

Вступление от StannisAlive

В этом документе вы найдете игровые материалы для игры по системе Masks, адаптированной под приключения молодых фэнтезийных героев.

Оригинальная система - это игра на движке Powered by the Apocalypse, сосредоточенная на двух аспектах: супергеройские подвиги и драма про взросление подростков. Больше половины механики игры относится к переживаниям, эмоциям, характерам и стремлениям персонажей.

Вдохновившись различными дополнениями к Masks, я решил адаптировать игру к приключениям молодых взрослых героев в классическом фэнтези с подземельями и драконами, навряде Forgotten Realms, Dragonlance и т.п.

И хотя тематика этой игры стала очень близкой к D&D, Dungeon World или аналогичным играм, геймплей и жанр всё же кардинально отличаются. Вам чаще придется играть в разговоры между персонажами и говорить об их эмоциях, чем бросать кубы на махание мечом и говорить о числе найденных монет. Сериал The Legend of Vox Machina - очень близко к тому, на что получается похоже повествование.

Целью игры является не выживание героев или их легкая победа, а развитие их личностей и создание драматичной истории.

Кроме того, в этой игре большинство противников обладают личностью и желаниями. С ними можно и нужно разговаривать, а преднамеренное убийство - это крайняя мера, а не стандартный способ решения проблем.

Чтобы точнее понять условности жанра, посмотрите на лист ГМА.

Чтобы в деталях понять, как работает механика, читайте книгу правил Masks.

Версия документа: v.0.5 от 10.06.2022

Формат печати: A5 (чтобы получились буклеты, печатайте по 2 страницы на одном A4, двусторонней печатью с переворотом по короткой стороне)

Изменения в механике:

Косметические изменения: ходы перефразированы, sci-fi и сугубо комиксные способности заменены на магические, а сугубо подростковые темы заменены на темы молодых взрослых.

Рекомендация: бросая +Ярлык, действуйте так, чтобы воплощать этот ярлык.

Частично поправлены принципы и ходы ведущего

Механика Влияния адаптирована. Теперь Влияние работает не только когда герою напрямую говорят о нем или о том, как устроен мир. Теперь Влияние работает и тогда, когда картина мира героя подвергается сомнению (обычно это происходит, когда он узнает тайны или встречает что-то необъяснимое).

Понятие “Взрослый” изменено на “Старший”. На героев влияют те, кто в рамках мира имеет авторитет: старики, лорды, прославленные герои, мастера, судьи, волшебники, и так далее.

Плейбук Janus: Плейбук убран из игры. Один из его ходов адаптирован перенесен в список базовых ходов, а еще три его хода адаптированы и перенесены в список ходов Старших.

В ходе “оценить обстановку” одна из опций заменена на “что об этом говорит молва” (аналог хода “покопаться в памяти” из DW)

Ход “получить мощный удар” дополнен опцией “получить рану” по аналогии с механикой дополнения “Unbound”, а опция “спровоцировать” убрана

Ход “вступая в битву с опасным врагом как команда”: триггер заменен на “отправляясь навстречу опасностям как команда”

Добавлен базовый ход “раздобыть полезное” и особый ход “спокойный отдых”

Добавлен ход Старшего “предложить близость”

Добавлена механика Трофеев

Лист ГМа

Повестка

- Пусть Королевство выглядит сказочно
- Сделай их жизнь героической
- Играй, чтобы узнать, что изменится
- Всегда делай так...
- как требуют принципы
- как требуют правила
- как требует честность
- как требуют заготовки

Принципы

- Обращайся к героям, а не игрокам
- Делай ход, но не говори, какой
- Делай угрозы серьезными
- Заставь их вспоминать прошлое
- Делай жизни людей ценными
- Показывай героев причудливыми, находчивыми и крутыми
- Дай злодеям мотивы, демонстрирующие их человечность
- Показывай Старших догматичными и недалёковидными
- Поддерживай, но только с условиями
- Добавляй НИПов повсюду
- Задавай провокационные вопросы и играй на ответах
- Будь фанатом персонажей игроков
- Используй НИПов для вбивания их взглядов в персонажей
- Напоминай о легендах и героях прошлого
- Быстро переходи к последствиям
- Иногда делегируй решения

-
- Запускай экшен
 - Бери за основу детали созданных персонажей
 - Постоянно задавай вопросы
 - Указывай на ходы, когда они случаются
 - Предлагай ходы, когда игроки в затруднении
 - Создавай сцены для нескольких героев
 - Двигай их ярлыки
 - Показывай привычность людей к магии
 - Дай им возможность поговорить

Ходы

- Выдай состояние
- Получи на кого-нибудь Влияние
- Собери их вместе
- Верхни их домой, в реальности или в воспоминаниях
- Захвати кого-то
- Поставь беззащитных под угрозу
- Покажи величину побочного ущерба
- Раскрой будущее, косвенно или прямо
- Ограничь их способности или лиши снаряжения или трофея
- Предложи им награду и покажи цену
- Оберни их ход против них
- Опиши возможные последствия и спроси
- Скажи им, кто они, или кем должны быть
- Поставь их картину мира под сомнение
- Заставь НИПа делать опрометчивые решения и жесткие выводы
- Задействуй слабости и уязвимости их способностей и отношений
- Сделай **ход плейбука**
- Сделай **ход злодея**
- После каждого хода: "Что будешь делать?"

Злодеи в бою

- Когда злодей получает сильный удар, при обмене ударами или в других ситуациях, он отмечает подходящее состояние
- Когда злодей отмечает состояние, он немедленно делает ход состояния, прежде чем персонажи игроков вновь подействуют
- Когда нужно решить, что злодей делает дальше, посмотри на ходы ГМа, ходы злодея и ходы состояний.
- Когда злодею нужно отметить состояние, но он не может, он побежден.
- Злодей может сбежать или сдаться до того, как состояния кончатся – они не обязаны сражаться до конца.
- Злодеи и НИПы вообще всегда стараются очистить состояния – они всегда выбирают открыться при успешном утешении и поддержке от персонажа игрока.

Ходы состояний

НАПУГАН

- Спрячься от опасности
- Беги прочь от угрозы или осложнения
- Сорвись на то, что угрожает, без раздумий
- Моли о пощаде
- Возведи преграды и стены

ЗЛОЙ

- Сорвись через немыслимую жестокость
- Разрушь окружение
- Оборви разговоры
- Ударь по любой уязвимости
- Опасно накали ситуацию

ВИНОВАТ

- Ищи прощения
- Пожертвуй чем-то или всем ради искупления
- Обратись к невообразимому
- Обвини других
- Раскрой свой мотив

ОТЧАЯВШИЙСЯ

- Сдайся без боя
- Сожги мир вокруг них
- Ищи лучик света во тьме
- Подрывай чужие убеждения
- Перейди к радикальным и ужасным действиям

НЕУВЕРЕННЫЙ

- Цепляйся за разрушенные планы и идеи
- Следуй за кем-то другим
- Ставь под сомнение их планы и союзников
- Признайся в неправильном поступке
- Уйди на задний план

Когда ты не занят...

- Описывай красочно и подробно
- Рисуй карты
- Заполни предысторию
- Делай прыжки во времени
- Разделяй “экранное время”
- Делай перерывы

Ваше первое приключение:

Озвучьте ваши идеи и условия. Скажите, что вам интересно было бы видеть в игре.

Попросите игроков представить своих персонажей: их внешность, способности и краткие ответы на вопросы о предыстории.

Затем пусть игроки решат, каково было их первое приключение. Пусть каждый ответит на вопрос “Когда ваша команда впервые собралась вместе...” со своего плейбука, в следующем порядке (можете ответить сами, ответить коллективно, или не отвечать вовсе на вопросы плейбуков, не участвующих в игре):

- | | |
|------------|-------------------|
| 1. Громила | 6. Наследник |
| 2. Чародей | 7. Чудовище |
| 3. Чужак | 8. Ученик |
| 4. Плут | 9. Мечтатель |
| 5. Колдун | 10. Иные плейбуки |

Затем пусть кто-то из игроков ответит на вопрос: “Кого или что важное для Королевства мне удалось уберечь от опасности?”.

Его персонаж считается лидером команды на момент начала игры (разумеется, это положение могут оспорить).

Теперь раскидайте отношения и влияние.

Определитесь с основными важными НИП в Королевстве. Убедитесь, что большинство важных НИП связаны хотя бы с двумя персонажами игроков. Убедитесь, что с большинством из НИП легко столкнуться (в фэнтези нет распространенных аналогов телефонов и интернета, так что в идеале привяжите вашу историю к окрестностям столицы Королевства)

А теперь начните с экшена - опишите сцену, в которой происходит что-то опасное! Пусть герои пафосно окажутся на месте и скажут, как вмешиваются.

Ходы плейбуков

МЕЧТАТЕЛЬ

- Обращай внимание на то, что он не к месту
- Хвали его лучшие черты
- Заставь его заплатить за свою смелость
- Лиши его трофея
- Играй на его побуждениях

ГРОМИЛА

- Подвергни его возлюбленного опасности
- Усилъ позиции его соперника
- Раскрой темные тайны его прошлого
- Атакуй тем, кто похож на него
- Окружи его целым роем рядовых врагов

ПЛУТ

- Заклужи его в оковы
- Выдай или отбери у него внимание публики
- Дай ему любовь, но с условиями
- Покажи ему границу дозволенного
- Протяни ему руку помощи

КОЛДУН

- Сделай отметку на Треке Судьбы
- Предложи шанс продвинуться к победе
- Напомни ему о том, что они потеряют
- Доведи его до грани
- Предложи цену за временное облегчение

НАСЛЕДНИК

- Напомни ему о традициях наследия
- Сравни его с прошлым
- Заставь его ответить на беспокойства наследия
- Увеличь ожидания от него
- Воздай ему почести

ЧАРОДЕЙ

- Напомни им о прошлых разрушениях по его вине
- Раскрой ужасную правду о его способностях
- Заставь его силы вырваться из-под контроля
- Разжигай их Состояния
- Представь угрозу, с которой может справиться лишь он

ЧУЖАК

- Привлекай внимание к его отличиям
- Представь требования от его дома
- Представь наблюдателя из его дома
- Поддержи и утешь его в моменты слабости
- Проверь на прочность его убеждения и обычаи в напряженных ситуациях

УЧЕНИК

- Укажи на его ошибки
- Поделись мудростью, даже если он не хочет слушать
- Заставь его посмотреть на зеркальное отражение себя
- Дай ему в точности то, что ему нужно, за соответствующую цену
- Поставь его наставника под угрозу

ЧУДОВИЩЕ

- Отвергни его
- Покажи, как его боятся или ненавидят
- Атакуй его ордами неразумных врагов
- Напомни ему о том, что он потерял
- Разгляди его истинное "я".

ЗВЕЗДА

- Заставь молву исказить его поступки
- Столкни его с запросами аудитории
- Дай возможность привлечь внимание
- Дай возможность для тихого героизма
- Осуди его поверхностность

ПОСЛАННИК

- Отдай ему новый приказ, активный и жесткий
- Подвергни опасности его друзей в Ордене
- Награди его за верную службу
- Раскрой признаки разложения Ордена
- Проанализируй их эффективность

ГЕНИЙ

- Столкни его с его Стыдом
- Дай осложнения его решениям и изобретениям
- Представь ему неразрешимую проблему
- Осуди его самоуверенность
- Покажи ему, как он нуждается в других

ОТРОДЬЕ

- Обвини его за поступки предка
- Награди его уважением
- Поставь его перед требованием
- Допрашивай его по поводу мотивов и действий
- Представь персонажей, связанных с предком

ХОДЫ СТАРШИХ

ПРОДЕМОНСТРИРОВАТЬ МАСТЕРСТВО

Пользуясь своими способностями с потрясающей точностью или грациозностью, брось + ОДЕРЖИМЫЙ. При успехе выбери один. На 10+ выбери два.

- завладей чем-то уязвимым для себя
- создай нечто полезное с помощью окружения
- нейтрализуй противника или угрозу, по крайней мере на время

СОКРУШИТЬ УЯЗВИМОГО ВРАГА

Когда ты **сокрушаешь уязвимого врага**, брось + ГРОЗНЫЙ. При успехе бой закончен. Они проиграли. На 10+ выбери один. На 7-9 выбери два.

- тебе нанесли **мощный удар**
- ты поступил(а) принципами или нарушил(а) табу
- ты нанес существенный ущерб тому, чему не следовало

УБЕДИТЬ РАДИ ВЫСШИХ ИНТЕРЕСОВ

Убедя кого-то ради их высших интересов, бросай + ВАЖНЫЙ. Если это NPC на 10+ они действуют соответственно. На 7-9 им нужны гарантии прямо сейчас. Если это PC, при успехе они могут отметить Потенциал или сдвинуть свои Ярлыки, если они сделают то, что ты хочешь. На 10+, получи Влияние на них.

ПРОИЗНЕСТИ ВПЕЧАТЛЯЮЩУЮ РЕЧЬ

Когда ты **отстаиваешь свою позицию** перед противником, брось + СЛАВНЫЙ. На 10+ выбери два. На 7-9 один.

- слушающие не могут продолжать свои действия
- слушающие не могут сбежать, не попытавшись тебе ответить
- слушающие не могут атаковать, не потеряв статус или позицию

Я СПАСУ ТЕБЯ

Ты готов заплатить высокую цену, чтобы спасти близких. Раскрой важную тайну о себе или отметь состояние, чтобы **защитить** близких, как будто ты выкинул 12+.

КЛЯТВА

Когда ты **посвящаешь себя спасению кого-то или победе над ужасным врагом**, отметь состояние и получи +1 на все броски, напрямую связанные с достижением своей цели. В конце каждой сцены, во время которой ты не продвинулся к своей цели, отметь Виноват или любое другое состояние, если ты уже Виноват. Когда ты выполняешь свою цель, отметь потенциал и передвинь свои ярлыки. Если разочаровываешься в своей клятве, ищи поддержки у Старших, чтобы перестать себя винить.

ПРЕДЛОЖИТЬ БЛИЗОСТЬ

Когда ты **предлагаешь близость** другому персонажу, брось +ПРОСТОЙ.

При успехе тебе ничто не помешало это сделать. Вам обоим придется выбрать реакцию из списка ниже.

При 7-9 вы рискуете. Если вы выбрали разные реакции, вы получаете по состоянию и теряете влияние друг на друга вместо того, что указано в выбранном варианте.

- я готов отдать тебе всего себя и это для меня многое значит. Получи влияние на меня.
- я готов испытать с тобой близость, но я считаю, что меня это ни к чему не обязывает. Потеряй на меня влияние, если мы это сделаем.
- я останавливаю тебя в любой момент, потому что не хочу этой близости. Мне нужно совсем другое. Получи влияние на меня, если сможешь дать мне то, чего я на самом деле хочу.

При провале ты не успеваешь понять его реакцию. Тебя прерывает что-то нежелательное.

ПЛЕСТИ ПАУТИНУ

Ты тратишь время на то, чтобы расставить сети против своих врагов. Когда ты **раскрываешь ловушку, которую ранее расставил с помощью своих способностей, связей или знаний**, брось +ОДЕРЖИМЫЙ. При успехе противник попадает в нее и ты получаешь возможность против цели. При 10+, получи +1 при реализации этой возможности. При провале, ловушка непреднамеренно ведет к опасной эскалации.

