

ДЕБРИ

Рано поутру одинокий ребенок выходит из отчего дома. Родители отправляют его в путь к бабушке, которая живет глубоко в лесу. Ребенок не помнит бабушку, но родители говорят, что она очень хочет с ним повидаться. У бабушки есть много сладостей и она точно вкусно его накормит. Наверное... В любом случае, дома уже два дня никто не ел, а кушать очень хочется. К дереву прибит посыпанный пудрой пряник. Ребенок находит узенькую тропинку, ведущую глубоко в лесные дебри...

Дебри - настольная ролевая игра, сконцентрированная на мистическом и пугающем повествовании. В рамках игры некий Ребенок отправляется в рискованное странствие в самое сердце волшебного леса. По пути он встретится с удивительными и, вполне возможно, пугающими, мистическими существами из сказок и легенд былого. Лес - необычное место. Обитатели леса, могущественные Сущности, захотят заполучить душу Ребенка себе, и не дать ему дойти до конца своего пути, где его ждет Бабушка.

В Дебрях роль могучих лесных **Сущностей** берут на себя игроки, в то время как роль **Ребенка** отыгрывает ведущий. Дебри - НРИ с делегированными нарративными правами, где игроки и ведущий совместно создают историю о путешествии ребенка по лесу. Сущности создают разнообразные ситуации, в которые попадает дитя, с целью подтолкнуть ребенка забыть о своей изначальной цели и остаться с Сущностью.

Авторы: Водянов Юрий (lemurkf), Артур Трусков (artanuki)

Тема: Низшая мифология

Ключевые слова: предания, завеса, дети

DESPIN



Перед Игрой

Перед началом игры вам нужно сделать несколько важных шагов. Предупредите всех участников игры о возможном тоне игры. История с большой вероятностью выйдет мрачной, не исключены сцены насилия или даже смерти ребенка. Игроки должны быть осведомлены об этом и готовы. Для удобства распечатайте две раздаточные страницы в конце со способностями сущностей, способностями состояния и чертами ребенка; подготовьте на каждого игрока по десятку разноцветных жетонов. Рекомендуется вырезать их из картона, но при отсутствии такой возможности можно обойтись и тем, что есть.

Типаж сущности и способности состояния не могут повторяться у разных игроков. После выбора игроки придумывают образ своей сущности (он не обязательно должен соответствовать одному из перечисленных примеров в разделе типажей сущностей, но желательно, чтобы он вписывался в общую тематику выбранного типажа).

Ведущий, в свою очередь, выбирает для ребенка набор **черт**, которые влияют на то, как ребенок ведет себя, и напрямую воздействуют на механическую часть игры. Кроме того, ведущий определяет **модель поведения** ребенка.

Сущности соревнуются друг с другом за ребенка. Сущность побеждает, если на момент конца игры (то есть после **кульминации третьего акта**) количество выданных ей ребенку **жетонов влияния** является наивысшим. В случае ничьи (у ребенка на руках имеется одинаковое количество жетонов влияния от разных сущностей), следует подсчитать общее количество жетонов влияния сущностей у ребенка. Если количество жетонов влияния сущностей превышает половину от максимального запаса **жетонов сопротивления ребенка**, то сущностям засчитывается победа.

Структура Игры

Игра состоит из трех **актов**. Каждый акт состоит из **сцен**. Каждая сцена имеет своего владельца, которой является сущность, что задает сцену и канву происходящего внутри нее. Он описывает окружение и события. Таким образом, в каждой сцене ребенок переживает некоторый опыт, напрямую связанный с одной из сущностей. Это может быть чудесная волшебная сценка или же кошмар наяву.

Количество сцен равняется количеству сущностей в игре, по одну на сущность.

- **Первый акт** - Начало. Представление участников. Сущности сами решают порядок, в котором их сцены будут играть.
- **Второй акт** - Развитие. На этот раз ребенок сам выбирает порядок, в котором он встречается сущностей. Опционально: если у вас четное число сущностей, в этот акт вы можете делать совместные сцены из двух сущностей.
- **Третий акт** - Развязка. Все сущности одновременно посещают ребенка. Последний шанс повлиять на его судьбу. Обычно проходит в особом месте имеющем значение для ребенка.

