

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

СТАРШАЯ КАРТА

Сами по себе они лишь одинокие карты. Однако вместе они могут составить удивительную победную комбинацию !

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

СТАРШАЯ КАРТА

Эта игра была разработана специально для конкурса
«RPG-Кашевар 2023. Зимние игры».

Авторство, дизайн, вёрстка: Яков Сеин | CrazyFrog | vk.com/crazyfrogest
Помощь в геймдизайне: Кирилл Приймак | Kirilloid | vk.com/kirilloid_lox
Редактура: Даниил Хмелевской | Trlbunalov | vk.com/hopdan

Тема конкурса: — Низшая мифология.
Используемые ключевые слова: трансформация, зеркала, завеса.
Источники вдохновения: Kingsman, Cogito, Delta Green.

ОБ ИГРЕ:

Детективная ролевая игра в городском сеттинге про людей, к которым попали артефакты – игральные карты, дающие им необычные способности. Теперь их называют «игроками», и как они будут распоряжаться своей новой силой зависит только от них.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение: стр. 1

Что нужно для игры ?!

Термины

Спецагенты в смокингах

Введение в мир

Игромеханика: стр. 2

Навыки стр. 3

Основная проверка

Преимущество и помеха

Состояние здоровья

Смерть

Восстановление стр. 4

Трансформация

Изменение трансформации

Покерные фишки

Восстановление фишек

Зеркальные карты стр. 5

Организация

Статус организации

Повышение уровня

Создание персонажа: стр. 6

Концепция стр. 7

Навыки

Покерные фишки

Показатель трансформации

Зеркальная карта

Достоинство карты

Демоны - Бубны стр. 8-9

Концепция

Достоинства

Недостатки

Ведьмы - Червы стр. 10-11

Концепция

Достоинства

Недостатки

Духи - Трефы стр. 12-13

Концепция

Достоинства

Недостатки

Оборотни - Пики стр. 14-15

Концепция

Достоинства

Недостатки

Создание организации: стр. 16

Концепция стр. 17

Достоинства

Недостатки

Статус



ЧТО НУЖНО ДЛЯ ИГРЫ ?!

Вам понадобится пара шестигранных костей, листы персонажей, а также десяток покерных фишек.

ТЕРМИНЫ

ДИЛЕР – человек, берущий на себя роль ведущего.

ЗЕРКАЛЬНЫЕ КАРТЫ – артефакты, разрывающие завесу между мирами и дающие обладателю различные способности.

«ИГРОК» – люди, которые используют «Зеркальные карты».

ЗЕРКАЛО – сущность из Зеркального мира.

ТРАНСФОРМАЦИЯ – показатель отражающий связь человеческого сознания с одним из двух миров.

ПОКЕРНЫЕ ФИШКИ – расходный ресурс для различных действия во время игры.

СПЕЦАГЕНТЫ В СМОКИНГАХ

Игрокам предстоит взять на себя роль агента в смокинге. Их задача – собрать все Зеркальные карты. Для прикрытия агенты предпочитают элитный бизнес. Например, дорогой бутика, салона винтажных авто, ателье модной одежды и т.д.



ВВЕДЕНИЕ В МИР:

В фольклоре всех народов мира сохранились упоминания о неведомых сущностях, обладающих силами и возможностями, что неведомы человеческому роду. С древних времен в каждом поселении были люди, способные связаться с потусторонним. До прихода авраамических религий эти сущности имели колоссальное влияние на жизнь человека, и человек был вынужден считаться с ними. Но настал момент, когда потустороннее стало вне закона и морали, и началась ожесточенная борьба.

В Средних Веках сверхъестественные существа имели все меньшее влияние, но своими выходками они продолжали подрывать новые устои и нравы, сложившиеся в мире. В эпоху колонизации европейская цивилизация стала разрушать оставшиеся оплоты власти потусторонних.

Английский ученый Кристофер Кромби, изучавший фольклор и низшую мифологию, в 17 веке обнаружил древний фолиант. В нем было сказано, что потусторонние существа пришли к нам в мир из зеркального измерения, а грань между нашим и их миром крайне тонка.