БАЗОВЫЕ ХОДЫ

СТОЛКНУТЬСЯ С УГРОЗОЙ

Когда ты непосредственно вступаешь в бой с угрозой, брось +ГРОЗНЫЙ. При успехе, обменяйся ударами. На 10+ выбери 2. На 7-9 выбери 1:

- сопротивляйся ударам или уклонись
- забери у противника что-то
- создай возможность для союзников
- впечатли, застигни врасплох или напугай противника

ПРОЯВИТЬ СПОСОБНОСТИ

Когда ты раскрываешь свои способности по-новому для преодоления препятствия, изменения обстановки или расширения чувств, брось + ОДЕРЖИМЫЙ. При успехе тебе удастся. На 7-9 ГМ опишет, в чем заключается слабость или побочный эффект - можешь получить состояние, чтобы этого избежать.

УСПОКОИТЬ ИЛИ ПОДДЕРЖАТЬ

Когда ты успокаиваешь или поддерживаешь кого-то, брось +ПРОСТОЙ. При успехе цель отмечает Потенциал, очищает Состояние или передвигает Ярлыки, если откроется в ответ. На 10+ ты также можешь добавить 1 в тимпул или очистить свое Состояние.

ЗАГЛЯНУТЬ ПОД МАСКУ

Когда ты пытаешься разобраться в скрытых мотивах, брось +ПРОСТОЙ. На 10+ спроси 3. На 7-9 спроси 1.

- что ты на самом деле задумал?
- чего ты от меня ждешь?
- что ты собираешься сделать?
- как я могу заставить тебя _____?
- как я могу получить на тебя влияние?

ЗАЩИТИТЬ

Когда ты защищаешь кого-то или что-то от непосредственной опасности, брось +СЛАВНЫЙ. Для защиты от NPC: при успехе ты справился, выбери что-то одно. На 7-9 ты сам подвергся этой опасности или ситуация накалилась

- добавь 1 в тимпул
- получи Влияние над кем-то, кого защитил
- очисти одно Состояние

Для защиты от PC: при успехе, он получает -2 к броску. На 7-9 ты подвергаешь себя возмездью, осуждению или чем то жертвуешь. От PC ты можешь защищать и себя.

РАЗДОБЫТЬ ПОЛЕЗНОЕ

Когда ты тратишь время где-то, где можешь раздобыть полезный трофей или сведения, брось +ВАЖНЫЙ. При успехе получи что-то, что можешь себе позволить. На 7-9 выбери 1:

- оно стоило очень дорого, пришлось пожертвовать своим трофеем
- ты привлек нежелательное внимание
- у приобретенного есть непредсказуемые побочные эффекты. ГМ скажет, какие, когда будет уже поздно.

ОЦЕНИТЬ СИТУАЦИЮ

Когда ты активно занимаешься оценкой ситуации, брось +ВАЖНЫЙ. На 10+ задай 2 вопроса, на 7-9 задай 1. Получи +1 когда используешь ответы.

- что здесь я могу использовать, чтобы _____?
- что здесь самая большая опасность?
- что об этом говорит молва?
- что или кто здесь наиболее уязвим для меня?
- как мы можем быстро с этим разобраться?

ПРОВОЦИРОВАТЬ

Когда ты провоцируешь кого-то, кто восприимчив к твоим словам, скажи чего ты хочешь от него и брось + ВАЖНЫЙ. Для NPC: на 10+ он идет у тебя на поводу. На 7-9 вместо этого он может выбрать одно:

- он заминается: ты получаешь +1 к следующему против него
- он ошибается: получи значительную возможность
- это его бесит: получи на него Влияние

На PC: на 10+ выбери оба, на 7-9 что-то одно:

- если он это делает, добавь 1 в тимпул
- если не делает, он отмечает Состояние

ПРИКИНУТЬСЯ ПРОСТАКОМ

Когда ты прикидываешься обычным человеком, чтобы провести, сбить с толку, или просочиться мимо кого-то, брось +ПРОСТОЙ. При успехе, цель купилась на это. При 7-9, выбери одно:

- за тобой все еще присматривают
- ты оставляешь что-то компрометирующее
- ты наступаешь на горло своей гордости, чтобы это прокатило, отметь состояние

При провале ты усугубил ситуацию и теперь уязвим.

ПОЛУЧИТЬ МОЩНЫЙ УДАР

Когда ты получаешь мощный удар, брось + Состояния, которые отмечены. На 10+ выбери 1:

- ты немедленно покидаешь сцену: бежишь, отключаешься и т.п.
- ты теряешь контроль над собой или своими способностями жутким образом.
- два варианта из списка на 7-9.

На 7-9 выбери одно:

- выругаться: злоупотребляешь Влиянием, чтобы отметить товарищу Состояние.
- уступить: противник получает возможность
- терпеть боль: отметь себе два Состояния
- получить рану: опиши ранение и получи -1 на броски всех Ярлыков, пока тебя не подлают

При провале ты крепко держишься. Отметь Потенциал и расскажи о том, как пережил этот удар.

ОСОБЫЕ ХОДЫ

ТИМПУЛ

Отправляясь навстречу опасностям в составе команды, попросите лидера озвучить вашу цель и добавьте 2 в тимпул.

- Если у вас всех сейчас одна цель, добавьте еще 1.
- Если лидер имеет Влияние на всю команду, добавьте еще 1.
- Если кто-то из вас не доверяет лидеру или не верит в команду, удалите 1.
- Если ваша команда не готова к этому или неуравновешена, удалите 1.

Лидер может отметить Состояние, чтобы избежать удаления очка из Тимпула.

Любой, кто работает в команде, может потратить 1 из тимпула, чтобы **помочь** товарищу, дав ему +1 к броску.

Любой, кто действует эгоистично, может потратить 1 из тимпула и рассказать как его действия игнорируют или оскорбляют товарищей. В этом случае сдвинь один из своих Ярлыков вверх и один вниз, на свой выбор. Ты можешь использовать эту опцию после броска, чтобы изменить его исход.

Каждый раз, когда проходит время, ГМ очищает тимпул и восстанавливает его до 1 очка.

ТРОФЕЙ

Трофей - это что-то крутое, редкое, или полезное, запиши его в своем плейбуке.

Когда **используешь трофей, чтобы сделать то, чего не смог бы без него**, ты можешь выбрать дополнительную опцию хода, даже на провале.

Когда **используешь его, чтобы помочь себе или другу** в чем-то, что и так могли бы, потеряй трофей и получи +1 как если бы тебе помогли.

Когда **получаешь новый трофей**, запиши его вместо старого, если он важнее. Незаписанные трофеи недостаточно важны, чтобы использовать их в последующих сценах.

СПОКОЙНЫЙ ОТДЫХ

Когда тебе **ничего не угрожает и ты можешь спокойно отдохнуть** существенное время, расскажи, как ты расслабляешься и поделись с кем-нибудь своими целями на ближайшее время. Выбери 2 из следующего:

- развлекись как следует и очисти Отчаявшийся;
- подлатай свои раны с помощью товарища;
- встретить кого-то или что-то, что поможет тебе продвинуться к твоей цели;
- помоги товарищу продвинуться к его цели и добавь 1 в тимпул;
- восстанови что-то из своего снаряжения.

СОСТОЯНИЯ

Когда ход говорит отметить Состояние, отметь любое на свой выбор. Иногда ГМ может указать тебе конкретное Состояние, особенно после жесткого хода.

Если тебе нужно отметить Состояние, но свободных для отметки не осталось, ты покидаешь сцену: теряешь сознание или убегаешь. Мастер скажет тебе, когда ты сможешь вновь появиться. Тогда ты сможешь снять одно из Состояний.

Отметив Состояние, получи -2 к связанным с ними ходам (макс. -3)

- Если ты Злой, получи -2 к попыткам **успокоить или поддержать** и **заглянуть под маску**.
- Если ты Напуган, получи -2 на **столкнуться с угрозой**
- Если ты Виноват, получи -2 **провоцируя и оценивая ситуацию**.
- Если ты Отчаявшийся, получи -2 когда пытаешься **проявить свои способности**.
- Если ты Неуверенный, получи -2 когда **защищаешь** или **отвергаешь чье-то влияние**.

ОЧИСТКА СОСТОЯНИЙ

В конце любой сцены, в которой ты выполнил определенное действие, очисти соответствующее состояние.

- **очисти Злой**, причинив кому-то боль или сломав что-то важное.
- **очисти Напуган**, сбежав от проблемы.
- **очисти Виноват**, если жертвуешь чем-то для искупления вины.
- **очисти Отчаявшийся**, если с головой уходишь в простые развлечения.
- **очисти Неуверенный**, сделав что-то безрассудное, не сказав команде.

Ты также можешь очистить Состояние, когда кто-то **успокаивает или поддерживает** тебя, или когда ты **защищаешь** кого-то.

НАЧАЛО СЕССИИ

В начале каждой сессии ГМ добавляет одно очко в тимпул.

КОНЕЦ СЕССИИ

В конце каждой сессии выбери одно:

- Стать ближе к команде. Объясни, кто заставил тебя почувствовать частью команды, дай ему над собой Влияние и очисти свое Состояние или отметь потенциал.
- Разберись в себе. Расскажи, кем ты себя видишь и почему. Сдвинь один Ярлык вверх, а другой вниз.
- Отдались от остальных. Объясни, почему ты чувствуешь себя одиноким. Очисти чье-то Влияние на себя.

ВЛИЯНИЕ

Когда кто-то имеет на тебя Влияние, это значит, что тебе не все равно, что он делает, говорит или думает. В любое время ты можешь дать Влияние тому, у кого его на тебя нет. Все Старшие уже имеют на тебя Влияние, когда появляются впервые.

Когда у тебя есть Влияние на кого-то, получи +1 ко всем ходам нацеленным на него, включая отвержение его Влияния.

Когда ты злоупотребляешь влиянием на кого-то для получения преимущества, потеряй это Влияние, чтобы выбрать одно из:

- дай -2 на ход, который цель только что сделала (после броска)
- отметь цели Состояние
- получи дополнительно +1 на ход, нацеленный на нее (после броска)

Когда ты сталкиваешься с тем, что меняет твою картину мира, или кто-то с Влиянием над тобой говорит тебе, кем ты должен быть или как устроен мир, согласишься или отвергни Влияние.

Если ты соглашаешься, ГМ соответствующим образом передвинет твои Ярлыки; если нет - отвергай Влияние.

Когда ты отвергаешь чье-то Влияние, брось 2d6. При успехе ты держишься. На 10+ выбери два. На 7-9 выбери один:

- очисти Состояние или отметь Потенциал, немедленно действуя так, чтобы доказать их неправоту
- передвинь свои Ярлыки на свой выбор
- очисти его Влияние на себя и получи +1 к следующему против него

При провале его слова сильно ранят тебя. Отметь Состояние, и ГМ передвинет твои Ярлыки.

Если у тебя есть Влияние на товарища по команде, и ты получаешь еще одно Влияние на него, немедленно подвинь ему Ярлыки на свой выбор.

Если у тебя есть Влияние на NPC, и ты снова получаешь Влияние на него, получи +1 к следующему против него.

ФЛЕШБЕКИ

Когда ты заявляешь, что предусмотрел что-то, потрать 1 из Тимпула, чтобы сделать флешбек и описать, как ты готовился. ГМ скажет, какова цена. Если ты не согласен, можешь не тратить тимпул.

ПЕРЕДВИЖКА ЯРЛЫКОВ

Когда твои Ярлыки передвигаются, это означает, что твое отношение к себе меняется. Ты видишь, чувствуешь и соответственно ведешь себя иначе. Подвинь один Ярлык вверх, а другой вниз.

Если тебе нужно подвинуть Ярлык выше +3 или ниже -2, получи Состояние по выбору ГМ вместо передвижения (Ты не можешь двигать ярлыки таким образом при ходе конца сессии)

МОМЕНТ ИСТИНЫ

Когда ты разблокируешь Момент Истины, ты можешь активировать его в любое время: прочитай «Момент истины» вслух со своего плейбука и следуй этому сценарию. По сути, ты получаешь полный контроль над повествованием. ГМ даст знать, какие последствия могут возникнуть ...

После того, как ты использовал Момент Истины, навсегда заблокируй один Ярлык. Ты изменился, и какая-то часть тебя отныне будто высечена в камне. Ты можешь разблокировать свой Момент Истины еще раз через продвижение.

ЧТО ЕЩЕ МОЖЕТ СЛУЧИТЬСЯ

Когда кто-то навсегда теряет влияние на тебя, это означает, что персонаж никогда больше не сможет его обрести. Это лучше всего работает на NPC, чтобы показать, что ты оставил эти отношения позади и тебе без разницы, что он будет о тебе думать.

Когда персонаж оставляет путь приключений, это означает, что он больше не является одним из героев, он может свободно и без ограничений использоваться ГМом.

Когда ты блокируешь Ярлык, это означает, что он никогда больше не сможет сдвинуться вверх или вниз - эта часть тебя отныне будто высечена в камне.

Когда твой герой завоеует славу и уважение, став знаменитым героем королевства, он перестанет быть молодым героем. Отныне он - один из Старших героев, и больше не является персонажем игрока. ГМ должен относиться к такому персонажу как к одному из самых значительных героев в королевстве, и этот герой становится персонажем ГМа.

МЕЧТАТЕЛЬ

МОМЕНТ ИСТИНЫ

Это тот момент, когда ты показываешь остальным чем заслужил право быть наравне с героями Ты делаешь любую вещь, выносишь любого врага, как бы безумно или нелепо это не выглядело, ты все равно это делаешь, просто потому что это ты. Челюсти остальных упадут, когда ты закончишь. Конечно, совершение подобного трюка, как правило, приводит к нежелательному вниманию или опасной репутации...

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Когда ты разделяешь с кем-то триумф победы, расскажи ему, какой он потрясающий, и добавь 1 в тимпул. Если в ответ он скажет, что ты тоже великолепен, добавь еще 1.

Когда ты разделяешь с кем-то уязвимость или слабость, спроси его, не зря ли ты принят в команду. Если он принимает тебя, отметь потенциал и дай ему влияние на себя. Если он говорит, что ты не подходишь для этого, отметь Злость и сдвинь один Ярлык вверх и один Ярлык вниз, по своему выбору.

ПОТЕНЦИАЛ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Каждый раз, проваливая бросок, отмечай потенциал

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда твой трек потенциала заполняется, ты становишься сильнее. Выбери из списка ниже.

