

Хак PbtA

Тема: низшая мифология.

Ключевые слова: зеркала, завеса, дети.

ЗА ЗАВЕСОЙ

Игра о детях способных заглянуть за завесу реальности в мир мифа и фантазии. В этом мире дети превращаются в великих героев, а житейские дела в легендарные подвиги. Игрокам предстоит выяснить как связаны реальность и мир за завесой, как изменения в одном мире влияют на другой.

Автор: Сергей Астахов

В десять лет мир полон чудес. Взрослые этого не замечают. Но стоит заглянуть в зеркало, прошептать волшебную фразу, и реальность преломится в отражении, прорвется завеса между обыденностью и сказкой. Хулиган, решавший проблемы силой, превратится в мудрого волшебника. Всезнайка станет могучим рыцарем, которому достаточно помнить лишь слова клятвы. Изменится мир вокруг: старое раскидистое дерево в центре парка – цитадель в дремучей чаще, заброшенный пустырь – поле древней битвы, ручей – великая река, несущая воды к краю света. И наверняка игрушки спрятал обиженный домовый, рыба не ловится из-за проказ водяного, а убежавшего котенка похитил леший.

Каждое маленькое дело может стать приключением, если заглянуть за завесу...

Необходимое для игры

Собери несколько друзей. Один из вас станет ведущим и будет описывать мир игры. Остальные – игроками и возьмут на себя роль персонажей.

Также для игры понадобятся бланки персонажей, карандаши, ластики и минимум две шестигранных игральных кости (2d6), но лучше по паре кубиков для каждого игрока.

Создание персонажа

Персонажи – дети, способные с помощью воображения преодолевать завесу между реальностью и сказкой. А у каждого ребенка есть свой образ в мире фантазий, порой сильно отли-

чающийся от жизни. Персонаж одна личность с разными характеристиками в двух мирах, разделенных зеркалом. Персонаж в реальности – герой, его образ за завесой – отражение.

Создание персонажа

1. Распредели характеристики.
2. Определи гордость в реальности.
3. Выбери мотив приключений за завесой.
4. Опиши внешность героя и отражения.
5. Выбери имя героя и отражения.

Характеристики

Каждый персонаж описывается набором четырех характеристик. Они покажут в чем хорош персонаж и помогут описать его. Значения характеристик распределяются от 0 до +3.

МОЩЬ. Физическая сила и выносливость.

ЛОВКОСТЬ. Скорость реакции, координация и способность действовать незаметно.

РАЗУМ. Интеллект, внимательность и изобретательность.

ХАРИЗМА. Обаяние и способность влиять на других.

Выбери две характеристики и вложи по 3 пункта в каждую, распределяя их между героем и отражением. В две оставшихся характеристики вложи по 2 пункта. Рекомендуется, чтобы при создании персонажа, количество пунктов характеристик героя и отражения было равно.

После того как определены значения характеристик, отметь точками их текущее значение, начиная от зеркала.

Гордость и мотив

Каждому герою есть, чем гордится в реальном мире. Один прочитал сотню книг, другой всегда помогает родителям, а третьего никогда не ловили на шалостях.

Пример создания персонажа

Герой Билли – школьный хулиган, привыкший все проблемы решать силой. Его отражение изобретательный волшебник Ринсвинд. Поэтому по 3 пункта характеристик вкладываются в **МОЩЬ** и **РАЗУМ**. **МОЩЬ** героя будет равна +3, а **МОЩЬ** отражения 0. Напротив **РАЗУМ** отражения равен +3, а **РАЗУМ** героя 0. В **ЛОВКОСТЬ** и **ХАРИЗМУ** вкладывается по 2 пункта, при этом герой и отражение получают по +1 в каждой из характеристик. Суммарно герой и отражение получили по 5 пунктов характеристик.

| | | | | | | | | | |
|----------|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|----------|
| МОЩЬ | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | МОЩЬ |
| ЛОВКОСТЬ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ЛОВКОСТЬ |
| РАЗУМ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | РАЗУМ |
| ХАРИЗМА | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | ХАРИЗМА |

Кто угодно может отправиться в приключение в мире фантазий, но у каждого будет свой мотив, то почему они покинули уютный дом и ринулись навстречу опасности. Кто-то стремится защищать слабых, кто-то ищет богатство, а кому-то интересно узнать, как можно больше.