Долгие годы экспериментов привели Кромби к решению. Он сумел создать Завесу между мирами и отправил за нее потусторонних. Но могущественные существа не были согласны с таким решением и оставили в нашем мире колоду карт, позволяющую им временно игнорировать Завесу и проникать на Землю. В руках Кристофера находился самый опасный артефакт, который мог нарушить нынешние порядки. Ученый же решил создать тайную организацию, которая будет контролировать этих существ и использовать их во благо общества. Так и возник отряд «Старшая Карта».

Но единожды отряд «Старшая карта» не справился со своей задачей. В 2008 году на его штаб-квартиру было совершено нападение, и большинство участников погибли. В последний момент лидерам «Старшей Карты» пришлось пожертвовать тем, чему они посвятили всю жизнь – колодой карт. В результате колода не досталась врагу и была утеряна. Единственным оставшимся в живых был агент Уильям Теккерей, который решил возродить отряд и направить его силы на поиски утерянной колоды. Уильям сумел найти одну карту в Лондоне и, изучая старые архивы, выяснил как взаимодействовать с потусторонними через неё. Оказывается, что эти существа связываются только с теми владельцами, кого избрали самостоятельно, а сделать это без их ведома невероятно сложно. Но Теккерей это удалось, и он пошел на сделку с теми, кто находился за Завесой. За два года он вдохнул в отряд «Старшая Карта» новую жизнь.



ИГРОМЕХАНИКА

КАК ЭТО РАБОТАЕТ

В игре ваш персонаж живёт нормальной жизнью. Однако, когда необходимо совершить нечто трудное, вы должны бросить кости для определения результата.

НАВЫКИ

Существует два типа навыков:

1. СТАНДАРТНЫЕ

Проверку стандартного навыка может осуществить каждый независимо от значения модификатора.

2. ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ

Проверку специального навыка можно пройти только в том случае, если его значение больше нуля.

ОСНОВНАЯ ПРОВЕРКА

Для совершения проверки бросьте $2d6$, суммируйте значения на кубиках и добавьте модификатор соответствующего навыка, а также добавьте сторонние бонусы и штрафы.

«10+» – это полный успех: всё получилось удачно. Если на кубах у тебя выпало сразу 2 шестёрки (6&6), это критический успех: он обычно даёт тебе дополнительные преимущества.

«8-9» – это частичный успех: ты добиваешься желаемого, но с некоторыми сложностями.

«>8» – это провал. Ты не достигаешь поставленной цели. Если на кубах у тебя выпало сразу 2 единицы (1&1), это критический провал: ты попадаешь в настоящие неприятности.

$6 + 3 + \llcorner +2 \llcorner = 11 > 10$
модификатор навыка полный успех

ПРЕИМУЩЕСТВО И ПОМЕХА

Преимущество и помеха отражает положительные и отрицательные обстоятельства, соответственно. В случае, когда персонаж может совершить бросок с преимуществом, бросьте $3d6$ и выберите лучшие результаты. В случае помехи, бросьте $3d6$ и выберите худшие результаты.

СОСТОЯНИЕ ЗДОРОВЬЯ

Всякий раз, когда ты должен получить травму, зачеркните соответствующую уровню повреждения ячейку.

Каждый уровень ранения даёт соответствующий штраф ко всем проверкам:



Если тебе нужно заполнить ячейку, а свободных ячеек этого уровня уже нет, то урон двигается на один уровень вверх. Например, если ты получил средний урон «окровавлен», а обе ячейки уже заполнены, то урон получает уровень «ранен».

Примеры урона:

РАНЕН (-3): сломана нога, проткнут живот, сильный ожог.

ОКРОВАВЛЕН (-2): глубокий порез, сотрясение мозга, колотая рана.

УШИБ (-1): ссадина, фангал, небольшой порез.

Когда персонаж получает статус «на грани», он становится недееспособным на промежуток времени пока ему не будет успешно оказана медицинская помощь. После этого он будет без сознания $d6$ часов.

Пока персонаж недееспособен он всё ещё может получать урон, заполняя свои ячейки повреждений.