Жетоны

Сущности оперируют жетонами влияния. Жетоны влияния отражают степень воздействия конкретной сущности на ребенка. Чем больше жетонов передано ребенку, тем сильнее власть сущности над ребенком. В начале игры сущности начинают с количеством жетонов, равным половине от их максимума (с округлением вверх).

Стартовый Максимум жетонов влияния зависит от количества сущностей в игре. Две сущности - 7 жетонов, три-четыре сущности - 6 жетонов, пять-шесть сущностей - 5 жетонов.

В начале каждой сцены все сущности получают по одному жетону. В начале сцены, в которой сущность является владельцем, она получает 3 жетона влияния.

В начале второго и третьего акта накопленные у сущностей жетоны обнуляются. После чего, доступный максимум жетонов увеличивается на 1 и сущности вновь получают на руки жетоны, количеством равные половине от максимума (с округлением вверх). Если сущности удалось передать один или несколько своих жетонов влияния ребенку, то максимум жетонов влияния сущности снижается на количество переданных жетонов.

Ребенок оперирует **жетонами сопротивления**. В начале игры он имеет максимальное количество жетонов.

Максимум жетонов сопротивления ребенка зависит от количества существ в игре. Две существности - 8 жетонов, три-четыре существности - 10 жетонов. пять-шесть существности - 12 жетонов.

В конце каждой сцены ребенок получает один жетон сопротивления. В начале каждого акта ребенок восстанавливает все жетоны сопротивления.

Структура Сцены

Сцена разделяется на несколько условных этапов. Во время **вступления** владелец сцены описывает происходящее и взаимодействует с ребенком. Тогда же в сцену могут вмешаться другие существности. Вступление обычно длится 3-4 минуты. Вступление заканчивает владелец сцены.

После наступает **кульминация**. На этом этапе решается, сможет ли существность оказать влияние на ребенка. Ребенок и существность параллельно выкладывают свои жетоны влияния и сопротивления перед “завесой” (возьмите для этого ширму или придумайте любой другой способ разделить информацию). Когда все жетоны выложены и все действия сыграны, завеса приоткрывается. Сравните количество жетонов с двух сторон и вычтите из количества выложенных жетонов влияния жетоны сопротивления. Если в результате остался хотя бы один жетон влияния, то существность оказывает воздействие на ребенка. Она может отдать количество своих жетонов влияния вплоть до получившегося числа, но не выше, чем общее количество существности в игре. Отданные жетоны уменьшают максимальное число жетонов влияния существности. Все выложенные жетоны считаются потраченными.

Пример: ребенок выложил 3 жетона сопротивления, а Леший 5 жетонов влияния. После открытия завесы Леший может отдать ребенку до двух своих жетонов влияния. Но тогда у него уменьшится и максимум жетонов влияния на два.

Состояние Ребенка

Страх - показатель того, насколько ребенку страшно. Ведущий отслеживает состояние ребенка и отыгрывает его, но он может указывать на свое состояние только тогда, когда этого требуют способности сущностей.

Ниже приведена градация состояния ребенка по степеням переживаемого страха. Ведущий выбирает стартовое состояние между степенями “Расслабленность”, “Спокойствие” и “Обеспокоенность”.

Степени страха:

- 1 - Безрассудство
- 2 - Расслабленность
- 3 - Спокойствие
- 4 - Обеспокоенность
- 5 - Ужас

Когда говорится, что страх меняется на один шаг, то он сменяется на одно из соседних состояний. Если уточняется, что страх увеличивается, то должна быть выбрано значение выше. Снижается - ниже.

Действия

Влияние на настроение. Любая сущность, *между сценами*, может потратить один жетон влияния и повысить или понизить степень страха ребенка на одну ступень. Так же это действие может сделать владелец во время вступления своей сцены. Каждая сущность может совершать это действие единожды за время между каждой сценой и единожды во время своей сцены.