Запиши в бланк гордость героя и мотив отражения.

Гордость и мотив помогут

игроку лучше понять персонажа, дадут подсказки как играть его роль. Для ведущего станут ключом к созданию испытаний и приключений каждого персонажа.

К тому же один раз за игровую встречу можно использовать *гордость* и *мотив*, для того чтобы улучшить результат проверки на одну ступень (смотри стр.7).

Пример гордости и мотива
Гордость Билли – одноклассники его уважают. *Мотив* Ринсвинда – избежать неприятностей, которые его преследуют.

Внешность и имя

Опиши парой фраз, как выглядят герой и его отражение. Пусть внешность подчеркнет их сильные стороны или раскроет слабости. Помни, что герой – это ребенок десяти лет или около, а внешность отражения ничем не ограничена. Можешь нарисовать их на бланке персонажа.

И наконец, дай персонажу имя, точнее два – герою и отражению. Герой обычно имеет имя и фамилию, а для отражения будет уместно подобрать запоминающееся прозвище.

Состояние

Не всегда всё идет гладко. Изобретательный волшебник смешивает живую и мёртвую воду, но колба разлетается в его руках, обдавая едкими каплями. Герой «всего лишь» разбил любимую мамину вазу, но досада, смущение, а возможно и страх наказания выбивают из колеи, мешают прорвать завесу. Каждый раз, когда персонаж должен пострадать, отметь один пункт состояния, неважно происходит событие с героем или отражением. Когда шкала состояния заполнится персонаж временно выбывает из игры.

Опыт и развитие

Приключения дают персонажу опыт и стимул к развитию. Персонаж получает опыт каждый раз, когда терпит *неудачу*, действует *гордость* или *мотив*. Также персонаж может получить опыт, если достиг *триумфа*. Когда шкала опыта заполнена персонаж получает один пункт развития, который тратится на улучшение способностей, доступных на его бланке

Правила

Игра это беседа игроков и ведущего. Но если результат действий персонажей не определён, настаёт время сделать ход, бросить кости и увидеть итог.

1. Выбери *ход* – определи, что будет делать персонаж: *противостоять, преодолеть, изменить ситуацию, узнавать, влиять* или *заглядывать в зеркало*.

2. Выбери *подход* – определи, как будет действовать персонаж, от описания действия зависит какая характеристика будет использована при определении результата.

3. Соверши проверку – брось 2d6, сложи выпавшие числа, прибавь текущий уровень, используемой характеристики, прибавь дополнительные модификаторы, если они есть.

4. Подведи итог – определи какому результату соответствует, полученное число и выбери нужные последствия (одно последствие можно выбрать несколько раз, если это уместно).

Результаты

6 и меньше – *неудача*. Цель не достигнута. Ведущий определит неприятные последствия.

7-9 – *частичный успех*. Цель достигнута, но возникли ослож-

нения, ведущий определит какие.

10-11 – *успех*. Цель достигнута, как предполагалось.

12 и больше – *триумф*. Цель выполнена лучше, чем планировалось. За каждые две единицы выше 10 выбери дополнительное последствие из списка «результат триумфа» (12 – одно, 14 – два, 16 – три).

Ход и подход

Как победить дракона? Нужно ему *противостоять*. А затем выбрать как именно. Обезглавить мечом, используя МОЩЬ? Поразить стрелой благодаря ЛОВКОСТИ? Испепелить молнией и силой РАЗУМА? Усыпить песней благодаря ХАРИЗМЕ? Игроку решать.