Неудачная медицинская помощь добавляет новое повреждение.

СМЕРТЬ

Персонаж игрока может умереть в 2 случаях:

- 1) Если персонаж должен записать повреждение уровня «на грани», но соответствующая строка уже заполнена.
- 2) Если у персонажа заполняются все ячейки повреждений, и он получает ещё одно.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Совершая продолжительный отдых, вы можете убрать все ранения уровней «ушиб» и «окровавлен».

Статусы «ранен» и «на грани» может быть убран только после квалифицированной медицинской помощи. Она может быть оказана как в больнице, так и другим игроком, в случае наличия соответствующих инструментов, и успешно пройдя проверку медицины. После того, как статус «на грани» будет убран, персонаж сможет прийти в себя только после **d6** часов.

ТРАНСФОРМАЦИЯ

Показатель трансформации отражает связь вашей сущности с Зеркальным миром. Чем чаще вы прибегаете к силе Зеркального мира, тем больше он забирает вашу человеческую суть.

После каждого окончания использования Зеркальной карты игрок должен совершить проверку Трансформации:

2d6+Текущий показатель трансформации.

При **полном** успехе: продвиньте показатель трансформации на 1 деление в сторону «человека».

При **критическом** успехе: можете продвиньте показатель на 2 деления.

При **частичном** успехе: значение не изменяется.

При **провале**: продвиньте показатель трансформации на 2 деления в сторону «зеркала».

В случае **критического провала**: над вашим персонажем временно берёт контроль сущность из карты. Когда персонаж приходит в себя, игрок возвращает показатель сущности на нулевое деление.

Каждый раз, проходя проверку с использованием Зеркальной карты, когда вы получаете «критический провал», трансформация продвигается в сторону «зеркала» на 1 деление.

В случае, если трансформация вашего персонажа достигает «человека» (+5), то он временно теряет возможность пользоваться Зеркальными картами.

ИЗМЕНЕНИЕ ТРАНСФОРМАЦИИ

В конце каждой игровой сессии «ДИЛЕР» может повысить персонажам показатель в случаях:

1. Если персонаж не поддался искушению со стороны Зеркальной сущности.
2. Если персонаж при трудностях не прибегал к использованию карты.
3. Если персонаж опирается на свою человеческую сторону.

И другие подобные вопросы, которые отражают персонажа как обычного человека.

Понижение происходит в обратных случаях, если персонаж больше опирается и прислушивается к силам карты.

Количество пунктов определяет «ДИЛЕР».

ПОКЕРНЫЕ ФИШКИ

В ходе игры игроки будут получать и расходовать ресурс. С их помощью игроки смогут «покупать» особые действия, влияющие на игру (описание всех специальных действий изображены на листе персонажа).

Максимальное количество «покерных фишек» у персонажа равно «6». Фишки полученные сверх лимита, **сгорают**.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ФИШЕК

Каждый раз, когда игроки совершают полноценный отдых, они восстанавливают свой запас Покерных фишек в зависимости от их **показателя трансформации**:

1. «0» – 6 Покерных фишек
2. «+1,-1» – 5 покерных фишек
3. «+2,-2» – 4 покерных фишки
4. «+3,-3» – 3 покерных фишки
5. «+4,-4» – 2 покерные фишки