Вмешаться в сцену. Любая сущность может потратить 2 жетона влияния и вмешаться в сцену другой сущности. Она может говорить и совершать небольшие описательные действия. Потратив 2 жетона влияния, сущность, находясь в чужой сцене, может изменить состояние ребенка на одну степень.

Сменить настроение. Между сценами ребенок может потратить один жетон сопротивления и сменить настроение на одну степень. Он может это сделать только единожды между каждой сценой.

Ребенок

Ребенок имеет ряд **черт**, благодаря которым он приобретает уникальность. Черта активируется в зависимости от вступления сцены (до выкладывания жетонов), от отыгрыша, описаний и действий владельца сцены и тех, кто в нее проник. Черта может давать бонусы и штрафы ребенку на этапе кульминации сцены. Ребенок выбирает от одной до трех черт на старте игры. Сколько именно брать - зависит от вас. Старайтесь выбрать такие комбинации, которые сделают вашу игру интереснее. Но если это ваша первая игра на роли ребенка, то возьмите две несложные черты.

- *Подозрительность*. Ребенок подозрительно относится к своему окружению. Он возвращает себе жетон после кульминации, когда сущность противоречит себе, ее слова подвергаются сомнению и тому подобное.
- *Легкомысленность*. Если ребенок не сопротивляется воздействию сущности, то в конце этой сцены он получит 3 дополнительных жетона. Срабатывает единожды за акт.
- *Восторженность*. Ребенок любит все новое и невероятное. Когда он не находится в состоянии страха, он получает 1 жетон сущности сцены даже при успехе сопротивления в случае, если ему были показаны невероятные чудеса, красивые сцены и чудные сущности. Срабатывает единожды за акт.
- *Взрослость*. Для того, чтобы изменить степень страха ребенка, нужно заплатить на 1 жетон больше. Если в конце сцены ребенок находится в состоянии "Спокойствие", то он получает один дополнительный жетон.
- *Ветреность*. Все эффекты, связанные с изменением состояния ребенка меняют его состояние сразу на 2 ступени. При этом, состояние ребенка может легко меняться от одного полюса к другому. Если при изменении состояния степень страха превышает максимум, то текущее состояние обнуляется и излишек отсчитывается от противоположного значения шкалы. Например, если ребенок уже находится в состоянии "обеспокоенность" и его еще сильнее пугают, то он, вместо того, чтобы перейти на степень страха "Ужас" и остановиться на нем, переходит на степень страха "Безрассудство". Это свойство работает и при понижении уровня страха.
- *Бдительный*. Ребенок особенно осторожен к своему окружению. Состояние "Обеспокоенность" для этого ребенка сменяется на "Бдительность", которое считается аналогичным состоянию "Спокойствие" при расчете стоимости способностей состояния. Единожды за акт, когда ребенка пытаются запутать, смутить или он в замешательстве, он может мгновенно сменить состояние на "Бдительность".
- *Пугливый*. Ребенок боится каждой тени. Ему не нравится находиться здесь. Состояние "Спокойствие" для этого ребенка сменяется на "Напуганность", которое считается аналогичным состоянию "Обеспокоенность" и "Ужас" при расчете стоимости способностей состояния.

Модель поведения.

Придумайте характер вашему ребенку на основе выбранных черт.

Определите несколько состояний, в которых ребенок будет выкладывать как можно больше жетонов сопротивления и несколько, в которых будет выкладывать меньше. Назначьте несколько вариантов поведения сущностей при которых ребенок будет сильнее сопротивляться. Напишите их на обратной стороне ваших карточек черт.

Игроки-сущности не должны знать заранее ничего из этого.

Сущности

Типаж сущности определяет художественный образ отыгрываемой игроком силы леса. При создании сущности игрок может выбрать одну из нескольких предложенных способностей.