- | | |
|---|--|
| ☐ Возьми еще один ход из своего плейбука | ☐ Кто-то навсегда теряет на тебя Влияние, |
| ☐ Возьми еще один ход из своего плейбука | добавь +1 к одному Ярлыку |
| ☐ Возьми ход из чужого плейбука | ☐ Передвинь Ярлыки по своему выбору и |
| ☐ Возьми ход из чужого плейбука | добавь +1 к одному из них. |
| ☐ Возьми ход из чужого плейбука | ☐ Открой Момент Истины |

-----Взяв пять продвижений из верхнего списка, можешь перейти к списку ниже-----

- | | |
|---|---|
| ☐ Разблокируй использованный тобой ранее Момент Истины | ☐ Заблокируй Ярлык и добавь +1 к Ярлыку по своему выбору |
| ☐ Смени плейбук | ☐ Оставь путь приключений или стань |
| ☐ Возьми ход Старшего | знаменитым героем королевства |
| ☐ Возьми ход Старшего | |

МЕЧТАТЕЛЬ

Тебе не стоит быть героем. У тебя могла бы быть обычная, простая, безопасная жизнь. И это неплохо, но... брось. Магия! Монстры! Вспышки огненных шаров! Звон мечей и топоров! Сокровища! Это тебе не по зубам, но какая разница? Ты всегда об этом мечтал!

ИМЯ ГЕРОЯ и ПРОЗВИЩЕ

ВНЕШНОСТЬ

- пол: любой
- происхождение: деревенщина, слуга, ремесленник, бастард, сирота
- лицо: улыбчивое, наивное, обычное, симпатичное
- одежда: походная, нищенская, простецкая, поношенная
- трофей: роскошный, волшебный, загадочный, как из легенды, _____

СПОСОБНОСТИ

Если у тебя и есть необычные способности, они довольно незначительны или не достойны внимания. Выбери два.

- | | |
|--|---|
| ☐ шест, коса или вилы | ☐ крепкие кулаки |
| ☐ охота | ☐ ловкие пальцы |
| ☐ скрытность | ☐ прыткость |

ЯРЛЫКИ (при создании персонажа, добавь +1 к одному по своему выбору)

ГРОЗНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ОДЕРЖИМЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
СЛАВНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ВАЖНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ПРОСТОЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3

СОСТОЯНИЯ (-1 на броски всех ярлыков, если **ранен**)

- ☐ **Напуган** (-2 на Столкнуться с угрозой)
- ☐ **Злой** (-2 на Успокоить или поддержать и Заглянуть под маску)
- ☐ **Виноватый** (-2 на Провоцировать и Оценить ситуацию)
- ☐ **Отчаявшийся** (-2 на Проявить способности)
- ☐ **Неуверенный** (-2 на Защитить или Отвергнуть влияние)

ТВОЯ ИСТОРИЯ

- Как ты приобрел свои навыки?
- Когда ты впервые добыл трофей?
- Кто вне команды считает, что ты не должен этим заниматься?
- Почему ты пытаешься быть героем?
- Почему тебе важна эта команда?

Закончив свою предысторию, представь персонажа другим игрокам, а затем определи, что произошло, когда ваша команда впервые собралась вместе, отношения между тобой и товарищами по команде, и кто имеет влияние на тебя.

КОГДА НАША КОМАНДА ВПЕРВЫЕ СОБРАЛАСЬ ВМЕСТЕ...

Мы обнаружили признаки того, что этот инцидент был только началом чего-то большего. Что это и каковы были признаки?

ОТНОШЕНИЯ

_____ удивительный и у тебя есть все шансы подружиться с ним.

Ты должен доказать _____, что достоин, прежде чем сможешь почувствовать себя настоящим героем.

ВЛИЯНИЕ

Ты так рад быть среди них! Дай влияние на себя трем товарищам по команде.

ХОДЫ МЕЧТАТЕЛЯ (Выбери два)

☐ Важная мелочь:

Осмотревшись на месте, брось +ПРОСТОЙ.
На 10+ спроси 2. На 7-9 спроси 1:

- каков лучший способ выйти/войти?
- что здесь недавно произошло?
- что тут стоит прихватить?
- что здесь не то, чем кажется?
- чье это место?

При провале ты находишь проблемы на свою голову, ГМ расскажет какие.

☐ Ни силы, ни мастерства:

Ты постоянно подбираешь полезную экипировку. Ты можешь носить с собой один дополнительный трофей, записывай его в отдельную строчку:

Когда ты наудачу используешь этот трофей, **сталкиваясь с угрозой, проявляя способности или защищая**, брось +ПРОСТОЙ вместо обычного Ярлыка, но он перестанет быть полезным после этого.

ПОБУЖДЕНИЯ

Выбери 4 побуждения и отметь их в начале игры. Выполнив любое, вычеркни его и выбери одно: отметить Потенциал, очистить Состояние, получи Влияние над кем-то причастным. Когда все четыре отмеченных побуждения вычеркнуты, выбери и отметь четыре новых. Когда все вычеркнуты, смени плейбук, оставь дорогу приключений или стань знаменитым героем.

- ☐ повести команду в бой и победить
- ☐ примириться с врагом
- ☐ ударить кого-то, кого не стоило бы
- ☐ помочь товарищу, когда он в тебе больше всего нуждается
- ☐ устранить угрозу без чьей-либо помощи
- ☐ превзойти прославленного героя
- ☐ повернуть безумный трюк
- ☐ спасти жизнь товарищу
- ☐ напиться или покутить с другом
- ☐ оседлать сказочное существо

☐ Не подведу:

Помогая товарищу, можешь потратить 2 очка из тимпула, чтобы дать ему +2.

☐ Время упоительных историй:

Когда ты **прикидываешься простаком**, чтобы кого-то одурачить, выбери ярлык и расскажи безумную историю о своем геройстве, подчеркивающую этот ярлык, чтобы использовать его вместо ПРОСТОЙ.

Ты в любом случае наступаешь на горло своей гордости, ведь ты знаешь, что тебя примут за фантазера.

☐ Шевелись, Плотва:

У тебя есть животное-компаньон, помогающее тебе. Выбери три базовых хода и расскажи ГМ, как зверь помогает с этими ходами. Всякий раз, когда питомец помогает, получи +1. Если питомец получает травму, считай это **мощным ударом**.

☐ Круче чем До'Урден:

Когда ты драматично оказываешься в опасности, не делая ни шагу назад, бросай +СЛАВНЫЙ вместо +ГРОЗНЫЙ, **сталкиваясь с угрозой**.

- ☐ заполучить крутейший трофей
- ☐ получить новое геройское прозвище
- ☐ заслужить уважение прославленного героя
- ☐ провести ночь с кем-то из команды
- ☐ отметить кого-то из команды
- ☐ разойтись с кем-то навсегда
- ☐ остановить сражение при помощи слов
- ☐ найти и потерять сокровище
- ☐ побывать в ином мире (или времени)
- ☐ послать к чёрту того, кто говорит, что тебе здесь не место

ГРОМИЛА

МОМЕНТ ИСТИНЫ

Это то, что ты делаешь лучше всего. Высвобождая всю сдерживаемую силу, ярость и ликование, ты сокрушаешь все, что оказывается на твоём пути. Ты - ходячее разрушение. Что может тебе противостоять? Ничего. Ни стены. Ни враги. Ничего. Конечно, теперь те, кто хочет посадить тебя на цепь, точно знают, где тебя искать...

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Когда ты разделяешь с кем-то триумф победы, немедленно объяви его своей любовью или соперником, чтобы отметить Потенциал. Если он уже твоя любовь или соперник, получи на него Влияние и отметь Потенциал.

Когда ты разделяешь с кем-то уязвимость или слабость, дай ему на себя Влияние и получи запас 2. Используй этот запас, как если бы это были очки тимпула.

ПОТЕНЦИАЛ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Каждый раз, проваливая бросок, отмечай потенциал

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда твой трек потенциала заполняется, ты становишься сильнее. Выбери из списка ниже.

- | | |
|--|---|
| ☐ Возьми еще один ход из своего плейбука | ☐ Кто-то навсегда теряет на тебя Влияние, |
| ☐ Возьми еще один ход из своего плейбука | добавь +1 к одному Ярлыку |
| ☐ Возьми ход из чужого плейбука | ☐ Передвинь Ярлыки по своему выбору и |
| ☐ Возьми ход из чужого плейбука | добавь +1 к одному из них |
| ☐ Открой Момент Истины | ☐ Выбери еще две роли для Бычьего Сердца |
| -----Взяв пять продвижений из верхнего списка, можешь перейти к списку ниже----- | |
| ☐ Разблокируй использованный тобой ранее Момент Истины | ☐ Заблокируй Ярлык и добавь +1 к Ярлыку по своему выбору |
| ☐ Смени плейбук | ☐ Оставь путь приключений или стань |
| ☐ Возьми ход Старшего | знаменитым героем королевства |
| ☐ Возьми ход Старшего | |

ГРОМИЛА

Ты большой, сильный и крепкий. Тебе известно, что такое настоящая битва, ты боец до мозга костей. Разумеется, есть и другая сторона тебя, мягкая и полная чувств. Но ты не покажешь ее никому, кроме самых близких. А остальные? Они могут отведать твоих кулаков.

ИМЯ ГЕРОЯ и ПРОЗВИЩЕ

ВНЕШНОСТЬ

- пол: любой
- происхождение: любое
- руки: грубые, грязные, нечеловеческие, со сбитыми костяшками
- одежда: мешковатая, рваная, грязная, простая
- трофеев: огромный, опасный, рога-кости-или-клыки, без трофея, _____

СПОСОБНОСТИ

Благодаря чему-то ты стал совершенным оружием: нечеловечески прочным, невероятно сильным, с уникальными боевыми навыками. Опиши, как проявляется каждая из этих способностей.

ЯРЛЫКИ

(при создании персонажа, добавь +1 к одному по своему выбору)

ГРОЗНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ОДЕРЖИМЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
СЛАВНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ВАЖНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ПРОСТОЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3

СОСТОЯНИЯ (-1 на броски всех ярлыков, если *ранен*)

- ☐ **Напуган** (-2 на Столкнуться с угрозой)
- ☐ **Злой** (-2 на Успокоить или поддержать и Заглянуть под маску)
- ☐ **Виноватый** (-2 на Провоцировать и Оценить ситуацию)
- ☐ **Отчаявшийся** (-2 на Проявить способности)
- ☐ **Неуверенный** (-2 на Защитить или Отвергнуть влияние)

ТВОЯ ИСТОРИЯ

- Почему ты настолько силен?
- Кто хочет тебе вреда и почему?
- Кому, кроме членов команды, ты дорог?
- Почему ты пытаешься быть героем?
- Почему тебе важна эта команда?

Закончив свою предысторию, представь персонажа другим игрокам, а затем определи, что произошло, когда ваша команда впервые собралась вместе, отношения между тобой и товарищами по команде, и кто имеет влияние на тебя.

КОГДА НАША КОМАНДА ВПЕРВЫЕ СОБРАЛАСЬ ВМЕСТЕ...

Мы победили опасного противника. Кто или что это было?

ОТНОШЕНИЯ

- _____ - твоя любовь. Ты поведал ей о худших моментах своего прошлого.
- _____ - твой соперник. Он пытался удержать тебя в критический момент.

ВЛИЯНИЕ

Ты избирательно относишься к тем, кого подпускать ближе. Дай влияние на себя своей любви и сопернику - но на этом все.

ХОДЫ ГРОМИЛЫ (Выбери два)

☐ Толстокожий:

Пока у тебя Состояние Злой, получай +1, когда **проявляешь свои способности**

☐ Сила есть - ума не надо:

Когда ты **провоцируешь** кого-то явными угрозами и демонстрацией силы, бросай +ГРОЗНЫЙ вместо +ВАЖНЫЙ.

☐ Всем наваялю:

Всякий раз, когда вступаешь в схватку, не думая о последствиях, можешь повысить свой Ярлык ГРОЗНЫЙ и понизить любой другой.

☐ Приду, если буду нужен:

Когда ты успешно **защищаешь** кого-то, можешь получить запас 1 вместо выбора из вариантов. Можешь потратить запас позже, чтобы появиться в сцене, когда кому-то грозит опасность.

БЫЧЬЕ СЕРДЦЕ

У тебя всегда есть одна любовь и один соперник. (Ты можешь выбирать природу любви или соперничества по своему усмотрению). Ты можешь влюбиться или выбрать в соперники кого-то другого в любое время; дай ему влияние на себя. Получай +1 к любому действию, которое впечатляет твою любовь или расстраивает твоего соперника.

Любовь:

Соперник:

Выбери роль, которую ты обычно играешь для своей любви и соперника:

☐ **Защитник:** Когда ты спешишь **защитить** в битве свою любовь или соперника, бросай + ГРОЗНЫЙ вместо + СЛАВНЫЙ.

☐ **Друг:** Когда ты **успокаиваешь или поддерживаешь** свою любовь или соперника, или когда они делают то же самое для тебя, отмечай Потенциал при успешном броске.

☐ **Собеседник:** Когда ты **заглядываешь под маску** со своей любви или соперника, ты можешь позволить ему задать тебе вопрос и спросить в ответ, даже при провале. Эти вопросы могут быть не из списка.

☐ **Подталкивающий:** **Провоцируя** свою любовь или соперника на безрассудные, опасные или поспешные действия, бросай + ГРОЗНЫЙ.

☐ В посудной лавке:

Сталкиваясь с угрозой, можешь причинить значительный сопутствующий ущерб окружению, чтобы выбрать еще 1 вариант, даже при провале.

☐ Реализм? Какой реализм?

Когда ты **проявляешь свои способности**, чтобы проломиться сквозь непреодолимый барьер, бросай +ГРОЗНЫЙ вместо +ОДЕРЖИМЫЙ.

ПЛУТ

МОМЕНТ ИСТИНЫ

Это когда ты показываешь им, кто ты на самом деле. Праведник ли ты, скрывающийся за маской бунтаря... или тот, кто может сделать тот выбор, к которому не готовы герои. Ты сделаешь все, что потребуется, чтобы продемонстрировать это - спасаешь ли положение от ужасной угрозы или останавливаешь злодея раз и навсегда. Разумеется, как только ты покажешь свое истинное лицо, ты больше не сможешь строить из себя шута.

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Когда ты разделяешь с кем-то триумф победы, спроси его, считает ли он тебя крутым. Если он говорит «да», дай ему на себя Влияние и получи Влияние на него. Если он скажет «нет», отметь Состояние или немедленно проучи его. Если он является товарищем по команде, в любом случае добавь 1 в тимпул.

Когда ты разделяешь с кем-то уязвимость или слабость, дай ему Влияние на себя и спроси, кем бы он хотел, чтобы ты был. Пометь Потенциал, если покажешь, что так и есть. Если он является товарищем по команде, в любом случае добавь 1 в тимпул.

ПОТЕНЦИАЛ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Каждый раз, проваливая бросок, отмечай потенциал

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда твой трек потенциала заполняется, ты становишься сильнее. Выбери из списка ниже.

- | | |
|---|--|
| ☐ Возьми еще один ход из своего плейбука | ☐ Добавь +1 к любым двум Ярлыкам |
| ☐ Возьми еще один ход из своего плейбука | ☐ Кто-то навсегда теряет на тебя Влияние, добавь +1 к одному Ярлыку |
| ☐ Возьми ход из чужого плейбука | ☐ Передвинь Ярлыки по своему выбору и добавь +1 к одному из них |
| ☐ Возьми ход из чужого плейбука | |
| ☐ Открой Момент Истины | |

-----Взяв пять продвижений из верхнего списка, можешь перейти к списку ниже-----

- | | |
|---|--|
| ☐ Разблокируй использованный тобой ранее Момент Истины | ☐ Заблокируй Ярлык и добавь +1 к Ярлыку по своему выбору |
| ☐ Смени плейбук | ☐ Оставь путь приключений или стань знаменитым героем королевства |
| ☐ Возьми ход Старшего | |
| ☐ Возьми ход Старшего | |

ПЛУТ

У тебя шикарные способности, но все твердят, что ты используешь их неправильно. Знаешь, что им нужно? Кто-то, кто устроит хороший переполох, чтоб они поняли, что мир не всегда живет по их правилам. А ты ну просто идеальный кандидат на эту роль!