ЗЕРКАЛЬНЫЕ КАРТЫ

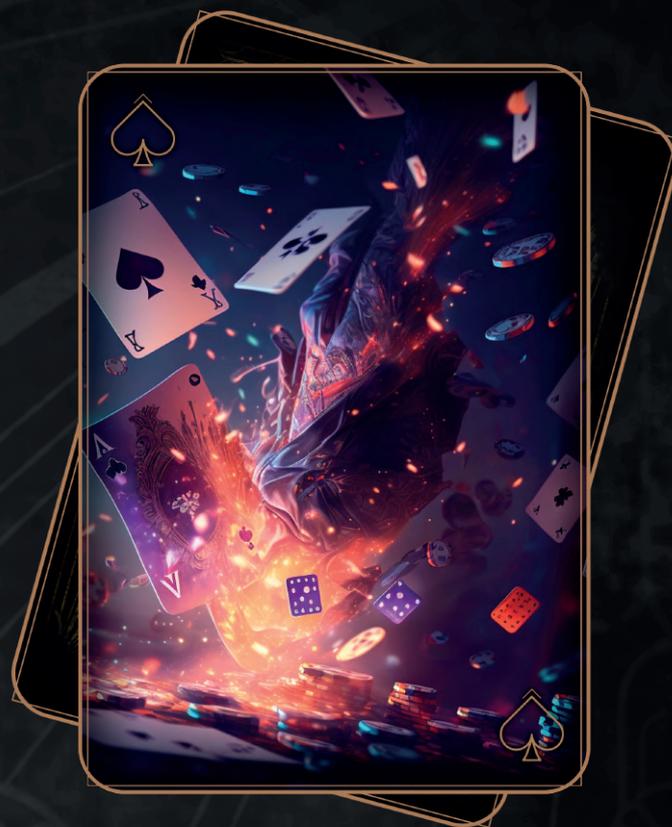
Зеркальные карты – это то, что отличает вас от обычных людей. Силы Сущностей из Зеркального мира позволяют вам делать многие сверхчеловеческие вещи.

Активация Зеркальной карты всегда сопровождается фразой «ИГРАЮ», после чего карта временно исчезает, отдавая свои силы «игроку». Как только карта активирована, персонаж может применять все способности, определенные при создании.

Любые действия, совершаемые с помощью способностей карты, сопровождаются проверкой навыка.

Помимо стандартных модификаторов к броску добавляются модификаторы **достоинств** и **недостатков** карты.

Каждое достоинство применимое к проверке даёт модификатор «+1», каждый недостаток – «-1».



ОРГАНИЗАЦИЯ

Ваша организация играет важную роль в игре.

Совершая проверку, вы можете использовать **ДОСТОИНСТВО** организации, если оно уместно. Каждое достоинство даёт модификатор «+1».

С другой стороны, «ДИЛЕР» может воспользоваться **НЕДОСТАТКОМ** организации. Каждый использованный недостаток даёт модификатор «-1».

СТАТУС ОРГАНИЗАЦИИ

Если игрок, совершая проверку с использованием **достоинств** или **недостатков** организации, получает **КРИТИЧЕСКИЙ УСПЕХ**, то статус организации повышается на 1.

При **КРИТИЧЕСКОГО ПРОВАЛА** статус уменьшается на 1.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Во время игры персонажи улучшают свои навыки. «ДИЛЕР» в конце сессии может дать персонажам новый уровень. Новый уровень предоставляет персонажу: 2 очка навыков или +1 к навыку и +1 достоинство карты.





СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Создание персонажа следует этому списку:

1. Определитесь с концепцией.
2. Распределите очки навыков.
3. Определите стартовое количество покерных фишек.
4. Отметить значение Трансформации.
5. Создайте Зеркальную карту.

КОНЦЕПЦИЯ

Для начала определитесь с концепцией персонажа:

Кем он был ?

Какой характер у героя ?

Как в его руки попала Зеркальная карта ?

Как он попал в отряд "Старшая Карта" ?

Какую роль он выполняет в организации ?

НАВЫКИ

Уровень владения тем или иным навыком оценивается по шкале от «-2» до «+4».

Максимальное значение навыков при создании персонажа «+2».

Каждый стандартный навык изначально равен «-2». Распределите 25 очков между стандартными навыками.

Каждый профессиональный навык изначально равен «0». Распределите 3 очка навыков между профессиональными навыками.

ПОКЕРНЫЕ ФИШКИ

Фишки являются расходным материалом у игроков, за которые, они могут «покупать» особые действия. Определите количество начальных Покерных Фишек: сделайте бросок 1d6, результат означает количество начальных Фишек (минимально 2 фишки).

ПОКАЗАТЕЛЬ ТРАНСФОРМАЦИИ

На момент создания персонажа его показатель трансформации равен от «-1» до «+1». Отметьте ваше значение, основываясь на том, как часто персонаж пользуется картой.