- **Хозяин Леса** (леший, дриада, кодама) - могущественное существо, олицетворяющее природные силы и, часто, являющееся эманацией самой воли леса.
Каждое дерево. Применяется вне своей сцены. Вы попадаете в сцену без траты жетонов. Можно использовать единожды за акт.
Воздействие хозяина. В сцене, владельцем или участником которой вы являетесь, вы можете потратить 2 жетона и изменить степень страха ребенка до трех степеней. Вы можете совершать это действие 1 раз за сцену.
- **Дух рек и болот** (озерная дева, водяной, русалка, каппа) - существо, чья энергия так или иначе связана с водоемами и источниками воды.
Вода найдет путь. Если вы участвуете в сцене, но не являетесь ее владельцем, вы можете потратить 2 жетона и добавить один из собственных жетонов влияния владельцу сцены во время кульминации. Если при кульминации владелец сцены преуспееет, то ваш жетон передается ребенку (он идет в счет переданных ребенку жетонов). Но если хозяин сцены по результатам кульминации может отдать только один жетон, то он вправе не отдавать ваш жетон ребенку. Можно использовать единожды за акт.
Спокойствие. Когда начинается ваша сцена или вы входите в сцену, состояние ребенка меняется на одну степень в сторону состояния "Спокойствие".
- **Фейри** (озорные духи леса) - волшебные обитатели лесных чащоб, беззаботные, дружелюбные и, нередко, поразительно жестокие.
Удача Фейри. Во время кульминации вашей сцены, до оглашения результатов, вы можете назвать число и спросить у ребенка, больше ли у него ставка, или меньше. После этого Фейри может добавить или убрать до 2 жетонов в своей ставке.
Гостеприимство. Другие сущности могут бесплатно входить в вашу сцену, но за каждую входящую в сцену сущность вы получаете 1 доп. жетон влияния. Общее количество жетонов не может превышать максимум.
- **Духи гор и холмов** (Король-под-горой, дворфы, драконы) - владельцы несметных земных богатств, герои и волшебные существа, обитающие глубоко под землей.
Ресурсы. Получите 3 жетона влияния. Можно использовать единожды за акт. Общее количество жетонов все не может превышать максимум.
Несметные богатства. Ваш максимальный запас жетонов влияния выше на 2.

- **Дух холода и зимы** (Морозко, юки-онна) - духи зимы, вьюги и стужи, повелевающие погодой.
Вьюга. Во время своей сцены за трату 2 жетонов вы можете исключить 1 стороннюю сущность из сцены. Эта сущность больше не может зайти в эту сцену.
Мурашки. Если вы используете способность состояния, не имея штрафов, то вы получаете 1 дополнительный жетон влияния. Если вы не потратили этот жетон до конца сцены - он исчезает.
- **Колдун-отшельник** (Баба-Яга, Кощей) - могущественный и, зачастую, старый заклинатель, проживающий в одиночестве где-то глубинах леса.
Восстановление. Во время сцены, в которой вы участвуете, вы можете отдать один свой жетон влияния другой сущности или ребенку, уменьшив свой максимум жетонов влияния. Этот жетон может использоваться вместо жетонов влияния сущности или жетонов сопротивления ребенка. Если ваш жетон влияния используется таким образом, то он возвращается к вам после траты и, дополнительно, восстанавливает вам 2 жетона влияния. Можно использовать единожды за акт.
Нить. В начале акта выберите сущность. Вход в сцену этой сущности и вход в сцену, где участвует эта сущность, стоит для вас стоя на 1 жетон влияния меньше. Вы не можете выбирать одну и ту же сущность два акта подряд.

Способности Состояния

Способности состояния помогают сущности дополнительно воздействовать на ребенка и придают уникальности вашей сущности. Они сильно опираются на то, в каком состоянии находится ребенок.

Если вы применяете способность состояния, когда ребенок находится в "Спокойствии", то вам нужно потратить 1 жетон дополнительно, а при применении способности в противоположном состоянии - нужно потратить 2 жетона дополнительно.

Есть **черные** и белые способности состояния. **Черные** связаны с высоким значением страха и не имеют штрафов, когда ребенок находится в состоянии "Обеспокоенность" или "Ужас". Белые связаны с беззаботностью и не имеют штрафов, когда ребенок находится в состоянии "Безрассудство" или "Расслабленность".

Каждая сущность имеет две способности состояния.