ИМЯ ГЕРОЯ и ПРОЗВИЩЕ

ВНЕШНОСТЬ

- пол: любой
- происхождение: сирота, придворный слуга, артист, шпион, мошенник, дуэлянт
- взгляд: смеющийся, измученный, недоверчивый, полный ненависти
- одежда: неприметная, рваная, бунтарская, кричаще-яркая
- трофей: предмет роскоши, символ власти, личная вещь знаменитой персоны,

СПОСОБНОСТИ

Твои таланты обманчивые, подлые или раздражающие. Выбери две.

- | | |
|--|--|
| ☐ скрытность и взлом | ☐ мелкое метательное оружие и яды |
| ☐ иллюзии | ☐ очарование |
| ☐ волшебные инструменты | ☐ стрельба и прыткость |

ЯРЛЫКИ (при создании персонажа, добавь +1 к одному по своему выбору)

ГРОЗНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ОДЕРЖИМЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
СЛАВНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ВАЖНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ПРОСТОЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3

СОСТОЯНИЯ (-1 на броски всех ярлыков, если *ранен*)

- ☐ **Напуган** (-2 на Столкнуться с угрозой)
- ☐ **Злой** (-2 на Успокоить или поддержать и Заглянуть под маску)
- ☐ **Виноватый** (-2 на Провоцировать и Оценить ситуацию)
- ☐ **Отчаявшийся** (-2 на Проявить способности)
- ☐ **Неуверенный** (-2 на Защитить или Отвергнуть влияние)

ТВОЯ ИСТОРИЯ

- Как ты получил свои способности?
- Что ты делаешь, чтобы повеселиться?
- Кто за пределами команды думает о тебе лучше, чем ты сам?
- Почему ты, несмотря на хулиганские привычки, пытаешься быть героем?
- Почему тебе важна эта команда?

Закончив свою предысторию, представь персонажа другим игрокам, а затем определи, что произошло, когда ваша команда впервые собралась вместе, отношения между тобой и товарищами по команде, и кто имеет влияние на тебя.

КОГДА НАША КОМАНДА ВПЕРВЫЕ СОБРАЛАСЬ ВМЕСТЕ...

Мы явно нарушили важные правила, чтобы одержать победу. Какие правила мы нарушили? Чьи это были правила?

ОТНОШЕНИЯ

Ты продолжаешь пытаться произвести впечатление на _____ своими выходками.

Ты и _____ вместе провернули крутое (незаконное, разумеется) дело.

ВЛИЯНИЕ

Вас заботит что о вас думают больше, чем вы показываете. Дайте влияние на вас трем товарищам.

ХОДЫ ПЛУТА (Выбери три)

❑ Всё не как у людей:

Когда кто-то пытается **заглянуть под твою маску, успокоить или поддержать** или **провоцировать**, ты можешь перебить их. Брось +ВАЖНЫЙ. При успехе он получает -2 к броску. На 10+ ты получаешь Влияние на него или очищаешь Состояние. При провале его результат становится как 10+, а ты отмечаешь Состояние на его выбор.

❑ Мне плевать, что ты обо мне думаешь!:

Каждый раз, отвергая чьё-то, влияние, получи +2 к этому броску.

❑ Команда? Какая команда?:

Когда ты эгоистично тратишь тимпул, очисти Состояние или отметь Потенциал. Используя тимпул, чтобы помочь товарищу, первый раз за сессию, получи +1 к следующему броску.

❑ Смутян:

Когда ты **помогаешь** товарищу с помощью деструктивных, незаконных или нарушающих правила действий, дай ему +2 вместо +1, тратя очко из тимпула.

❑ Плохо лежало:

Когда ты идешь **раздобыть что-то полезное**, при провале ты все равно получаешь это, но привлекаешь нежелательное внимание и у полученного будут непредвиденные побочные эффекты.

❑ Преступный разум:

оценивая ситуацию, ты можешь задать один из этих вопросов, даже при провале:

- Что здесь полезного или ценного для меня?

- Как я могу взбесить или **спровоцировать** _____?

- Как лучше всего пробраться туда или выбраться наружу?

❑ Следи за руками:

Когда ты вводишь в заблуждение, отвлекаешь или обманываешь кого-то, брось ВАЖНЫЙ. При успехе они одурачены, по крайней мере, пока что. На 10+ выбери три. На 7-9 выбери два:

- ты получаешь возможность

- ты обнаруживаешь слабость или недостаток

- ты путаешь их на некоторое время

- ты избегаешь дальнейшего запутывания ситуации

При провале ты безнадежно увяз в этом и находишься под давлением, отметь Состояние.

КОЛДУН

МОМЕНТ ИСТИНЫ

Ключевое чувство страха перед фатумом - оно всегда в твоей голове, оно сковывает тебя почти всё время. Но здесь и сейчас? Оно придает тебе уверенности, чтобы сделать что угодно. В худшем случае, что может произойти? Разве оно хуже твоего фатума? Делай невозможное. Сделай что угодно. Но когда закончишь, отметь Знак Судьбы.

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Когда ты разделяешь с кем-то триумф победы, дай ему Влияние на себя и потрать 1 из тимула, чтобы снять одну отметку с трека фатума.

Когда ты разделяешь с кем-то уязвимость или слабость, дай ему Влияние на себя и спроси, считает ли он, что для тебя еще есть надежда. Если он скажет "Да", отметь Потенциал иними с трека судьбы 1 отметку. Если он скажет "Нет", отметь Состояние и добавь отметку на треке судьбы.

ПОТЕНЦИАЛ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Каждый раз, проваливая бросок, отмечай потенциал

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда твой трек потенциала заполняется, ты становишься сильнее. Выбери из списка ниже.

- | | |
|--|---|
| ☐ Возьми ход из чужого плейбука | ☐ Передвинь Ярлыки по своему выбору |
| ☐ Возьми ход из чужого плейбука | и добавь +1 к одному из них |
| ☐ Возьми ход из чужого плейбука | ☐ Очисти один Знак Судьбы; ты |
| ☐ Кто-то навсегда теряет на тебя Влияние | теряешь доступ к этому ходу |
| добавь +1 к Ярлыку | ☐ Получи Пламя и три Вспышки |
| ☐ Открой Момент Истины | (из плейбука Чародея) |
| -----Взяв пять продвижений из верхнего списка, можешь перейти к списку ниже----- | |
| ☐ Разблокируй использованный тобой ранее Момент Истины | ☐ Возьми ход Старшего |
| ☐ Сразись с Фатумом на своих условиях. | ☐ Заблокируй Ярлык и добавь +1 к Ярлыку по |
| Если выживешь, смени плейбук | своему выбору |
| ☐ Возьми ход Старшего | ☐ Стань знаменитым героем королевства на |
| | то недолгое время, что у тебя осталось. |

КОЛДУН

Ты знаешь, что проклят. Это лишь вопрос времени, когда злой рок настигнет тебя. А пока что у тебя есть немезида, с которой нужно биться, и мир, который нужно спасти. В конце концов, лучше сгореть яркой вспышкой, чем печально угаснуть в тишине.

ИМЯ ГЕРОЯ и ПРОЗВИЩЕ

ВНЕШНОСТЬ

- пол: любой
- происхождение: полукровка, отшельник, ученый, проклятый, восставший из мертвых
- глаза: одержимые, злые, пустые, холодные
- одевание: неприметное, мрачное, официальное, будто живое
- трофей: нет, с глазом, костяной, ледящий душу, оккультный, _____

СПОСОБНОСТИ

Твои способности связаны с твоим фатумом; подумай о характере того, что обрекло тебя, когда выбираешь их. Выбери до трех.

- | | |
|--|---|
| ☐ пророчества | ☐ огонь или холод |
| ☐ преобразование тела | ☐ очарование и страх |
| ☐ призыв и контроль демонов | ☐ некромантия |

ЯРЛЫКИ (при создании персонажа, добавь +1 к одному по своему выбору)

ГРОЗНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ОДЕРЖИМЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
СЛАВНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ВАЖНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ПРОСТОЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3

СОСТОЯНИЯ (-1 на броски всех ярлыков, если *ранен*)

- ☐ **Напуган** (-2 на Столкнуться с угрозой)
- ☐ **Злой** (-2 на Успокоить или поддержать и Заглянуть под маску)
- ☐ **Виноватый** (-2 на Провоцировать и Оценить ситуацию)
- ☐ **Отчаявшийся** (-2 на Проявить способности)
- ☐ **Неуверенный** (-2 на Защитить или Отвергнуть влияние)

ТВОЯ ИСТОРИЯ

- Когда ты впервые узнал, что обречен?
- Где ты нашел себе убежище?
- Почему ты сражаешься против своей Немезиды?
- Кто, помимо команды, необходим для победы над Немезидой?
- Почему тебе важна эта команда?

Закончив свою предысторию, представь персонажа другим игрокам, а затем определи, что произошло, когда ваша команда впервые собралась вместе, отношения между тобой и товарищами по команде, и кто имеет влияние на тебя.

КОГДА НАША КОМАНДА ВПЕРВЫЕ СОБРАЛАСЬ ВМЕСТЕ...

Мы заплатили высокую цену за победу. Что это было?

ОТНОШЕНИЯ

Ты рассказал _____ все о гибели и опасности, грозящим тебе.
Ты мечтаешь поцеловаться с _____, пока твой Фатум не настиг тебя.

ВЛИЯНИЕ

Эти люди имеют большое значение для тебя. Дай двоим товарищам Влияние на себя.

НЕМЕЗИДА

У тебя есть немезида, эпический и могущественный враг, представляющий и воплощающий твой Фатум. Похоже, придется пожертвовать всем, что ты имеешь, чтобы победить его, пока у тебя еще есть время. Кто твоя немезида? _____
В конце каждой сессии ответь на вопрос: Ты продвинулся к победе над Немезидой?
Если да, отметь потенциал. Если нет, отметь 1 на треке фатума.

ФАТУМ

Ты обречен. Возможно, твои силы убивают тебя, а может быть, за тобой идет безжалостная охота, или же ты сам - воплощение апокалипсиса. Так или иначе, твое будущее мрачно. Что приближает твою гибель? Выбери два.

- | | |
|---|--|
| ☐ перенапряжение своих сил | ☐ страх твоих близких |
| ☐ страдания невинных | ☐ проявление милосердия |
| ☐ одиночество | ☐ прямой разговор об этом |

Всякий раз, когда ты приближаешь свою гибель, ставь отметку на трек судьбы.

Трек Судьбы: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Когда трек полон, очисти его и выбери еще один знак судьбы.

ЗНАКИ СУДЬБЫ

Это способности, которые проявляются с приближением твоего фатума.

Выбери один знак при создании персонажа.

- | | |
|---|--|
| ☐ Темные видения: Отметь 1 на трек судьбы, чтобы получить видение о происходящем. После этого задай ГМ вопрос; он ответит честно. | ☐ Гори ясно: Отметь 1 на трек судьбы чтобы проигнорировать одно из требований ГМ, когда обращаешься к ресурсам своего святилища. |
| ☐ Век мой недолог: Отметь 1 на трек судьбы чтобы использовать ход Старшего один раз. | ☐ Портал: Отметь 1 на трек судьбы, чтобы появиться в сцене. Возьми с собой тех, кто рядом, если хочешь. |

-----После того, как возьмешь все пять знаков, ты должен взять «Твой фатум настиг тебя» в следующий раз, когда трек заполнится-----

☐ **Твой фатум настиг тебя:** сопротивляйся и погибни.

УБЕЖИЩЕ

У тебя есть место, где ты можешь отдохнуть, восстановиться и поразмышлять над своими способностями. Выбери и подчеркни три особенности своего убежища:

Советник или помощник; замки и ловушки; библиотека с древними фолиантами; куча древних реликвий; круг телепортации; сдерживающая клетка; хрустальный шар для наблюдений; полезные инструменты; место для медитации; источник маны; исцеляющий источник; предметы искусства, музыка и еда.

Выбери и подчеркни два недостатка своего убежища:

Туда сложно попасть, привлекает опасное внимание, место известно многим, легко может быть разрушено или испорчено, тесно связано с твоим фатумом

Когда ты используешь ресурсы убежища для решения проблем, скажи, что ты хочешь сделать. ГМ предоставит тебе от одного до четырех условий, которые нужно выполнить, чтобы получить желаемое:

- | | |
|---|---|
| ☐ Сперва тебе придется _____ | ☐ Лучшее, чего добьешься - малая версия желаемого, ненадежная и ограниченная |
| ☐ Понадобится помощь от _____ | ☐ Тебе придется отметить 1 на трек Судьбы |
| ☐ Ты и твоя команда рискуете столкнуться с опасностью в лице _____ | ☐ Для этого придется заполучить _____ |

НАСЛЕДНИК

МОМЕНТ ИСТИНЫ

Это тот момент, когда ты доказываешь, что ты достойный наследник. Овладев всеми своими способностями, ты победишь даже при минимальных шансах. Те удастся даже то, на что были неспособны твои предшественники в лучшие их годы. Но будь уверен, после того, как ты это сделаешь, на твои плечи ляжет еще больше обязанностей...

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Когда ты разделяешь с кем-то триумф победы, скажи ему, считаешь ли его равным.

Если да, дай им Влияние на себя и отметь Потенциал. Если нет - сдвинь ВАЖНЫЙ вверх и любой другой Ярлык вниз.

Когда ты разделяешь с кем-то уязвимость или слабость, раскрой секрет о своем наследии (включая то, что ты сам думаешь об этом), очисти Состояние и дай Влияние на себя.

ПОТЕНЦИАЛ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Каждый раз, проваливая бросок, отмечай потенциал

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда твой трек потенциала заполняется, ты становишься сильнее. Выбери из списка ниже.

- | | |
|--|---|
| ☐ Возьми еще один ход из своего плейбука | ☐ Передвинь Ярлыки по своему выбору |
| ☐ Возьми еще один ход из своего плейбука | и добавь +1 к одному из них |
| ☐ Возьми ход из чужого плейбука | ☐ Кто-то навсегда теряет на тебя Влияние |
| ☐ Открой Момент Истины | добавь +1 к Ярлыку |
| ☐ Разблокируй оставшиеся две способности | ☐ Возьми Убежище из плейбука Обреченной |
| -----Взяв пять продвижений из верхнего списка, можешь перейти к списку ниже----- | |
| ☐ Разблокируй использованный тобой ранее Момент Истины | ☐ Заблокируй Ярлык и добавь +1 к Ярлыку по своему выбору |
| ☐ Смени плейбук | ☐ Оставь путь приключений или стань |
| ☐ Возьми ход Старшего | знаменитым героем королевства |
| ☐ Возьми ход Старшего | |

НАСЛЕДНИК

Ты - новый член группы героев, объединенного общими происхождением, символом и целью. Теперь все ждут от тебя, что ты расшибешься в лепешку ради сохранения их традиций. Вообще никакого давления, не правда ли?