ЗЕРКАЛЬНАЯ КАРТА

Зеркало – сущность, заточенных в картах. Сущность может быть: демоном, ведьмой, оборотнем или духом. От того, кем является сущность, зависит, какие силы она даёт, и как она будет взаимодействовать с владельцем карты.

ДОСТОИНСТВО КАРТЫ

Чем старше карта, тем она могущественнее. На момент создания персонажа игрокам предлагается выбрать карту достоинством от «2» до «10».

Сделайте бросок 1d10 и сверьтесь с таблицей для определения достоинства карты:

1. Переброс.
2. 1 достоинства, 2 недостатка, +10 очка навыков.
3. 2 достоинства, 2 недостатка, +8 очков навыков.
4. 2 достоинства, 1 недостаток, +6 очков навыков.
5. 3 достоинства, 3 недостатка, +4 очка навыков.
6. 3 достоинства, 2 недостатка, +2 очка навыков.
7. 3 достоинства, 1 недостаток
8. 4 достоинства, 3 недостатка, -2 очка навыков.
9. 4 достоинства, 2 недостатка, -4 очка навыков.
10. 4 достоинства, 1 недостаток, -6 очка навыков.

Далее, определимся с мастью карты. Каждая масть олицетворяет определенные виды сущностей, обитающие в зеркальном мире. Выберите один из 4 вариантов, указанных далее:





БУБНЫ ДЕМОНЫ

ДЕМОНЫ - БУБНЫ

Предприимчивые социопаты. На протяжении истории они придумывали хитрые планы исключительно ради собственного удовольствия. Больше всего демоны любили предлагать нечестные сделки людям, потерявшим надежду. Этим они прославились, играя с отчаянием человека.

Для демонов сделка – это большое удовольствие. Физически они не слишком развиты, поэтому изобрели магическую печать для своих договоров. У каждого демона есть своя с исключительно индивидуальным стилем.



КОНЦЕПЦИЯ

Подумайте о концепте сущности, который подходит под повествование. Основываясь на этом, ответьте на вопрос ниже:

На чём основываются сделки, заключаемые демоном ?

ДОСТОИНСТВА

Ответьте на первый вопрос, а также выберите остальные в зависимости от количества достоинств карты. На каждый вопрос отвечайте короткой фразой. Каждый ответ станет достоинством вашей карты.

1. Каким образом демон заключает сделки ?
2. Какую силу даёт тебе демон при сделке ?
3. Как ты можешь усилить или ослабить других при помощи сделки ?
4. Против кого твои силы работаю лучше всего ?
5. Какой характер ты приобрел при сделке с демоном ?
6. Что происходит при расторжении контракта ?

НЕДОСТАТКИ

Ответьте на первый вопрос, а также выберите остальные в зависимости от количества недостатков карты. На каждый вопрос отвечайте короткой фразой. Каждый ответ станет недостатком вашей карты.

1. Что может разрушить контракт ?
2. Что может помешать силе сделки ?
3. Что изменилось в тебе в худшую сторону от сделки ?



ЧЕРВЫ ВЕДЬМЫ

ВЕДЬМЫ - ЧЕРВЫ

Самые обаятельные и привлекательные. В их арсенале есть сила обольщения, перед которой невозможно устоять. Немудрено, что в 15 веке началась массовая охота на ведьм, что привело к гибели невинных людей. Они же этим продолжали умело пользоваться, изредка выходя из тени.

В Средние Века сложилось представление, что женщина становится ведьмой, заключив договор с дьяволом. На деле, ведьма – это существо из Зеркального измерения, принимающее наиболее привлекательную для себя земную форму. Но самым большим заблуждением было то, что ведьмы бывают исключительно женского пола – эти существа способны принимать форму мужчины.

Заклученные в масти червей, эти крайне своенравные персоны. Известно, что им удалось предотвратить многие мировые конфликты, но и зажечь новые.



КОНЦЕПЦИЯ

Подумайте о концепте сущности, который подходит под повествование. Основываясь на этом, ответьте на вопрос ниже:

Каким образом карта влияет на сознание ?