Результат триумфа

За каждые две единицы результата выше 10 выбери одно:

- Выбери последствие из списка *хода*.
- Получи 1 пункт опыта.
- Избавься от 1 пункта состояния.

Одно последствие можно выбирать несколько раз.

Преимущества и осложнения

Иногда обстоятельства сопутствуют персонажам, а иногда ситуация оборачивается против них. В этом случае используются преимущества и осложнения. Каждое имеет название и силу (от -3 до +3). Они могут действовать, как на ситуацию в целом, так и на отдельного персонажа. Преимущества и осложнения персонажа, их длительность отмечаются в его бланке. Обстоятельства, влияющие на ситуацию в целом, отмечает ведущий.

По продолжительности преимущества и осложнения делятся на краткие и долгие. Краткие исчезают после срабатывания, долгие действуют пока не будут устранены отдельным ходом, либо пока не потеряют актуальность.

Для одного хода может применяться несколько преимуществ и осложнений. Их сила складывается, но суммарное значение модификатора проверки не может быть меньше -3 или больше +3.

Ходы персонажа

Противостоять

Персонаж сталкивается с активным сопротивлением. Желает получить что-либо от оппонента, вывести его из игры или

защитить себя и союзников. Не важно одушевлённый оппонент или нет, гигантский аспид или буран могут одинаково навредить персонажу. При итоге 7-9 выбери одно, при 10-11 выбери два, 12 и более – выбери два и обратись к результату триумфа.

- Получи желаемое
- Приблизь победу
- Избеги вреда
- Защити другого

Одно последствие можно выбрать несколько раз, если это уместно.

Преодолеть

Персонаж пытается совершить опасное действие или преодолеть препятствие. При значении 7-9 что-то идет не так, добейся результата – сделай шаг к цели, но заплати цену, предложенную ведущим. При 10-11 – действие удалось – сделай шаг к цели. 12 и более – действие удалось лучше, сделай шаг к цели и обратись к результату триумфа (считай последствием хода, дополнительный шаг к цели).

Изменить ситуацию

Персонаж создает условия для успеха в будущем. При итоге 7-9 выбери одно, при 10-11 выбери два, 12 и более – выбери два и обратись к результату триумфа.

- Создай краткое преимущество с силой +1
- Увеличь силу существующего преимущества на 1 (до +3)
- Понижь силу существующего осложнения на 1 (до 0)
- Сделай краткое преимущество долгим.

Одно последствие можно выбрать несколько раз, если это уместно.

Узнать

Персонаж пытается получить информацию о чем-либо. При успехе полным или частичном ведущий ответит на вопросы. При результате 7-9 задай один вопрос, при 10-11 задай два вопроса. При 12 и более задай два вопроса и обратись к результату триумфа (считай последствием хода, заданный вопрос).

Влиять

Персонаж пытается заставить другого сделать нужное. При итоге 7-9 оппонент согласиться на просьбу, но объявит цену и не нарушит собственных интересов. При 10-11 оппонент выполнит просьбу. 12 и более – оппонент выполнит просьбу, также обратись к результату триумфа (считай последствием создание преимущества +1 против оппонента или дополнительную услугу).

Пример хода

Дракон преградил Ринсвинду выход из пещеры и готовится дыхнуть огнём. Ринсвинд хочет убраться подальше от пещеры и желательно не получить урон. Ринсвинд *противостоит* дракону. Он собирается запустить молнию в потолок пещеры, чтобы отвлечь дракона, значит использует РАЗУМ. Игрок бросает 2d6. На кубках выпадают «4» и «5», в сумме «9». К ним прибавляется текущее значение РАЗУМА Ринсвинда +3. Итоговое значение – «12» – *триумф!* Можно выбрать два последствия из списка хода. Выбирается «получить желаемое» и «избежать вреда». Ринсвинд проскальзывает между лап отвлекшегося монстра, а огненный поток извергается над его головой. Значение «12» позволяет выбрать одно из списка *результат триумфа*. Решено «выбрать последствие из списка хода» и это будет «приблизь победу». Камень со свода пещеры падает дракону на голову, дракон получает пункт состояния, он не побежден, но еще несколько каменных глыб могут завершить дело.