УНАСЛЕДОВАННОЕ ИМЯ и ТВОЕ ИМЯ

ВНЕШНОСТЬ

- пол: любой
- происхождение: рыцарь ордена, аристократ, потомок легендарных героев
- одежда: знатная, религиозная, защитная, модная
- трофей: сверкающий доспех, чёрная броня, вычурный наряд, одеяние предшественника
- символ наследия: щит или накидка с гербом, флаг, узор на коже или одеянии, оружие, необычный плащ

СПОСОБНОСТИ

У тебя есть способности, которые соответствуют твоему наследию. Выбери один набор способностей, но у тебя нет двух способностей из набора:

- | | |
|---|--|
| ☐ волшебный доспех, волшебный клинок, мифическая сила, легендарная скорость, богоподобная красота. | ☐ летучий скакун, молнии, призыв животных, громовой голос, грозный облик |
| ☐ богатство, куча слуг, полезные связи, фехтование, повсеместная известность | ☐ управление темнотой, прыжки меж тенями, затуманивание разума, плащ сокрытия в тенях, живая тень |

ЯРЛЫКИ (при создании персонажа, добавь +1 к одному по своему выбору)

ГРОЗНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ОДЕРЖИМЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
СЛАВНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ВАЖНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ПРОСТОЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3

СОСТОЯНИЯ (-1 на броски всех ярлыков, если **ранен**)

- ☐ **Напуган** (-2 на Столкнуться с угрозой)
- ☐ **Злой** (-2 на Успокоить или поддержать и Заглянуть под маску)
- ☐ **Виноватый** (-2 на Провоцировать и Оценить ситуацию)
- ☐ **Отчаявшийся** (-2 на Проявить способности)
- ☐ **Неуверенный** (-2 на Защитить или Отвергнуть влияние)

ТВОЯ ИСТОРИЯ

- Когда ты официально стал частью своего наследия?
- Что является величайшим достижением твоего наследия?
- Как твое наследие воспринимает общественность?
- Как твое наследие замешано в том, что ты пытаешься быть героем?
- Почему тебе важна эта команда?

Закончив свою предысторию, представь персонажа другим игрокам, а затем определи, что произошло, когда ваша команда впервые собралась вместе, отношения между тобой и товарищами по команде, и кто имеет влияние на тебя.

КОГДА НАША КОМАНДА ВПЕРВЫЕ СОБРАЛАСЬ ВМЕСТЕ...

Учитывая все обстоятельства, мы хорошо справились и впечатлили знаменитого героя. Кто это был?

ОТНОШЕНИЯ

Ты попался, когда вместе с _____ делал что-то постыдное для наследия.

Ты доверяешь _____ и раскрыл ему важный секрет своего наследия.

ВЛИЯНИЕ

Ты часть этой команды, к лучшему это или нет. Тебе важно, что они о тебе думают.

Дай Влияние всем членам своей команды.

ХОДЫ НАСЛЕДНИКА (Выбери два)

☐ Дуэль по правилам:

Когда **сталкиваешься с угрозой** и сдерживаешься, ты можешь бросить +СЛАВНЫЙ вместо +ГРОЗНЫЙ. Если ты это делаешь, ты не сможешь впечатлить, застигнуть врасплох или напугать своего врага.

☐ Я знаю, кто я:

Один раз за сцену, **защищая** кого-то, ты можешь сдвинуть СЛАВНЫЙ вверх и любой другой Ярлык вниз вдобавок к прочим эффектам, даже при провале. Если ты сделаешь это, добавь 1 в тимпул.

☐ Мудрость поколений:

Когда ищешь совета кого-то из своего наследия, сообщи ему о проблеме, с которой столкнулся, и задай вопрос. Он ответит честно и подскажет тебе, что делать. Если ты слушаешься, получи +1 к соответствующим действиям. Если ты сделаешь все по-своему, отметь Потенциал.

☐ Наследие имеет значение:

Когда ты получаешь влияние над кем-то из своего наследия (или даешь им влияние на себя), отметь потенциал, и получи +1 на следующий бросок.

Когда кто-то из твоего наследия изменяет твои ярлыки, отметь потенциал и получи +1 на следующий бросок.

НАСЛЕДИЕ

Твое наследие - важная часть королевства. Назови хотя бы двух членов своего наследия:

_____ все еще активен и известен в королевстве.

_____ давно отошел от дел, но любит покритиковать.

_____, возможно, следующий член наследия.

_____ - величайший противник, с которым когда-либо сталкивалось наследие... и все еще опасен.

Когда проходит время, бросай +СЛАВНЫЙ, чтобы увидеть, как они реагируют на твои последние подвиги. Перед броском попроси других игроков ответить на следующие вопросы. Возьми -1 к броску за каждое "нет".

- Ты поддерживал традиции своего наследия?

- Ты поддерживал образ своего наследия среди общества?

- Ты заставил их гордиться тобой?

В случае успеха один из них предлагает тебе значимую поддержку, возможность или преимущество. На 7-9, другой расстроен твоими недавними действиями и проявит своё недовольство. При провале ты расшевелил осиное гнездо - ожидай, что некоторые члены наследия вмешаются в твою жизнь.

☐ Никогда не сдавайся:

Получив мощный удар от кого-то гораздо сильнее себя, если ты не готов уступить, используй этот ход вместо базового.

Брось +СЛАВНЫЙ. При успехе ты держишься и выбираешь один. На 7-9 отметь Состояние.

- ты получаешь возможность против атакующего

- твоя стойкость вдохновляет команду, добавь 1 в тимпул

- ты сосредотачиваешь внимание врага на себе

При провале ты повержен ужасным образом, но и твой противник становится уязвим или выведен из себя.

☐ Символ власти:

Когда ты даешь NPC приказ, используя авторитет, который для них имеет значение, бросай +СЛАВНЫЙ. При успехе они выбирают одно:

- сделать то, что ты сказал

- убраться с пути

- атаковать с невыгодной позиции

- замереть

На 10+ ты также получаешь +1 к следующему против них.

При провале они делают что захотят и ты получаешь -1 к следующему против них.

ЧАРОДЕЙ

МОМЕНТ ИСТИНЫ

Твой разум открывается, и теперь ты видишь мир вокруг так, как никогда прежде. Ты можешь менять мир как пожелаешь, с легкостью. Конечно, сворачивание реальности в бараний рог обычно создает непредсказуемые побочные эффекты, но в момент обретения божественного могущества... разве ты можешь об этом волноваться?

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Когда ты разделяешь с кем-то триумф победы, спроси у него, смотрит ли он на тебя со страхом? Если он говорит «нет», получи +1 к следующему и отметь Потенциал. Если он скажет «да», немедленно сдвинь ГРОЗНЫЙ вверх и СЛАВНЫЙ вниз.

Когда ты разделяешь с кем-то уязвимость или слабость, расскажи ему, как он может остановить тебя, если до этого дойдет. Дай им Влияние на себя и очисти Состояние.

ПОТЕНЦИАЛ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Каждый раз, проваливая бросок, отмечай потенциал

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда твой трек потенциала заполняется, ты становишься сильнее. Выбери из списка ниже.

- | | |
|--|---|
| ☐ Возьми ход из чужого плейбука | ☐ Передвинь Ярлыки по своему выбору |
| ☐ Возьми ход из чужого плейбука | и добавь +1 к одному из них |
| ☐ Кто-то навсегда теряет на тебя Влияние | ☐ Открой три новые Вспышки |
| добавь +1 к Ярлыку | ☐ Открой три новые Вспышки |
| ☐ Открой Момент Истины | ☐ Возьми Бычье Сердце из листа Громилы |
| -----Взяв пять продвижений из верхнего списка, можешь перейти к списку ниже----- | |
| ☐ Разблокируй использованный тобой ранее Момент Истины | ☐ Заблокируй Ярлык и добавь +1 к Ярлыку по своему выбору |
| ☐ Смени плейбук | ☐ Оставь путь приключений или стань |
| ☐ Возьми ход Старшего | знаменитым героем королевства |
| ☐ Возьми ход Старшего | |

ЧАРОДЕЙ

Сила бьет из тебя ключом. Направь ее - и ты сможешь менять мир так, как только захочешь. Высвободи ее - и твори чудеса. Восхитительно... но и ужасно. Стоит тебе на миг потерять контроль - и то, что тебе дорого, превратится в пепел.

ИМЯ ГЕРОЯ

ВНЕШНОСТЬ

- пол: любой
- происхождение: простолюдин, отшельник, сирота, бастард, полукровка, алхимик
- кожа: светящаяся, неорганическая, с отметинами, нормальная
- одежда: модная, повседневная, официальная, мрачная
- трофей: с твоим могуществом тебе не нужны трофеи

СПОСОБНОСТИ

Ты можешь на фундаментальном уровне менять мир вокруг себя. Выбери один из вариантов в качестве источника своих способностей.

- | | |
|--|---|
| ☐ кровь драконов | ☐ элементальные силы |
| ☐ божественная искра | ☐ связь с джином |
| ☐ древние свитки и книги заклинаний | ☐ алхимия |

ЯРЛЫКИ (при создании персонажа, добавь +1 к одному по своему выбору)

ГРОЗНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ОДЕРЖИМЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
СЛАВНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ВАЖНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ПРОСТОЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3

СОСТОЯНИЯ (-1 на броски всех ярлыков, если **ранен**)

- ☐ **Напуган** (-2 на Столкнуться с угрозой)
- ☐ **Злой** (-2 на Успокоить или поддержать и Заглянуть под маску)
- ☐ **Виноватый** (-2 на Провоцировать и Оценить ситуацию)
- ☐ **Отчаявшийся** (-2 на Проявить способности)
- ☐ **Неуверенный** (-2 на Защитить или Отвергнуть влияние)

ТВОЯ ИСТОРИЯ

- Когда ты впервые использовал свои силы?
- Кто был первым человеком, которого ты случайно ранил своими силами?
- Кто вне команды помогает тебе контролировать свои силы?
- Почему ты продолжаешь использовать свои силы?
- Почему тебе важна эта команда?

Закончив свою предысторию, представь персонажа другим игрокам, а затем определи, что произошло, когда ваша команда впервые собралась вместе, отношения между тобой и товарищами по команде, и кто имеет влияние на тебя.

КОГДА НАША КОМАНДА ВПЕРВЫЕ СОБРАЛАСЬ ВМЕСТЕ...

Мы разрушили все вокруг, когда дрались. Где вы дрались? Что вы разрушили?

ОТНОШЕНИЯ

Ты часто развлекаешься вместе с _____ чтобы выпустить пар.

Ты однажды ранил _____ когда твои силы вышли из-под контроля.

ВЛИЯНИЕ

Выбери свое поведение: открыт или отчужден.

Если ты открыт, дай Влияние трем товарищам.

Если отчужден, дай Влияние одному.

ПЛАМЯ

Когда ты собираешься с силами, брось +Состояния, которые у тебя отмечены. При успехе получи 3 Пламени. На 7-9 отметь Состояние. При провале получи 2 Пламени и получи три Состояния.

Трать полученное Пламя на Вспышки. Ты теряешь весь запас в конце сцены.

ВСПЫШКИ (выбери четыре Вспышки)

❑ Буря реальности:

Ты наносишь разрушительный удар с помощью своих сил. Потрать 1 Пламя, чтобы **столкнуться с угрозой** с помощью своих сил, и брось +ОДЕРЖИМЫЙ вместо +ГРОЗНЫЙ. В таком случае ты наносишь нежелательный сопутствующий ущерб, если не потратишь еще одно Пламя.

❑ Щит:

Ты быстро создаешь защитное поле, чтобы остановить опасность. Потрать 1 Пламя, чтобы **защитить** кого-то другого от прямой угрозы, используя +ОДЕРЖИМЫЙ вместо +СЛАВНЫЙ.

❑ Конструкты:

Потрать 1 Пламя, чтобы создать с помощью своих сил предмет размером до человека. Потрать еще одно Пламя, чтобы он мог действовать независимо от тебя. Конструкт растворяется в конце сцены.

❑ Барьер:

Потрать 1 Пламя, чтобы создать барьер, который будет сдерживать угрозу, пока ты концентрируешь внимание на нем. Ведущий может попросить потратить дополнительное Пламя, если барьер удерживает особо могущественного врага.

❑ Усиление:

Потрать 1 Пламя, чтобы усилить действия товарища по команде, дав ему бонус +1 к броску, как если бы ты потратил 1 из тимпула.

❑ Поклонение:

Ты совершаешь невероятную демонстрацию своей силы. Пострать 1 Пламя, чтобы заставить аудиторию трепетать в молчании, уважении и внимании, когда ты **проявляешь свои способности**.

❑ Перемещение:

Потрать 1 Пламя, чтобы переместиться в любое место в рамках сцены по твоему выбору, прорываясь или просачиваясь через все барьеры и препятствия на своем пути. Потрать второе Пламя, чтобы переместиться в любое место, где ты уже был.

❑ Перегрузка:

Ты призываешь полную мощность своих невероятных способностей, чтобы преодолеть препятствие, изменить окружение или усилить свои чувства. Потрать 2 Пламени, чтобы получить 10+, когда ты **проявляешь свои способности**.

❑ Фундаментальное знание:

Потрать 1 Пламя и отметь Состояние, чтобы открыть свой разум миру вокруг с помощью своих способностей. Ты можешь задать любой вопрос о мире вокруг и ведущий честно ответит.

❑ Хватка:

Потрать 1 Пламя, чтобы заполучить любой предмет размером до человека с помощью своих сил, от кого-то, кого ты видишь.

ЧУЖАК

МОМЕНТ ИСТИНЫ

Ты обращаешься к своему народу и призываешь соплеменников на помощь. Они ответят на твой зов, прибыв во всеоружии как раз вовремя, чтобы перевернуть исход ситуации. Они сражаются и служат тебе до конца битвы. Конечно, когда все утихнет, они соберутся забрать тебя домой. Ведь ты только что доказал, что ты важная фигура.

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Когда ты разделяешь с кем-то триумф победы, получи на него Влияние, если демонстрируешь значительную привязанность, физически или эмоционально. (Он решает, значительна ли она).

Когда ты разделяешь с кем-то уязвимость или слабость и тебе говорят, что надо делать, чтобы лучше вписаться, получи +1 к следующему, чтобы сделать это и отметить Потенциал, если действительно делаешь.

ПОТЕНЦИАЛ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Каждый раз, проваливая бросок, отмечай потенциал

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда твой трек потенциала заполняется, ты становишься сильнее. Выбери из списка ниже.