Ужас Цена: 0

Применение: Кульминация вашей сцены

Состояние ребенка меняется на одну степень вниз. Если ребенок уже находился в состоянии “Ужас” на момент применения способности, добавьте 2 бонусных жетона при расчете итога кульминации. Бонусные жетоны не могут переходить ребенку, но все еще служат для определения победителя кульминации. В любом случае, дополнительно, следующий, кто хочет сменить состояние ребенка, должен потратить 1 дополнительный жетон вне зависимости от того, каким образом это совершается.

Сон Цена: 2

Применение: Кульминация вашей сцены

Ребенок погружается в сон, через который вам проще оказывать на него воздействие. Состояние ребенка меняется на “Спокойствие” вне зависимости от того, насколько напуганным ребенок был прежде. Никакие воздействия других существ не могут оказывать влияния на ребенка и на вас. Если ранее были наложены и продолжают действовать длительные эффекты от иных существ, то они заканчиваются. Опишите сон. В зависимости от вашего описания ребенок может (но не обязан) после этой сцены сменить состояние на 1 степень.

Иллюзия Цена: 1

Применение: Вступление вашей сцены

Вы создаете иллюзию, связанную с любой иной сущностью, представляя ее в свете, нужном вам. После кульминации, при вашем успехе, вы можете убрать жетон влияния этой сущности с ребенка. В таком случае верните его этой сущности. В любом случае, дополнительно, при следующем взаимодействии этой сущности с ребенком она должна потратить на 1 жетон больше.

Очарование Цена: 2

Применение: Вступление вашей сцены

Вы завладеваете вниманием ребенка. Вход в сцену другим существам и смена состояния ребенка стоит на 1 жетон влияния больше. Если в сцене есть другие существа, то они должны потратить 1 жетон влияния или выйти из сцены.

Сильное воздействие Цена: 1

Применение: Кульминация вашей сцены

Вы произвели серьезное впечатление и ребенку теперь не так просто от этого оправиться. Только вы можете менять его настроение в период между сценами (или актами, если это последняя сцена).

Хорошее воспоминание Цена: 3

Применение: Кульминация вашей сцены

Вам незачем соревноваться и бороться, если все хорошо, верно? Отдайте один жетон влияния ребенку. Эта способность используется после выкладывания жетонов перед завесой, но перед их раскрытием.

Искажение Цена: 2

Применение: Вы вмешиваетесь в чужую сцену

Своим появлением в сцене вы сильно меняете ландшафт и ломаете сценарий сущности, владеющей сценой. Тут же измените состояние ребенка на одну ступень страха вниз.

Если из-за этого состояние ребенка меняется на степень страха “Ужас” (или ребенок уже находится в нем), то вы можете отдать один жетон влияния владельцу сцены (временно уменьшая ваш максимум). Владелец сцены обязан использовать его в кульминации. Если кульминация останется за владельцем сцены, то он обязан отдать в том числе ваш жетон влияния ребенку. При проигрыше кульминации ваш жетон влияния возвращается обратно вам.

Повлиять Цена: 0

Применение: Вы вмешиваетесь в чужую сцену

Сразу же после входа в сцену, без дополнительных затрат, вы можете изменить состояние ребенка на 1 ступень вверх или на 2 степени вниз.

Тоска Цена: 2

Применение: начало акта (в том числе первого)

Вы задаете общее настроение тоски и уныния. Состояние ребенка меняется на одну ступень вниз. До конца первой сцены понижение состояния ребенка стоит на один жетон влияния меньше.

Счастливый талисман Цена: 0-3

Применение: начало акта (в том числе первого)

Состояние ребенка повышается на одну ступень. Вы можете отдать до трех своих жетонов ребенку. Он может в любой момент тратить их и увеличивать свое состояние на одну ступень. После использования жетоны возвращаются вам. Пока жетоны не у вас, вы снижаете свой максимум жетонов

Ужас Цена: 0

Применение: Кульминация вашей сцены

Состояние ребенка меняется на одну степень вниз. Если ребенок уже находился в состоянии “Ужас” на момент применения способности, добавьте 2 бонусных жетона при расчете итога кульминации. Бонусные жетоны не могут переходить ребенку, но все еще служат для определения победителя кульминации. В любом случае, дополнительно, следующий, кто хочет сменить состояние ребенка, должен потратить 1 дополнительный жетон вне зависимости от того, каким образом это совершается.