Заглянуть в зеркало

Особый ход, позволяющий изменить мир за завесой. Герой смотрит в зеркало и шепчет заклинание: «Зеркальце помоги, мир преобрази». При *успехе* можно внести изменения в мир за завесой: добавить детали, объекты, персонажей, заявить, что подготовился к ситуации заранее и любые другие элементы с согласия ведущего. Также с помощью этого хода персонаж может избавиться от нескольких пунктов состояния (смотри «Восстановление»).

При использовании хода не применяются значения характеристик и дополнительные модификаторы. То есть итог – сумма броска 2d6. Но при провале ведущий не создает негативных последствий.

При результате 7-9 – внеси небольшие изменения, при 10 и более внеси существенную деталь. Изменения согласуй с ведущим.

Детали в отражении

Заглянув в зеркало, игроки меняют мир игры. Небольшое изменение – у нас в каюте всегда была карта мелей, она поможет пройти опасный участок. Большое изменение – здесь всегда был город, мы точно найдем нужное.

Усилие, гордость и мотив

Когда ситуация вышла из-под контроля нужно действовать на пределе возможностей. Если не устраивает число, полученное при проверке, можно совершить *усилие* и пройти проверку заново – перебросить кубики. После нужно стереть точку примененной характеристики героя или отражения, то есть понизьте её текущий уровень на 1 (минимум до 0).

Когда усилий недостаточно, но успех необходим задействуйте *гордость* или *мотив*. Один раз за игровую встречу опишите, как помогает гордость в реальности или мотив в мире за завесой преуспеть в безвыходной ситуации. Отметьте использование гордости или мотива и повысьте результат проверки на одну ступень. Неудача станет частичным успехом, частичный успех – успехом.

Восстановление

Приключения изматывают, ухудшают состояние снижают характеристики. Для того чтобы восстановиться персонаж должен отдохнуть в реальном мире. Сон в мягкой постели очень полезен для десятилетнего организма. После отдыха восстановите все потраченные пункты

характеристик и снимите все пункты состояния.

Если шкала состояния персонажа заполнилась, а приключение не завершено, он должен *заглянуть в зеркало*, чтобы восстановить связь с миром за завесой. При результате 7-9 спиши один пункт состояния, при 10 и более – два. Если результат 6 и меньше, настало время прервать приключение. Пусть друзья проводят героя домой, где он столкнется с реальностью: объяснит матери как порвал штаны, обрабатывает ссадины зеленкой, плотно пообедает (выбор ситуации остаётся за ведущим). После этого персонаж избавляется от всех пунктов состояния и может вернуться к приключениям.

Гордость и *мотив* восстанавливаются в конце каждой встречи.

Правила ведущего

- Описывай ситуацию.
- Создавай препятствия.
- Ищи отражение для любого явления реальности.
- Смешивай события в реальности и за завесой.

События и последствия

Ведущий создает ситуацию в которой действуют персонажи, а затем показывает, как мир ре-

агирует на них. Создавай новых персонажей и ситуации, когда того требует сюжет. Вводи реакцию мира после того как персонаж сделал *ход*.

При результате 7-9:

- Опиши надвигающуюся проблему.
- Установи цену действия.
- Исполни давнюю угрозу.

При результате 6 и меньше:

- Сделай желаемое недоступным.
- Создай осложнение.
- Повысь силу осложнения.
- Причини вред – добавь персонажу пункт состояния.

Опасности и проблемы

Некоторые проблемы можно преодолеть одним *ходом*, сделать один шаг к цели, один раз приблизить победу. Другие сложны, требуют больше усилий и времени для решения. Для такой опасности создай шкалу состояния. Определи размер шкалы от 2 до 5 пунктов. Определи, как персонажи добьются заполнения шкалы (выбирая последствие «Приблизь победу» хода *противостоять*, делая «шаг к цели» с помощью хода *преодолеть*, или как-то иначе).