- | | |
|--|---|
| ☐ Возьми еще один ход из своего плейбука | ☐ Открой Момент Истины |
| ☐ Возьми еще один ход из своего плейбука | ☐ Выбери две новые способности из чужого плейбука |
| ☐ Возьми ход из чужого плейбука | ☐ Тебя признают известные герои. Возьми Наследие из плейбука Наследника или Наставника и три ресурса из плейбука Ученика |
| ☐ Кто-то навсегда теряет на тебя Влияние добавь +1 к Ярлыку | |
| ☐ Передвинь Ярлыки по своему выбору и добавь +1 к одному из них | |

-----Взяв пять продвижений из верхнего списка, можешь перейти к списку ниже-----

- | | |
|---|--|
| ☐ Разблокируй использованный тобой ранее Момент Истины | ☐ Заблокируй Ярлык и добавь +1 к Ярлыку по своему выбору |
| ☐ Смени плейбук | ☐ Оставь путь приключений или стань знаменитым героем королевства |
| ☐ Возьми ход Старшего | |
| ☐ Возьми ход Старшего | |

ЧУЖАК

Ты не отсюда. Твой дом - восхитительное место, полное чудес и красоты. Но здесь есть что-то особенное, чего тебе всегда не хватало дома. Что-то человеческое. Так что ты с удовольствием поживешь здесь, по крайней мере, некоторое время.

ИМЯ ГЕРОЯ и ПРОЗВИЩЕ

ВНЕШНОСТЬ

- пол: любой
- родина: леса, горы, подводный мир, иной план, подземье, далекая страна, небеса, степи
- тело: маленькое, долговязое, коренастое, утонченное, звероподобное, человеческое
- глаза: светящиеся, звериные, причудливые, огромные, множество глаз, отсутствуют
- одежда: броская, аляповатая, обычная, не из этого мира, нет одежды
- трофей: что-то, обычное для этой местности, но удивительное для тебя: _____

СПОСОБНОСТИ

Ты довольно крепкий. Выбери еще любые три:

- | | |
|--|--|
| ☐ великолепное плавание, полет, лазание, быстрый бег, или бурение | ☐ изменение формы тела |
| ☐ контроль животных и растений | ☐ особое оружие твоего народа |
| ☐ потрясающая красота и очарование | ☐ телепатия |
| | ☐ маскировка и невероятная ловкость |

ЯРЛЫКИ (при создании персонажа, добавь +1 к одному по своему выбору)

ГРОЗНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ОДЕРЖИМЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
СЛАВНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ВАЖНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ПРОСТОЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3

СОСТОЯНИЯ (-1 на броски всех ярлыков, если **ранен**)

- ☐ **Напуган** (-2 на Столкнуться с угрозой)
- ☐ **Злой** (-2 на Успокоить или поддержать и Заглянуть под маску)
- ☐ **Виноватый** (-2 на Провоцировать и Оценить ситуацию)
- ☐ **Отчаявшийся** (-2 на Проявить способности)
- ☐ **Неуверенный** (-2 на Защитить или Отвергнуть влияние)

ТВОЯ ИСТОРИЯ

- Откуда ты?
- Зачем прибыл в это королевство?
- Почему ты так хочешь остаться здесь (по крайней мере на данный момент?)
- Почему твои сородичи хотят вернуть тебя домой?
- Почему тебе важна эта команда?

Закончив свою предысторию, представь персонажа другим игрокам, а затем определи, что произошло, когда ваша команда впервые собралась вместе, отношения между тобой и товарищами по команде, и кто имеет влияние на тебя.

КОГДА НАША КОМАНДА ВПЕРВЫЕ СОБРАЛАСЬ ВМЕСТЕ...

Сначала мы не доверяли друг другу, но это изменилось. Как? Почему?

ОТНОШЕНИЯ

Ты узнаешь о Королевстве, проводя время с _____.

Ты влюблен в _____ но пока держишь это в секрете.

ВЛИЯНИЕ

Выбери свое поведение: высокомерный или жизнерадостный

Если ты высокомерный, не давай на себя Влияния никому.

Если ты жизнерадостный и в восторге от того, что ты здесь, дай Влияние каждому.

ХОДЫ ЧУЖАКА (Выбери три)

❑ Из двух миров:

У тебя есть ресурсы, получаемые по своим каналам. Когда ты связываешься со своим народом, брось +ВАЖНЫЙ. При 10+, получи 3 запаса. При 7-9, получи 2 запаса. При провале получи 1 запас, но от от тебя будут ожидать что-то неудобное. Трать запас 1 к 1, чтобы:

- получи волшебную вещицу, которая позволит один раз использовать любую способность из другого плейбука (выбери способность, когда тратишь запас)
- разузнай что-то у своего народа и задай ведущему вопрос о текущей ситуации
- сними состояние благодаря расслабляющей беседе.

❑ Нечеловеческое ремесло:

Когда ты улучшаешь какой-либо местный инструмент, брось +ОДЕРЖИМЫЙ. При успехе ты создаешь предмет, способный сделать что-то невозможное 1 раз, но потом сломается. На 10+ выбери одно:

- он работает даже лучше, чем надо
- ты можешь использовать его еще раз

При провале предмет пригоден к использованию, но у него есть непредвиденный побочный эффект, который ГМ объявит уже после использования.

❑ Иные пути:

Когда ты игнорируешь или открыто пренебрегаешь важным местным обычаям в связи с обычаями своей родины, сдвинь ВАЖНЫЙ вверх и любой другой Ярлык вниз.

❑ Чудо-скакун:

У тебя есть летающий скакун или транспорт, что-то с твоей родины. Расскажи, как он выглядит, и выбери две сильные и две слабые стороны. Когда ты летишь на нем и при этом **проявляешь свои способности, сталкиваешься с угрозой** или **защищаешь** кого-то, бросай ВАЖНЫЙ вместо обычного ярлыка.

Сильные: быстрый и маневренный, невидимый покров, грозное оружие, регенерация, разумность, огромный размер, исцеление

Слабые: требует необычной пищи, уязвимость к _____, легко обнаружить, медленный и неповоротливый, беззащитный, тяжело восстанавливается

❑ Лучший из них:

Когда **успокаиваешь** или **поддерживаешь** кого-то, говоря, что он воплощает собой лучшее, что есть в Королевстве, брось +ОДЕРЖИМЫЙ вместо +ПРОСТОЙ.

❑ Не такие уж и разные:

Когда рассказываешь о своем доме, брось ОДЕРЖИМЫЙ. На 10+ выбери два, на 7-9 выбери один. Во время этого разговора ты:

- осознаешь в изъяне своей родины, добавь 1 в тимпул,
- вводишь в заблуждение о своем доме, получи на слушателя Влияние,
- описываешь, чем славится твоя родина, сними с себя Состояние.

При провале ты непреднамеренно раскрываешь о себе больше, чем планировал; сообщи им секрет или уязвимость, которой ты до сих пор не делился с местными.

УЧЕНИК

МОМЕНТ ИСТИНЫ

Это момент, когда ты показываешь, кто ты на самом деле: отражение своего наставника или что-то другое. Ты можешь сделать все, что может он, и даже больше. Ты способен на невероятные вещи, такие, которые ему не удавались. Разумеется, его мнение о тебе уже не будет прежним, какой бы путь ты ни выбрал...

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Когда ты разделяешь с кем-то триумф победы, спроси его, был ли ты хорошим лидером или эффективным напарником. Если он скажет «да», твой наставник теряет на тебя Влияние, и ты отмечаешь потенциал. Если он говорит «нет», твой наставник получает Влияние на тебя, и ты получаешь +1 к следующему, используя Ярлык, воплощающий наставника.

Когда ты разделяешь с кем-то уязвимость или слабость, расскажи секрет о своём наставнике (и о том, что ты чувствуешь к нему). Дай Влияние на себя и добавь 1 тимпул.

ПОТЕНЦИАЛ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Каждый раз, проваливая бросок, отмечай потенциал

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда твой трек потенциала заполняется, ты становишься сильнее. Выбери из списка ниже.

- | | |
|---|---|
| ☐ Возьми еще один ход из своего плейбука | ☐ Передвинь Ярлыки по своему выбору |
| ☐ Возьми еще один ход из своего плейбука | и добавь +1 к одному из них |
| ☐ Возьми ход из чужого плейбука | ☐ Добавь +2 к Ярлыку, который твой |
| ☐ Кто-то навсегда теряет на тебя Влияние | наставник воплощает или отрицает |
| добавь +1 к Ярлыку | ☐ Выбери еще четыре ресурса наставника |
| ☐ Открой Момент Истины | |

-----Взяв пять продвижений из верхнего списка, можешь перейти к списку ниже-----

- | | |
|---|---|
| ☐ Разблокируй использованный тобой ранее Момент Истины | ☐ Заблокируй Ярлык и добавь +1 к Ярлыку по своему выбору |
| ☐ Смени плейбук | ☐ Оставь путь приключений или стань |
| ☐ Возьми ход Старшего | знаменитым героем королевства |
| ☐ Возьми ход Старшего | |

УЧЕНИК

Ты доказал опытному герою, что из тебя выйдет толк. Он некоторое время обучает тебя, и скоро тебе придется решать, хочешь ли ты быть таким же, как он, или у тебя свой собственный путь.

ИМЯ ГЕРОЯ

ВНЕШНОСТЬ

- пол: любой
- происхождение: аристократ, сирота, забытое, родственник учителя, не имеет значения
- тело: худощавое, миниатюрное, мускулистое, коренастое, крупное, истощенное
- одежда: аристократическая, обывательская, модная, свободная, как у наставника, броня
- трофей: запретные письма, часть легендарного предмета, божественная реликвия,

СПОСОБНОСТИ

Ты - чей-то ученик. Твои способности сходны с его, но не до конца. Выбери и запиши одну способность, которой владеете оба и по одной способности, которые уникальны для каждого из вас.

ОБЩАЯ СПОСОБНОСТЬ:

Сверхчеловеческий организм, оружие и волшебные инструменты, скрытность,

ТВОЯ ЛИЧНАЯ СПОСОБНОСТЬ:

древние знания, рассеивание магии, перенаправление магии, заклинания

СПОСОБНОСТЬ ТВОЕГО НАСТАВНИКА:

трансмутации, защитная магия, телепатия, телекинез, общение с духами и экзорцизм, иллюзии, магия очарования, потрясающие боевые способности, контроль стихий

ЯРЛЫКИ (при создании персонажа, добавь +1 к одному по своему выбору)

ГРОЗНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ОДЕРЖИМЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
СЛАВНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ВАЖНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ПРОСТОЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3

СОСТОЯНИЯ

- ☐ Напуган (-2 на Столкнуться с угрозой)
- ☐ Злой (-2 на Успокоить или поддержать и Заглянуть под маску)
- ☐ Виноватый (-2 на Провоцировать и Оценить ситуацию)
- ☐ Отчаявшийся (-2 на Проявить способности)
- ☐ Неуверенный (-2 на Защитить или Отвергнуть влияние)

ТВОЯ ИСТОРИЯ

- Когда ты впервые встретил своего наставника?
- Когда и почему ты решил учиться у него?
- Почему он согласился тебя обучать?
- Кто еще, кроме команды, знает о твоём обучении?
- Почему тебе важна эта команда?

Закончив свою предысторию, представь персонажа другим игрокам, а затем определи, что произошло, когда ваша команда впервые собралась вместе, отношения между тобой и товарищами по команде, и кто имеет влияние на тебя.

КОГДА НАША КОМАНДА ВПЕРВЫЕ СОБРАЛАСЬ ВМЕСТЕ...

Мы стали близки и часто проводим время вместе. Почему? Как мы поддерживаем связь?

ОТНОШЕНИЯ

Ты и _____ уже бывали в опасности вместе пару раз, еще до появления команды.
Твой наставник опасается или не доверяет _____ и просил следить за ним.

ВЛИЯНИЕ

Выбери свое поведение, шутовское или деловое.
Если выбрал шутовское, дай Влияние двум членам команды.
Если деловое, не давай никому.

ХОДЫ УЧЕНИКА (Выбери три)

☐ Я много читал:

Ты многое узнал о магии и легендах, изучая записи своего наставника. Когда ты впервые сталкиваешься с важным сверхъестественным явлением (по своему выбору), брось +ВАЖНЫЙ. При успехе расскажи остальным одну важную деталь, которую узнал. ГМ поправит, если что-то не совсем так. На 10+ задай ГМ уточняющий вопрос; он ответит честно.

При провале ситуация далеко за пределами твоих познаний; ГМ объяснит, почему.

☐ Лидер:

Отправляясь навстречу опасностям всей командой, добавь дополнительно 1 в тимпул и получи +1 к следующему, если ты лидер.

☐ Выместить раздражение:

когда ты **сталкиваешься с угрозой**, находясь в Состоянии Злой, можешь бросить +Ярлык, который отрицает твой наставник, и перестать Злиться.

☐ Беседа у очага:

Когда ты ищешь совета у своего наставника, брось +Ярлык, который он воплощает. При успехе, тебе скажут, что делать. При 10+, отметь потенциал, если следуешь совету и получи +1 к броскам, пока следуешь совету. При 7-9, получи +1 к следующему броску для выполнения совета, если следуешь ему.

При провале, на тебя нет времени из-за какой-то большой беды; отметь состояние по выбору ведущего.

☐ Следи за обстановкой:

Когда ты **оцениваешь ситуацию** перед схваткой с противником, ты можешь задать еще один вопрос, даже при провале.

☐ Героическая традиция:

Когда ты даешь кому-то совет, который, как ты думаешь, дал бы наставник, брось +Ярлык, который он воплощает, чтобы **успокоить или поддержать** кого-то, вместо того, чтобы использовать +ПРОСТОЙ

НАСТАВНИК

У тебя есть наставник, тот, кто тебя направлял, обучал, помогал или воспитывал. Тот, кто, возможно, ограничивал тебя слишком жестко, желая сделать своей копией. Какой Ярлык он воплощает, и какой отрицает? (обведи кружком по одному Ярлыку)

Воплощает	СЛАВНЫЙ	ГРОЗНЫЙ	ОДЕРЖИМЫЙ	ВАЖНЫЙ	ПРОСТОЙ
-----------	---------	---------	-----------	--------	---------

Отрицает	СЛАВНЫЙ	ГРОЗНЫЙ	ОДЕРЖИМЫЙ	ВАЖНЫЙ	ПРОСТОЙ
----------	---------	---------	-----------	--------	---------

РЕСУРСЫ НАСТАВНИКА

Выбери до трех ресурсов, которые твой наставник предоставил тебе и твоей команде.

Скрытое логово, скакуны или транспорт, богатая библиотека, магия для телепатической связи, хрустальный шар для удаленного наблюдения, документы на вымышленные имена, грамоты уполномоченных лиц, алхимическая лаборатория, лазарет со всем необходимым для лечения, телепортационный круг, оружие последней надежды, замки и ловушки, фамильяры или ходячие марионетки.

ЧУДОВИЩЕ

МОМЕНТ ИСТИНЫ

Так легко забыть, что ты - не только твоё тело, и не только голос в твоей голове - ты и то, и другое. Будь монстром и всё равно спаси их. Рушь стены, но говори мягко. Потому что, когда ты принимаешь себя, ты способен на что угодно. Конечно, показав это, ты точно рассердишь тех, кто видит в тебе лишь монстра...

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Когда ты разделяешь с кем-то триумф победы, сними одно Состояние, если он относится к тебе как к совершенно нормальному человеку, и отметь потенциал, если он расхваливает твои способности.