Сон Цена: 2

Применение: Кульминация вашей сцены

Ребенок погружается в сон, через который вам проще оказывать на него воздействие. Состояние ребенка меняется на “Спокойствие” вне зависимости от того, насколько напуганным ребенок был прежде. Никакие воздействия других существ не могут оказывать влияния на ребенка и на вас. Если ранее были наложены и продолжают действовать длительные эффекты от иных существ, то они заканчиваются. Опишите сон. В зависимости от вашего описания ребенок может (но не обязан) после этой сцены сменить состояние на 1 степень.

Иллюзия Цена: 1

Применение: Вступление вашей сцены

Вы создаете иллюзию, связанную с любой иной сущностью, представляя ее в свете, нужном вам. После кульминации, при вашем успехе, вы можете убрать жетон влияния этой сущности с ребенка. В таком случае верните его этой сущности. В любом случае, дополнительно, при следующем взаимодействии этой сущности с ребенком она должна потратить на 1 жетон больше.

Очарование Цена: 2

Применение: Вступление вашей сцены

Вы завладеваете вниманием ребенка. Вход в сцену другим существам и смена состояния ребенка стоит на 1 жетон влияния больше. Если в сцене есть другие существа, то они должны потратить 1 жетон влияния или выйти из сцены.

Сильное воздействие Цена: 1

Применение: Кульминация вашей сцены

Вы произвели серьезное впечатление и ребенку теперь не так просто от этого оправиться. Только вы можете менять его настроение в период между сценами (или актами, если это последняя сцена).

Хорошее воспоминание Цена: 3

Применение: Кульминация вашей сцены

Вам незачем соревноваться и бороться, если все хорошо, верно? Отдайте один жетон влияния ребенку. Эта способность используется после выкладывания жетонов перед завесой, но перед их раскрытием.

Искажение Цена: 2

Применение: Вы вмешиваетесь в чужую сцену

Своим появлением в сцене вы сильно меняете ландшафт и ломаете сценарий сущности, владеющей сценой. Тут же измените состояние ребенка на одну ступень страха вниз.

Если из-за этого состояние ребенка меняется на степень страха “Ужас” (или ребенок уже находится в нем), то вы можете отдать один жетон влияния владельцу сцены (временно уменьшая ваш максимум). Владелец сцены обязан использовать его в кульминации. Если кульминация останется за владельцем сцены, то он обязан отдать в том числе ваш жетон влияния ребенку. При проигрыше кульминации ваш жетон влияния возвращается обратно вам.

Повлиять Цена: 0

Применение: Вы вмешиваетесь в чужую сцену

Сразу же после входа в сцену, без дополнительных затрат, вы можете изменить состояние ребенка на 1 ступень вверх или на 2 степени вниз.

Тоска Цена: 2

Применение: начало акта (в том числе первого)

Вы задаете общее настроение тоски и уныния. Состояние ребенка меняется на одну ступень вниз. До конца первой сцены понижение состояния ребенка стоит на один жетон влияния меньше.

Счастливый талисман Цена: 0-3

Применение: начало акта (в том числе первого)

Состояние ребенка повышается на одну ступень. Вы можете отдать до трех своих жетонов ребенку. Он может в любой момент тратить их и увеличивать свое состояние на одну ступень. После использования жетоны возвращаются вам. Пока жетоны не у вас, вы снижаете свой максимум жетонов

Каждое дерево. Применяется вне своей сцены. Вы попадаете в сцену без траты жетонов. Можно использовать единожды за акт.

Воздействие хозяина. В сцене, владельцем или участником которой вы являетесь, вы можете потратить 2 жетона и изменить степень страха ребенка до трех степеней. Вы можете совершать это действие 1 раз за сцену.

Вода найдет путь. Если вы участвуете в сцене, но не являетесь ее владельцем, вы можете потратить 2 жетона и добавить один из собственных жетонов влияния владельцу сцены во время кульминации. Если при кульминации владелец сцены преуспеет, то ваш жетон передается ребенку (он идет в счет переданных ребенку жетонов). Но если хозяин сцены по результатам кульминации может отдать только один жетон, то он вправе не отдавать ваш жетон ребенку. Можно использовать единожды за акт.