ВНИЗ ПО ВЕЛИКОЙ РЕКЕ

Что делать жарким летом? Запускать кораблики по ручью! Но за завесой ручей – великая Река, несущая свои воды к краю мира. Нужно построить корабль и отправиться в путь.

Знак зеркала – «||» показывает границу между реальностью и миром за завесой.

Подготовка корабля

Подготовка – важный этап путешествия. Персонажи определяют способ получения корабля, наберут команду и дадут кораблю эпическое название.

Построить корабль

Поиск материалов

Бумага: у старшего брата был большой плотный лист А3 || в логове беса хранится невероятно лёгкий и прочный материал.

Проберутся ли персонажи незаметно и что случится, если их поймают? Или пойдут на сделку с нечистой силой, какую цену придётся заплатить?

Дерево: в парке много старых деревьев, что, если взять немного толстой сосновой коры || дремучая чаща населена могучими духами леса, хранящими вековые деревья.

Будут ли персонажи блуждать в лесу сами или обратятся за помощью? Вступят в схватку с духами леса или умилостивят их?

Строительство

Сделают герои корабль сами или обратятся за помощью к старшим?

У отца выходной, кажется ему нечем заняться || мастер-корабел давно отошел от дел, что подвигнет его снова взять инструмент?

Если персонажи заручатся поддержкой, создайте долгое преимущество «Помощь мастера-корабела +1» (при триумфе можно повысить его силу).

Как пройдет строительство корабля, какой вклад внесёт каждый? Ведущий создаёт шкалу равную количеству персона-

жей. Каждый персонаж делает один ход в реальности или за завесой (персонажи, либо преодолевают проблему, либо изменяют ситуацию для других). Если количество шагов к цели больше шкалы, создайте долгое преимущество, если меньше – осложнение, отражающее свойство корабля, с силой равной разнице между шагами к цели и длинной шкалы.

Купить корабль

Поиск денег

Можно попросить деньги у мамы || хранительница великого дворца готова одарить храбрых героев.

Какие подвиги придётся совершить для получения награды: выполнить домашнее задание || выкрасть тайну у духа мудрости; прибраться дома || уговорить старика-домового помочь биться с нечистью; подстричь лужайку || побороть растения одержимые демонами?

Ведущий создает шкалу на 3 деления, когда она заполнится, персонажи получают необходимые средства. Можно продолжить выполнять домашние дела, чтобы получить краткое преимущество «богатство», с силой, зависящей от количества сделанного.

Поход за покупками

Городской рынок идеальное место для поиска любого предмета || говорят в центре огромного лабиринта можно найти что угодно.

Что поможет героям искать путь? Что произойдёт, если они столкнутся со стражами лабиринта?

Герои нашли нужную лавку, седой продавец не против поторговаться || дух-кладенец готов за плату расстаться с артефактом, но предлагает персонажам сделать ставку и сыграть в наперстки. Рискнут ли персонажи испытать красноречие и удачу, или просто согласятся на изначальное предложение?

Герои в любом случае купят нужное, но могут получить лучший товар. Ведущий создаёт шкалу из 3 делений. Один персонаж может совершить ход, чтобы заполнить шкалу, остальные могут изменить ситуацию и помочь. Шкала отражает силу долгого преимущества – свойства корабля. Если персонаж потерпит неудачу создайте долгое осложнение с силой -1.

Нанять команду

Несколько человек не управятся с кораблем – нужна ко-

манда. Кто поплывет на борту?

Бумажные человечки || матросы, отдыхавшие в портовой таверне; игрушечные солдатики || профессиональные наёмники; пара гвоздей, забитых в корму || шайка головорезов, истосковавшихся по разбою.

Кто возглавляет будущий экипаж? На каких условиях люди нанялись на корабль?