Когда ты разделяешь с кем-то уязвимость или слабость, спроси, теряешь ли ты свою человечность или наоборот. Если ответит, что теряешь, отметь Состояние и Потенциал. Если наоборот, очисти Состояние и сдвинь ПРОСТОЙ вверх и другой ярлык вниз.

ПОТЕНЦИАЛ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Каждый раз, проваливая бросок, отмечай потенциал

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда твой трек потенциала заполняется, ты становишься сильнее. Выбери из списка ниже.

- | | |
|--|---|
| ☐ Возьми еще один ход из своего плейбука | ☐ Кто-то навсегда теряет на тебя Влияние |
| ☐ Возьми еще один ход из своего плейбука | добавь +1 к Ярлыку |
| ☐ Возьми ход из чужого плейбука | ☐ Передвинь Ярлыки по своему выбору |
| ☐ Возьми Фатум и все что с ним связано | и добавь +1 к одному из них |
| из плейбука Колдуна | ☐ Мутируй и выяви еще две новые |
| ☐ Открой Момент Истины | способности (из любого плейбука) |
| -----Взяв пять продвижений из верхнего списка, можешь перейти к списку ниже----- | |
| ☐ Разблокируй использованный тобой ранее Момент Истины | ☐ Заблокируй Ярлык и добавь +1 к Ярлыку по своему выбору |
| ☐ Смени плейбук | ☐ Оставь путь приключений или стань |
| ☐ Возьми ход Старшего | знаменитым героем королевства |
| ☐ Возьми ход Старшего | |

ЧУДОВИЩЕ

Ты помнишь время, когда выглядел... обычным. Ты не чувствовал, как окружающие буравили тебя взглядами. Ты не слышал, как они вскрикивали от страха. Никто не считал тебя монстром. Хорошие были времена...

ИМЯ ГЕРОЯ и ПРОЗВИЩЕ

ВНЕШНОСТЬ

- пол: любой
- прошлое: красавец, аристократ, артист, ребенок, художник, алхимик, извозчик
- глаза: странные, огорченные, пронзительные, человеческие
- плоть: металлическая или каменная, покрытая чешуей, демоническая, аморфность и щупальца, бесплотность, зверовидная, растительная
- одеяние: страшное, странное, вызывающее тревогу, не требуется
- трофей: что-то важное из времени, когда ты не был чудовищем: _____

СПОСОБНОСТИ

Ты выглядишь как несомненное чудовище, и твои силы неразрывно связаны с внешностью. Выбери две способности и расскажи, как они делают тебя страшным.

- | | |
|--|---|
| ☐ непробиваемая броня | ☐ полет и пламя |
| ☐ нечеловеческая сила | ☐ изменение формы плоти |
| ☐ контроль растений | ☐ окаменение плоти и оживление камня |

ЯРЛЫКИ (при создании персонажа, добавь +1 к одному по своему выбору)

ГРОЗНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ОДЕРЖИМЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
СЛАВНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ВАЖНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ПРОСТОЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3

СОСТОЯНИЯ (-1 на броски всех ярлыков, если *ранен*)

- ☐ **Напуган** (-2 на Столкнуться с угрозой)
- ☐ **Злой** (-2 на Успокоить или поддержать и Заглянуть под маску)
- ☐ **Виноватый** (-2 на Провоцировать и Оценить ситуацию)
- ☐ **Отчаявшийся** (-2 на Проявить способности)
- ☐ **Неуверенный** (-2 на Защитить или Отвергнуть влияние)

ТВОЯ ИСТОРИЯ

- По чему из своего прошлого ты больше всего тоскуешь?
- Когда ты стал... таким, как сейчас? Что вызвало изменения?
- Кто, помимо команды, помогает тебе разобраться в твоём нынешнем теле?
- Почему ты не пытаешься просто скрыться подальше от людей?
- Почему тебе важна эта команда?

Закончив свою предысторию, представь персонажа другим игрокам, а затем определи, что произошло, когда ваша команда впервые собралась вместе, отношения между тобой и товарищами по команде, и кто имеет влияние на тебя.

КОГДА НАША КОМАНДА ВПЕРВЫЕ СОБРАЛАСЬ ВМЕСТЕ...

Во время битвы мы навлекли на себя внимание и гнев многих. Теперь один важный человек ненавидит и боится нас. Кто это?

ОТНОШЕНИЯ

_____ умиротворил тебя, когда ты был вне себя.
_____ знал тебя, еще до того, как ты изменился.

ВЛИЯНИЕ

Ты стараешься не обращать внимания на то, что о тебе говорят другие, даже если их никак не заткнуть. Дай Влияние одному товарищу по команде.

ХОДЫ ЧУДОВИЩА (Выбери три)

☐ Я - не мое тело:

Когда ты **получаешь мощный физический удар**, ты можешь бросать кубики, как будто у тебя отмечено на два состояния меньше. Если ты делаешь так, то при 10+ ты должен потерять контроль над собой ужасным способом.

☐ Недостаточно человек:

Сталкиваясь с угрозой в ужасающей манере, отметь состояние, чтобы выбрать дополнительный вариант, даже при провале.

☐ Неудержимый:

Когда ты пробиваешь свой путь через предметы ландшафта, чтобы добраться до желаемого или сбежать от чего-то, брось +ГРОЗНЫЙ. При успехе, мир поддается и ты получаешь то, что хочешь. При 7-9, выбери одно: отметь состояние, оставь что-то позади или возьми что-то с собой. При провале, ты пробиваешься, но либо оставляешь за собой разруху или оказываешься в худшем положении, по выбору ведущего.

☐ Я приду за тобой:

Когда ты отмечаешь состояние, получи +1 к следующему против того, кого ты больше всего винишь в причине получения состояния.

☐ Хотел бы я...:

Когда ты **успокаиваешь или поддерживаешь** кого-то, скажи, в чем ты завидуешь ему, и брось +ОДЕРЖИМЫЙ вместо +ПРОСТОЙ.

☐ Будь монстром:

Когда ты пугаешь или запугиваешь других своим чудовищным обликом, брось +ОДЕРЖИМЫЙ. При успехе, они напуганы и становятся уязвимы к тебе или бегут прочь. При 10+ выбери одно. При 7-9 выбери два.

- ты испугал тех, кого не хотел пугать

- ты ранил кого-то или сломал что-то, чего не должен был

- теперь ты еще больше чувствуешь себя монстром; отметь состояние на выбор ведущего

При провале, тебе отвечают насилием, ненавистью и паранойей, ты ощущаешь все последствия.

ЗВЕЗДА

МОМЕНТ ИСТИНЫ

Иногда сложно понять, где граница между сценой и настоящим тобой - но только не сегодня. Не сейчас. Потому что в этот момент нет никакой сцены. В этот момент ты именно тот, кого всегда изображаешь - отважный, сияющий, неотразимый, поразительный, всесильный, уверенный. В этот момент твои зрители дают тебе силу, их вера согревает тебя, тебе по силам все, чего они от тебя ждут. И, разумеется, после такого мощного выступления они будут ждать от тебя еще большего...

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Когда ты разделяешь с кем-то триумф победы, скажи, было ли это напоказ для публики. Если да - можешь поднять один Ярлык вверх и опустить один вниз. Если нет - они сдвигают твои Ярлыки, а ты можешь очистить состояние или отметить потенциал.

Когда ты разделяешь с кем-то уязвимость или слабость, спроси, расскажут ли они кому-нибудь правду о тебе. Если они обещают хранить секрет, очисти состояние или отметь потенциал. Если нет - ГМ сдвинет твои Ярлыки.

ПОТЕНЦИАЛ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Каждый раз, проваливая бросок, отмечай потенциал

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда твой трек потенциала заполняется, ты становишься сильнее. Выбери из списка ниже.

- | | |
|--|--|
| ☐ Возьми еще один ход из своего плейбука | ☐ Передвинь Ярлыки по своему выбору |
| ☐ Возьми еще один ход из своего плейбука | и добавь +1 к одному из них |
| ☐ Возьми ход из чужого плейбука | ☐ Открой Момент Истины |
| ☐ Возьми ход из чужого плейбука | ☐ Примкни к важному героическому |
| ☐ Кто-то навсегда теряет на тебя Влияние, | Наследию (см. плейбук Наследника) |
- добавь +1 к Ярлыку

-----Взяв пять продвижений из верхнего списка, можешь перейти к списку ниже-----

- | | |
|---|---|
| ☐ Разблокируй использованный тобой ранее Момент Истины | ☐ Заблокируй Ярлык и добавь +1 к Ярлыку по своему выбору |
| ☐ Смени плейбук | ☐ Оставь путь приключений или стань |
| ☐ Возьми ход Старшего | знаменитым героем королевства |
| ☐ Возьми ход Старшего | |

ЗВЕЗДА

Быть героем - это не просто совершать подвиги. Герой - это тот, о чьих подвигах слагают песни. Пусть тебя считают легкомысленным за любовь к славе, к восхищенным взглядам, за постоянную улыбку на лице и пафосные речи. Ты желаешь быть героем во всех смыслах этого слова.

ИМЯ ГЕРОЯ и ПРОЗВИЩЕ

ВНЕШНОСТЬ

- пол: любой
- прошлое: бард, принцесса, изобретатель, оратор, актер, циркач, шут
- улыбка: очаровательная, застенчивая, широкая, теплая, дразнящая
- одежда: модная, формальная, яркая, опрятная, обычная
- трофей: подделка легендарного предмета, подарок поклонника, _____

СПОСОБНОСТИ

Твои силы яркие и способны произвести впечатление. Выбери одно.

- | | |
|--|--|
| ☐ чарующие баллады, мелодии и танцы | ☐ оживление небольших предметов |
| ☐ подчинение огня | ☐ впечатляющие изобретения |
| ☐ магия стихов или песни | |
| ☐ невероятные гибкость и акробатика | |

ЯРЛЫКИ (при создании персонажа, добавь +1 к одному по своему выбору)

ГРОЗНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ОДЕРЖИМЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
СЛАВНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ВАЖНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ПРОСТОЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3

СОСТОЯНИЯ (-1 на броски всех ярлыков, если **ранен**)

- ☐ **Напуган** (-2 на Столкнуться с угрозой)
- ☐ **Злой** (-2 на Успокоить или поддержать и Заглянуть под маску)
- ☐ **Виноватый** (-2 на Провоцировать и Оценить ситуацию)
- ☐ **Отчаявшийся** (-2 на Проявить способности)
- ☐ **Неуверенный** (-2 на Защитить или Отвергнуть влияние)

ТВОЯ ИСТОРИЯ

- Когда ты впервые появился на публике?
- Откуда, по твоим словам, у тебя появились способности?
- Кто, помимо команды, поддерживает твой расцветающий талант?
- Кто вне команды ненавидит образ, который ты воплощаешь?
- Почему тебе важна эта команда?

Закончив свою предысторию, представь персонажа другим игрокам, а затем определи, что произошло, когда ваша команда впервые собралась вместе, отношения между тобой и товарищами по команде, и кто имеет влияние на тебя.

КОГДА НАША КОМАНДА ВПЕРВЫЕ СОБРАЛАСЬ ВМЕСТЕ...

Мы, как команда, привлекли внимание значительного лидера мнений. Кто это? Почему поддерживает нас?

ОТНОШЕНИЯ

Быть может, когда-нибудь _____ станет еще популярнее меня.

_____ стал бы отличным подручным. Я буду держать его поближе.

ВЛИЯНИЕ

Как ты видишь команду: как средство для достижения цели или как что-то стоящее само по себе? Если как средство - не давай никому Влияния. Если что-то стоящее - дай Влияние троим союзникам.

ХОДЫ ЗВЕЗДЫ (Выбери два)

☐ Слухи и сплетни:

Когда ты расспрашиваешь в светских кругах о ком-то важном, брось +ВАЖНЫЙ. На 10+ можешь задать ГМу 3 вопроса, на 7-9 - один:

- Что он задумал?
- О чем или о ком он больше всего заботится?
- Какие у него союзники? А враги?
- Где и когда его можно найти?
- Как я могу сделать его уязвимым для себя?

При провале задай один вопрос, но они узнают, что вы ими интересовались.

☐ Злая насмешка:

Когда ты заткнул кого-то, брось +ВАЖНЫЙ. На 10+ выбери: ты либо вызываешь у цели состояние, либо заставляешь потерять на себя влияние, либо получаешь влияние на него, по твоему выбору. При 7-9, вы оба получаете состояние либо оба теряете влияние друг на друга, по твоему выбору.

При провале, цель получает влияние на тебя.

АУДИТОРИЯ

Ты - местная знаменитость. По умолчанию твоя аудитория - небольшая группа поклонников. Почему они любят тебя? Отметь все, что считаешь уместным:

☐ Ты близок к этим людям и похож на них

☐ Ты - плохиш, опасная персона

☐ Ты - борец за справедливость

Выбери 2 преимущества:

☐ Они безоговорочно верны тебе

☐ Ты в любое время можешь с ними встретиться и пообщаться

☐ Ты много зарабатываешь на популярности

Выбери 2 требования аудитории:

☐ Их нужно постоянно впечатлять

☐ Им нужен идеал - никаких ошибок

☐ Им нужно много драмы

☐ Постановочный бой:

Если **сталкиваешься с угрозой** на глазах публики, можешь отметить состояние и бросать +ВАЖНЫЙ вместо +ГРОЗНЫЙ

☐ Уж мне-то можешь поверить:

Когда ты **успокаиваешь или поддерживаешь** кого-то, кто открыто восхищается твоим образом, бросай +ВАЖНЫЙ вместо +ПРОСТОЙ.

☐ Шоу начинается:

Когда ты устраиваешь яркую демонстрацию своих сил, брось +ВАЖНЫЙ. На 7-9 выбери одного НИП-свидетеля. На 10+ выбери двух. Выбранные НИП должны либо предложить тебе помощь или информацию, либо выразить восхищение, либо попросить тебя о помощи (выбор ГМа). При провале кто-то видит твоё шоу не так, как тебе бы хотелось.

☐ Ты смутьян, оторва и бунтарь

☐ Ты восхитительный, уникальный и прекрасный

☐ Ты очарователен, умен и ловок в высказываниях

☐ Твоей аудиторией занимается специальный помощник

☐ Тебя поддерживает могучий герой

☐ У тебя безумно много поклонников

☐ Им нужны героические деяния

☐ Им нужна новизна

☐ Им интересны страстные отношения

Когда ты принимаешь, что аудитория говорит о тебе, очисти состояние. Когда ты отвергаешь ее мнение о тебе, при успехе отметь потенциал, но жди последствий.

Когда ты просишь помощи у аудитории, брось +ВАЖНЫЙ. При успехе кто-то из них протянет тебе руку помощи. На 10+ они попросят что-то незначительное взамен. На 7-9 их требования будут намного выше. При провале ты сделал что-то не так, и аудитория не поможет тебе, пока ты не искупишь вину в их глазах

ПОСЛАННИК

МОМЕНТ ИСТИНЫ

Победа не дается просто так. Но не каждое задание кончается трагедией. Когда мрак сгущается, когда отступать некуда, когда кажется, что рассвет никогда не настанет... Ты находишь решение *без крови и насилия*. Твои враги складывают оружие и сдаются, твои союзники спасены от хаоса. Конечно, те, кого ты спас, не забудут, что ты для них сделал - быть может, они увидят в тебе символ высшей цели, которой ты служишь...