Спокойствие. Когда начинается ваша сцена или вы входите в сцену, состояние ребенка меняется на одну ступень в сторону состояния “Спокойствие”.

Удача Фейри. Во время кульминации вашей сцены, до оглашения результатов, вы можете назвать число и спросить у ребенка, больше ли у него ставка, или меньше. После этого Фейри может добавить или убрать до 2 жетонов в своей ставке.

Гостеприимство. Другие сущности могут бесплатно входить в вашу сцену, но за каждую входящую в сцену сущность вы получаете 1 доп. жетон влияния. Общее количество жетонов не может превышать максимум.

Ресурсы. Получите 3 жетона влияния. Можно использовать единожды за акт. Общее количество жетонов все не может превышать максимум.

Несметные богатства. Ваш максимальный запас жетонов влияния выше на 2.

Вьюга. Во время своей сцены за трату 2 жетонов вы можете исключить 1 стороннюю сущность из сцены. Эта сущность больше не может зайти в эту сцену.

Мурашки. Если вы используете способность состояния, не имея штрафов, то вы получаете 1 дополнительный жетон влияния. Если вы не потратили этот жетон до конца сцены - он исчезает.

Восстановление. Во время сцены, в которой вы участвуете, вы можете отдать один свой жетон влияния другой сущности или ребенку, уменьшив свой максимум жетонов влияния. Этот жетон может использоваться вместо жетонов влияния сущности или жетонов сопротивления ребенка. Если ваш жетон влияния используется таким образом, то он возвращается к вам после траты и, дополнительно, восстанавливает вам 2 жетона влияния. Можно использовать единожды за акт.

Нить. В начале акта выберите сущность. Вход в сцену этой сущности и вход в сцены, где участвует эта сущность, стоит для вас стоят на 1 жетон влияния меньше. Вы не можете выбирать одну и ту же сущность два акта подряд.

Подозрительность. Ребенок подозрительно относится к своему окружению. Он возвращает себе жетон после кульминации, когда сущность противоречит себе, ее слова подвергают сомнению и тому подобное.

Легкомысленность. Если ребенок не сопротивляется воздействию сущности, то в конце этой сцены он получит 3 дополнительных жетона. Срабатывает единожды за акт.

Восторженность. Ребенок любит все новое и невероятное. Когда он не находится в состоянии страха, он получает 1 жетон сущности сцены даже при успехе сопротивления в случае, если ему были показаны невероятные чудеса, красивые сцены и чудные сущности. Срабатывает единожды за акт.

Пугливый. Ребенок боится каждой тени. Ему не нравится находиться здесь. Состояние "Спокойствие" для этого ребенка сменяется на "Напуганность", которое считается аналогичным состоянию "Обеспокоенность" и "Ужас" при расчете стоимости способностей состояния.

Взрослость. Для того, чтобы изменить состояние ребенка, нужно заплатить на 1 жетон больше. Если в конце сцены ребенок находится в состоянии “Спокойствие”, то он получает один дополнительный жетон.

Бдительный. Ребенок особенно осторожен к своему окружению. Состояние “Обеспокоенность” для этого ребенка сменяется на “Бдительность”, которое считается аналогичным состоянию “Спокойствие” при расчете стоимости способностей состояния. Единожды за акт, когда ребенка пытаются запутать, смутить или он в замешательстве, он может мгновенно сменить состояние на “Бдительность”.

Ветреность. Все эффекты, связанные с изменением состояния ребенка меняют его состояние сразу на 2 ступени. При этом, состояние ребенка может легко меняться от одного полюса к другому. Если при изменении состояния ступень страха превышает максимум, то текущее состояние обнуляется и излишек отсчитывается от противоположного значения шкалы. Например, если ребенок уже находится в состоянии “обеспокоенность” и его еще сильнее пугают, то он, вместо того, чтобы перейти на степень страха “Ужас” и остановиться на нем, переходит на степень страха “Безрассудство”. Это свойство работает и при понижении уровня страха.