Дать кораблю имя

Корабль оснащен к путешествию, команда нанята. Осталась последняя деталь – дать кораблю имя. Если игроки не могут договориться, пусть персонажи попытаются влиять на команду – чей результат больше, тот и назовёт корабль.

Странствие

Наконец-то корабль отчалил и приключение началось. Ведущий описывает Реку и ее берега. Где-то она заболачивается, где-то сужается и борта скрежещут о скалы, где-то расширяется так, что не видно берегов. Вода бежит мимо полей и лесов, гор и пустынь. В пути поджидает множество опасностей. Ведущий может выбирать их количество и порядок появления.

Сложное русло

Несколько крупных камней в ручье возникли на пути кораблика || течение ускоряется, впереди водопад.

Как судно пройдет опасное место? Быть может помогут духи воздуха или воды, но что они попросят взамен? Или можно построить гигантский подъемник? Или устремиться вперед, понадеявшись на удачу? Что произойдет если корабль перевернется?

Водяной

Старший мальчик положил в ручей камни, надеясь, что между ними застрянет рыба и он сможет поймать что-нибудь голыми руками || толстяк-водяной перегородил Реку плотной и собирает мзду с проплывающих.

Вступят ли персонажи в схватку с водяным и его подручными? Станут ли они главным блюдом ужасного пира, если проиграют? Быть может персонажи помогут водяному разобраться с проблемами и заручатся его поддержкой?

Чудо-рыба

В небольшом омуте блеснула рыба чешуя || хвост гигантской рыбы взмыл перед носом корабля.

Готовы ли герои намокнуть, чтобы вернуться домой с уловом? Как поймать речного монстра, сохранив при этом корабль? Что можно найти в брюхе чудо-рыбы?

Русалки

Несколько девочек окликнуло героев, а кораблик уплывает || русалки вынырнули рядом с кораблём и пытаются заманить матросов в воду.

Как команда реагирует на женщин за бортом? Попытаются ли персонажи расколдовать проклятых русалок или предпочтут путь насилия? Какова история несчастных женщин – поведают они сами или их бездыханные тела? Что делать с дырой в трюме после столкновения?

Пираты

Несколько ровесников персонажей, недолюбливающих их, тоже запускают кораблики в ручье || корабль речных пиратов появился по правому борту.

Чего хотят пираты? Знакомы ли с ним члены команды? Пойдут ли персонажи на abordаж, попытаются ли ускользнуть или запугать пиратов? Что скрывается в трюме пиратского корабля? А может стоит объединиться?

Завершение пути

Любое приключение подходит к концу. Ведущий при помощи игроков описывает, как завершилось приключение.

Добрался ли кораблик до озера || края мира и что случилось потом? Стемнело ли на улице и героев ищут родители? Как герои закончили день и о каких событиях вспоминают перед сном?

ГЕРОЙ

МОЩЬ

○ ○ ○ ○

ЛОВКОСТЬ

○ ○ ○ ○

РАЗУМ

○ ○ ○ ○

ХАРИЗМА

○ ○ ○ ○

З
Е
Р
К
А
Л
О

ОТРАЖЕНИЕ

○ ○ ○ ○

МОЩЬ

○ ○ ○ ○

ЛОВКОСТЬ

○ ○ ○ ○

РАЗУМ

○ ○ ○ ○

ХАРИЗМА

ГОРДОСТЬ

основ. доп.

МОТИВ

основ. доп.

СОСТОЯНИЕ ○ ○ ○ ○ ○ | ○ | ○

ОПЫТ ○ ○ ○ ○ ○

РАЗВИТИЕ

ПРЕИМУЩЕСТВА

ОСЛОЖНЕНИЯ

название

сила долгие

название

сила долгие

| название | сила | долгие |
|----------|--------------------------|--------------------------|
| _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

| название | сила | долгие |
|----------|--------------------------|--------------------------|
| _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