ДОСТОИНСТВА

Ответьте на первый вопрос, а также выберите остальные в зависимости от количества достоинств карты. На каждый вопрос отвечайте короткой фразой. Каждый ответ станет достоинством вашей карты.

1. Какой основной навык использует карта для изменения сознания ?
2. Как обычно становятся жертвами твоих сил ?
3. Какие вторичные силы очарования ты изучил ?
4. Какие основные качества имеет твой основной эффект?
5. На кого лучше всего действуют твои силы ?
6. Каким полезным обратным эффектом обладают твои силы ?

НЕДОСТАТКИ

Ответьте на первый вопрос, а также выберите остальные в зависимости от количества недостатков карты. На каждый вопрос отвечайте короткой фразой. Каждый ответ станет недостатком вашей карты.

1. Что может мешать твоим силам ?
2. На какие цели твои силы не оказывают никакого эффекта ?
3. Какую обременяющую черты характера ты получил из-за Ведьмы ?



**ТРЕФЫ
ДУХИ**

ДУХИ - ТРЕФЫ

Меланхоличные, но вспыльчивые авантюристы, ищущие на протяжении веков свою истинную форму. Неосязаемые эфемерные существа принимали на себя образы погибших людей и пытались узнать мелочи человеческой жизни. Духи приходили во снах и наяву к людям, задавая им странные вопросы, или просто скитались по городам и селениям в поисках ответов.

Они очень эмоционально нестабильны, поэтому часто, не находя абсолютного знания, портили жизнь людям. Духи – ищущие существа, теряющие осознание того, на что они способны.

Заклученные в масти трэф, некоторые из этих существ даже обрели смысл своего существования в помощи людям. Благодаря своей неосязаемой оболочке и ищущему разуму они стали отличными шпионами и устрашающим намеком загробной жизни для противников.



КОНЦЕПЦИЯ

Подумайте о концепте сущности, который подходит под повествование. Основываясь на этом, ответьте на вопрос ниже:

Какие загробные силы помогают тебе в человеческом мире ?

ДОСТОИНСТВА

Ответьте на первый вопрос, а также выберите остальные в зависимости от количества достоинств карты. На каждый вопрос отвечайте короткой фразой. Каждый ответ станет достоинством вашей карты.

1. Как ты узнаёшь информацию о вещах, которые ты не знаешь ?
2. О чём тебе проще всего узнавать информацию ?
3. Какое преимущество твоя способность даёт тебе в бою ?
4. Как ты можешь влиять на других своей силой ?
5. Какие особые вариации твоей силы ты научился использовать ?
6. В каких условиях твои силы действуют лучше всего ?

НЕДОСТАТКИ

Ответьте на первый вопрос, а также выберите остальные в зависимости от количества недостатков карты. На каждый вопрос отвечайте короткой фразой. Каждый ответ станет недостатком вашей карты.

1. Что мешает или блокирует твои силы ?
2. Что ты должен сделать, чтобы использовать свои силы ?
3. Что происходит, когда дух гневается ?



ПІККИ
ОБОРОТНИ

ОБОРОТНИ - ПИКИ

Бывшие шаманы, они научились умело примерять на себя образы животных, используя их лучшие черты. В древние времена ими восхищались, оборотни часто управляли племенами. Считалось, что оборотни могут быть врожденными и обратимыми.

В более позднее время так открыто проявлять свои способности стало невозможно, поэтому они использовали простых людей для выполнения своих задач. Потусторонние могли превращаться в животных по собственному желанию, не теряя разума, а их отпрыски - помимо своей воли, теряя все человеческое.

Заключенным в масти пик властолюбивым оборотням запретили превращать людей марионеток. Однако, эти существа те еще проныры и воины.



КОНЦЕПЦИЯ

Подумайте о концепте сущности, который подходит под повествование. Основываясь на этом, ответьте на вопрос ниже:

Какие силы позволяют тебе пользоваться перевоплощением ?

ДОСТОИНСТВА

Ответьте на первый вопрос, а также выберите остальные в зависимости от количества достоинств карты. На каждый вопрос отвечайте короткой фразой. Каждый ответ станет достоинством вашей карты.