добавь +1 к любой характеристике героя

добавь +1 к любой характеристике отражения

добавь +1 к любой характеристике героя

добавь +1 к любой характеристике отражения

добавь +1 к любой характеристике героя

добавь +1 к любой характеристике отражения

получи дополнительную ячейку состояния

получи дополнительную ячейку состояния

можешь использовать *гордость* дополнительный раз за встречу

можешь использовать *мотив* дополнительный раз за встречу

ПОРТРЕТ

ГЕРОЯ

ОТРАЖЕНИЯ

ГЕРОЙ

ОТРАЖЕНИЕ

ЗЕРКАЛО

МОЩЬ

МОЩЬ

ЛОВКОСТЬ

ЛОВКОСТЬ

РАЗУМ

РАЗУМ

ХАРИЗМА

ХАРИЗМА

ГОРДОСТЬ

основ. доп.

МОТИВ

основ. доп.

СОСТОЯНИЕ ○○○○○○|○○○

ОПЫТ ○○○○○○

РАЗВИТИЕ

ПРЕИМУЩЕСТВА

ОСЛОЖНЕНИЯ

Table with 4 columns: название, сила, долгое, название, сила, долгое. It contains 7 rows of empty fields for recording advantages and complications.

- добавь +1 к любой характеристике героя
- добавь +1 к любой характеристике героя
- добавь +1 к любой характеристике героя
- получи дополнительную ячейку состояния
- можешь использовать гордость дополнительный раз за встречу

- добавь +1 к любой характеристике отражения
- добавь +1 к любой характеристике отражения
- добавь +1 к любой характеристике отражения
- получи дополнительную ячейку состояния
- можешь использовать мотив дополнительный раз за встречу

ОПИСАНИЕ

ГЕРОЯ

ОТРАЖЕНИЯ

Blank lines for writing the character description and reflection.

Ходы

Противостоять

Персонаж сталкивается с активным сопротивлением. 7-9 выбери одно, при 10-11 выбери два, 12 и более – выбери два и обратись к результату триумфа.

- Получи желаемое
- Приблизь победу
- Избегни вреда
- Защити другого

Преодолеть

Персонаж пытается совершить опасное действие или преодолеть препятствие. 7-9 сделай шаг к цели, но заплати цену, предложенную ведущим. 10-11 сделай шаг к цели. 12 и более сделай шаг к цели и обратись к результату триумфа.

Изменить ситуацию

Персонаж создает условия для успеха в будущем. 7-9 выбери одно, при 10-11 выбери два, 12 и более – выбери два и обратись к результату триумфа.

- Создай краткое преимущество с силой +1
- Увеличь силу преимущества на 1 (до +3)
- Понижь силу осложнения на 1 (до 0)
- Сделай краткое преимущество долгим.

Узнать

Персонаж пытается получить информацию о чем-либо. При результате 7-9 задай один вопрос, при 10-11 задай два вопроса. При 12 и более задай два вопроса и обратись к результату триумфа.

Влиять

Персонаж пытается заставить другого сделать нужное. При итоге 7-9 оппонент согласится на просьбу, но объявит цену и не нарушит собственных интересов. При 10-11 – выполнит просьбу. 12 и более – выполнит просьбу, также обратись к результату триумфа.

Заглянуть в зеркало

Особый ход, позволяющий изменить мир за завесой. При использовании хода не применяются значения характеристик и дополнительные модификаторы. Но при провале ведущий не создает негативных последствий. При результате 7-9 – внеси небольшие изменения, при 10 и более внеси существенную деталь.

Результаты

6 и меньше – неудача. Цель не достигнута. Ведущий определит неприятные последствия. 7-9 – частичный успех. Цель достигнута, но возникли осложнения, ведущий определит какие. 10-11 – успех. Цель достигнута. 12 и больше – триумф. Цель выполнена лучше, чем планировалось. Выбери дополнительное последствие из списка «результат триумфа».

Результат триумфа

За каждые две единицы результата выше 10 выбери одно:
• Выбери последствие из списка хода.
• Получи 1 пункт опыта.
• Избавься от 1 пункта состояния.