1. Какое качество или способность дается тебе при перевоплощении ?
2. На какие цели можешь действовать твоя способность ?
3. Другой способ использования перевоплощения ?
4. Какие трюки или маневры ты научился использовать с помощью карты ?
5. Какие вредоносные эффекты карта позволяет избегать ?
6. Какими внешними атрибутами обладает твоё перевоплощение ?

НЕДОСТАТКИ

Ответьте на первый вопрос, а также выберите остальные в зависимости от количества недостатков карты. На каждый вопрос отвечайте короткой фразой. Каждый ответ станет недостатком вашей карты.

1. Что мешает или ограничивает перевоплощение ?
2. Есть ли у способности нежелательные эффекты ?
3. Какие побочные эффекты возникают при использовании карты ?



СОЗДАНИЕ ОРГАНИЗАЦИИ

КОНЦЕПЦИЯ

Подумайте о концепте вашей организации, который подходит под стилистику повествования и устраивает всех членов команды. Ответьте на вопросы ниже, чтобы обобщить концепт:

1. Какое прикрытие вы выбрали для вашего агентства ?
2. Как выглядит наше агентство ?
3. Какие ресурсы есть в нашем распоряжении ?
4. Что привносит каждый из агентов в организацию ?

ДОСТОИНСТВА

Ответьте на первый вопрос, а также выберите еще 2. На каждый вопрос отвечайте короткой фразой или одним словом. В ответе вы должны упомянуть то, что полезно вашей организации во время игры. Каждый ответ станет достоинством вашей организации.

1. Где вы встречаетесь, работаете, отдыхаете, подготавливаетесь перед операцией ?
(Книжный магазин, ателье, автосалон, модный бутик)
2. Кто направляет, управляет или помогает вам во время операций ?
(Клиенты, Ваш секретарь, директор, сторонний "Игрок")
3. Какое особое снаряжение, ресурс есть в вашем распоряжении ?
(Арсенал оружия, передовые гаджеты, Зеркальные карты)
4. Какую репутацию вы создали вокруг себя ?
(Репутация в преступном мире, в почёте у богатей, ателье для элиты)
5. Что вы научились делать вместе лучше всего ?
(Окружение цели, тактический штурм зданий, допрос, теневые игры)
6. Какие особые источники информации у вас имеются ?
(Хакер корпорации, теневой информатор, конкурирующий "игрок")
7. В какой обстановке или ситуации вы чувствуете себя хорошо ?
(Множество свидетелей, под покровом ночи, в незаконных делах, один на один с целью)

НЕДОСТАТКИ

Выберите один вопрос и ответьте на него одной короткой фразой. В ответе вы должны упомянуть то, что будет мешать вашему агентству в ходе игры. Ваш ответ становится недостатком организации.

1. Кого или чего вы опасаетесь ?
(Раскрытие настоящих мотивов, недовольного клиента, теневой банды, других "игроков", считают самозванцами)
2. Какие места или ситуации вызывают у вас проблемы ?
(Когда вмешивается личная жизнь, связь с Зеркальным миром, боязнь неизвестного, свет дня)
3. Какая слабость есть в том, как вы взаимодействуете как команда ?
(Нет чёткого лидера, эгоизм, разные личные цели, слишком самоуверенны, постоянные споры)

СТАТУС

Ваша организация начинает со статусом 5: 3 достоинства и 1 недостаток. В ходе истории ваш статус может меняться как в положительную, так и отрицательную сторону.

В случае повышения статуса выше 5 вы получаете бонусы:

6. Выберите дополнительное достоинство. (разрешается выбирать уже использованные вопросы по несколько раз)
7. Добавьте новый актив.
8. Выберите дополнительное достоинство.
9. Добавьте новый актив.

В случае понижения статуса ниже 5:

4. Вы теряете 1 достоинство. (на усмотрение ДИЛЕРА)
3. Выберите дополнительный недостаток.
2. Вы теряете 1 достоинство.
1. Выберите дополнительный недостаток.