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Когда ты разделяешь с кем-то триумф победы, скажи им, что им нужно сделать, чтобы раскрыть весь свой потенциал. Если они принимают твой совет, получи Влияние на них и добавь 2 в Тимпул. Если нет - отметь состояние.

Когда ты разделяешь с кем-то уязвимость или слабость, спроси, какой цели они служат. Если считаешь их цель достойной, Расскажи, как ты будешь сражаться за нее, очисти состояние и добавь 1 в Тимпул. Если у них нет цели (или ты считаешь ее недостойной), отметь состояние.

ПОТЕНЦИАЛ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Каждый раз, проваливая бросок, отмечай потенциал

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда твой трек потенциала заполняется, ты становишься сильнее. Выбери из списка ниже.

- | | |
|--|--|
| ☐ Возьми еще один ход из своего плейбука | ☐ Передвинь Ярлыки по своему выбору |
| ☐ Возьми еще один ход из своего плейбука | и добавь +1 к одному из них |
| ☐ Возьми еще один ход из своего плейбука | ☐ Открой Момент Истины |
| ☐ Возьми ход из чужого плейбука | ☐ Выучи или открой в себе 2 новые |
| ☐ Кто-то навсегда теряет на тебя Влияние, | способности (из любого плейбука) |

добавь +1 к Ярлыку

-----Взяв пять продвижений из верхнего списка, можешь перейти к списку ниже-----

- | | |
|---|--|
| ☐ Возьми Наставника и любой ход из | ☐ Возьми ход Старшего |
| плейбука Ученика | ☐ Заблокируй ВЕРНЫЙ и добавь +1 к |
| ☐ Твой Орден теряет влияние на тебя; | Ярлыку по своему выбору |
| смени плейбук | ☐ Уйди в отставку или займи место среди |
| ☐ Возьми ход Старшего | верхушки Ордена |

ПОСЛАННИК

Ты посланник чего-то большего - настоящей силы, хранящей этот мир.

Присоединившись к ним, ты борешься за что-то действительно важное. В

переломные моменты, когда приходится принимать тяжелые решения, остается

лишь надеяться на то, что ты не ошибся в выборе.

ИМЯ ГЕРОЯ и ПРОЗВИЩЕ

ВНЕШНОСТЬ

- пол: любой
- происхождение: рыцарь ордена, агент фракции, служитель бога, гвардеец
- телосложение: среднее, грузное, стройное, мускулистое, коренастое
- одежда: стильная, удобная, неброская, простая
- трофей: сияющий доспех, легкая и удобная броня, символ Организации, потрепанный маскировочный плащ, _____

СПОСОБНОСТИ

Орден помог тебе овладеть твоими способностями, и возможно как-то развил их. Выбери два:

- | | |
|---|---|
| ☐ невероятная сила и стойкость | ☐ скрытность и обостренные чувства |
| ☐ чутье на нечисть и исцеление | ☐ контакт с духами или божествами |
| ☐ именное волшебное оружие | ☐ власть над эмоциями и очарование |

ЯРЛЫКИ (при создании персонажа, добавь +1 к одному по своему выбору)

ГРОЗНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ОДЕРЖИМЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
СЛАВНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ВАЖНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ПРОСТОЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ВЕРНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3

СОСТОЯНИЯ (-1 на броски всех ярлыков, если *ранен*)

- ☐ **Напуган** (-2 на Столкнуться с угрозой)
- ☐ **Злой** (-2 на Успокоить или поддержать и Заглянуть под маску)
- ☐ **Виноватый** (-2 на Провоцировать и Оценить ситуацию)
- ☐ **Отчаявшийся** (-2 на Проявить способности)
- ☐ **Неуверенный** (-2 на Защитить или Отвергнуть влияние)

ТВОЯ ИСТОРИЯ

- Какой переломный момент раскрыл в тебе твои способности?
- Что вдохновило тебя вступить в Орден?
- Что это за Орден? Что Орден делает для мира так, как никто другой?
- Кто вне Ордена и команды важен для тебя из простых людей?
- Почему тебе важна эта команда?

Закончив свою предысторию, представь персонажа другим игрокам, а затем определи, что произошло, когда ваша команда впервые собралась вместе, отношения между тобой и товарищами по команде, и кто имеет влияние на тебя.

КОГДА НАША КОМАНДА ВПЕРВЫЕ СОБРАЛАСЬ ВМЕСТЕ...

По итогу битвы мы помогли Ордену завладеть чем-то важным. Что это было?

ОТНОШЕНИЯ

_____ необходим Ордену в долгосрочной перспективе. Я буду защищать его.

_____ не всегда одобряет методы Ордена. Я прислушиваюсь к его мнению, даже если не согласен с ним до конца.

ВЛИЯНИЕ

Расскажи двум союзникам, что они сделали, чтобы заслужить твое уважение, и дай им Влияние. Остальным, для начала, предстоит выложиться не меньше.

ХОДЫ ПОСЛАННИКА (Выбери два)

☐ Пока мы не начали:

Когда у тебя есть время изучить противников прямо перед боем, брось +СЛАВНЫЙ. На 10+ получи 3 запаса, на 7-9 - 2 запаса. При провале - 1 запас и отметь состояние. В ходе боя можешь потратить запас, чтобы выбрать противника, которого изучил, и выбрать одно:

- перенаправь их атаку - например, на другого персонажа, в стену или в небо
- сократи дистанцию с ними
- оглуши их (вблизи или издали)
- полностью обезвредь одну из их атак
- освободись от любых пут и помех, которыми они пытаются задержать тебя.

☐ Где же твоё достоинство:

Когда ты требуешь от НИП, чтобы они соответствовали более высоким идеалам, брось +СЛАВНЫЙ. При успехе им придется соответствовать или отметить состояние. На 10+ также получи на них Влияние. При провале оказывается, что эта ситуация сложнее, чем тебе казалось - они получают Влияние на тебя.

☐ Воплощение возмездия:

Когда ты **сталкиваешься с угрозой**, устремляясь в пекло без оглядки на самосохранение, бросай +СЛАВНЫЙ вместо ГРОЗНЫЙ. При провале твоё безрассудство оставляет кого-то в смертельной опасности; ГМ скажет, чего будет стоить их спасение.

☐ Теперь это личное:

Когда ты узнаешь, что кто-то обманул тебя или предал твоё дело, отметь Состояние и возьми +1 на все броски против них, пока справедливость не будет свершена над ними

☐ Орден порядка:

Когда ты завладеваешь чем-то важным, одолевая могучего врага, можешь сдвинуть СЛАВНЫЙ вверх и другой Ярлык вниз. Если вы с командой не нанесли при этом никакого побочного ущерба, также очисти состояние.

☐ Я даже не вспотел:

Когда что-то заставляет тебя выбыть из боя, можешь вместо этого сдвинуть СЛАВНЫЙ вниз и любой другой Ярлык вверх. Если этот сдвиг должен опустить СЛАВНЫЙ ниже -2 - придется выбыть из боя вместо сдвига.

ОРДЕН (Укажи, под каким названием известен твой Орден: _____)

Ты служишь Ордену - влиятельной организации, поддерживающей в королевстве свой порядок вещей. Ты вызвался стать частью отряда молодых героев, когда это потребовалось Ордену, но теперь это что-то большее.

У тебя есть дополнительный Ярлык. ВЕРНЫЙ работает так же, как другие Ярлыки, но ты не можешь зафиксировать его Моментом Истины. Ты не можешь отказаться от Влияния Ордена, кроме как специальным продвижением.

Когда ты действуешь согласно приказам и полагаешься на свои тренировки, дай Ордену Влияние на себя, чтобы использовать +ВЕРНЫЙ вместо обычного Ярлыка, указанного в базовом ходе или в ходе из плейбука.

Когда ты давишь авторитетом, общаясь с простым человеком, силами закона или членами Ордена, брось +ВЕРНЫЙ. При успехе твои слова что-то значат для них. На 7-9, кто-то воспротивится твоим приказам... скорее рано, чем поздно. При провале твои попытки контролировать людей создают возможность для твоих врагов внутри Ордена.

Когда ты просишь Орден о ресурсах, экипировке или информации, брось +ВЕРНЫЙ. При успехе, они сделают все, что в их силах. На 10+ тебе предоставят редкий ресурс или реликвию: получи +1 ко всем броскам, когда пытаешься применить это по назначению. При провале Орден пошлет тебе то, что считает нужным, а не то, что ты просил.

ГЕНИЙ

МОМЕНТ ИСТИНЫ

Рано или поздно происхождение и боевой опыт оказываются беспомощны перед лицом катастрофы. И тогда можно надеяться только на кого-то вроде тебя, одаренного несравненным интеллектом. Твой гениальный план, твоё изобретение или твои молниеносные решения спасут положение, к всеобщему изумлению. Конечно, когда ты продемонстрируешь, насколько отличаешься от них, дистанция между тобой и остальными только увеличится. И мир продолжит отрывать тебя от них все дальше и дальше...

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Когда ты разделяешь с кем-то триумф победы, спроси его, чувствовал ли он, что мог бы сделать это без тебя. Если он скажет “да”, дай им Влияние на себя и отметь Состояние. Если он скажет “нет”, получи над ним Влияние.

Когда ты разделяешь с кем-то уязвимость или слабость, получи Запас: 2. Потрать Запас 1-к-1, чтобы очистить Состояние или добавить 1 в Тимпул, когда ты с ним.

ПОТЕНЦИАЛ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Каждый раз, проваливая бросок, отмечай потенциал

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда твой трек потенциала заполняется, ты становишься сильнее. Выбери из списка ниже.

- | | |
|---|--|
| ☐ Возьми еще один ход из своего плейбука | ☐ Кто-то навсегда теряет на тебя Влияние, |
| ☐ Возьми еще один ход из своего плейбука | добавь +1 к одному Ярлыку |
| ☐ Возьми еще один ход из своего плейбука | ☐ Передвинь Ярлыки по своему выбору и |
| ☐ Возьми Убежище из плейбука Колдуна | добавь +1 к одному из них. |
| ☐ Возьми Побуждения из плейбука | ☐ Открой Момент Истины |

Мечтателя

-----Взяв пять продвижений из верхнего списка, можешь перейти к списку ниже-----

- | | |
|--|--|
| ☐ Возьми ход Старшего | ☐ Возьми ход Старшего |
| ☐ Разблокируй использованный тобой ранее Момент Истины | ☐ Заблокируй Ярлык и добавь +1 к Ярлыку по своему выбору |
| ☐ Столкнись с Позором на своих условиях; смени плейбук, если выживешь | ☐ Оставь путь приключений или стань знаменитым героем королевства |

ГЕНИЙ

Ты всегда был самым умным. Твои познания безграничны, твои изобретения великолепны, твои планы безупречны. Если бы только окружающие знали, насколько иногда это не имеет значения. Ничто из этого не спасет тебя от твоих демонов. Ничто из этого не способно исправить того, что ты сотворил.. или мог бы сотворить.

ИМЯ ГЕРОЯ

ВНЕШНОСТЬ

- пол: любой
- происхождение: ремесленник, волшебник-самоучка, член гильдии, ученый аристократ
- лицо: строгое, выразительное, чудаковатое, отрешенное
- одеяние: элегантно, нелепое, защитное, заляпанное, ритуальное
- трофей: механические элементы одеяния, алхимические склянки с реагентами, необычный глаз, светящиеся символы на одеянии, острый запах, _____

СПОСОБНОСТИ

У тебя нет уникальных способностей, кроме невероятного ума. Все твои способы решения проблем связаны с твоими открытиями или изобретениями. Больше всего ты известен одним из них. Выбери его

- | | |
|--|--|
| ☐ оружие, опережающее время | ☐ послушный конструктор |
| ☐ зелье, изменяющее тело человека | ☐ ограждающая руна |
| ☐ трансформирующийся транспорт | ☐ необычная механическая броня, конечности или крылья |

ТВОЙ СТЫД

У тебя есть глубокое и постоянное чувство стыда за то, что создал или к чьему созданию приложил руку.

Это может быть что-то, что ты изобрел, когда впервые проявил свою гениальность, или что-то, что привел в движение, но не смог остановить. Это может быть даже нечто такое, чего ты не в состоянии достичь снова: творение, которое случается раз в жизни. Настолько же, насколько безупречен твой гений, настолько же страшен и ужасен твой Стыд. Но как бы то ни было, твоя роль в его создании не известна общественности... пока что.

ЧТО ЯВЛЯЕТСЯ ТВОИМ СТЫДОМ?

- | | |
|---|--|
| ☐ Взбесившийся конструктор | ☐ Опасный алхимический рецепт |
| ☐ Магический феномен | ☐ Призванное чудовище |
| ☐ Проклятое оружие | ☐ Измененный бывший союзник |

ЯРЛЫКИ (при создании персонажа, добавь +1 к одному по своему выбору)

ГРОЗНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ОДЕРЖИМЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
СЛАВНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ВАЖНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ПРОСТОЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3

СОСТОЯНИЯ (-1 на броски всех ярлыков, если **ранен**)

- ☐ **Напуган** (-2 на Столкнуться с угрозой)
- ☐ **Злой** (-2 на Успокоить или поддержать и Заглянуть под маску)
- ☐ **Виноватый** (-2 на Провоцировать и Оценить ситуацию)
- ☐ **Отчаявшийся** (-2 на Проявить способности)
- ☐ **Неуверенный** (-2 на Защитить или Отвергнуть влияние)

ТВОЯ ИСТОРИЯ

- Когда ты впервые продемонстрировал окружающим свое первое открытие или изобретение?
- Почему ты решил использовать свой ум в благих целях?
- Какой неудачный инцидент или ошибка научили тебя смирению и ответственности?
- Благодаря кому ты осознал, что нуждаешься в других людях?
- Почему тебе важна эта команда?

Закончив свою предысторию, представь персонажа другим игрокам, а затем определи, что произошло, когда ваша команда впервые собралась вместе, отношения между тобой и товарищами по команде, и кто имеет влияние на тебя.

КОГДА НАША КОМАНДА ВПЕРВЫЕ СОБРАЛАСЬ ВМЕСТЕ...

Я создал что-то постоянное и полезное для всей команды. Что это было?

ОТНОШЕНИЯ

Ты рассказал _____ о своем Стыде, но попросил хранить это в тайне.
Ты желаешь стать лучшим героем, более похожим на _____.

ВЛИЯНИЕ

Ты нуждаешься в этих людях так же, как они в тебе. Дай влияние на себя двум товарищам по команде.

ХОДЫ ГЕНИЯ (Выбери три)

❑ Разбор полетов:

Если в обсуждении после вылазки ты преуменьшаешь свою роль, отметь потенциал и понизь ВАЖНЫЙ, и повысь любой другой ярлык. Если ты преувеличиваешь свою роль, сними состояние и либо дай Влияние товарищу, либо потерай на него Влияние.

❑ Если думать головой...:

Когда **успокаиваешь** или **поддерживаешь** кого-то рациональной критикой и советами, бросай +ВАЖНЫЙ, вместо +ПРОСТОЙ. Если тебе не открылись, отметь состояние.

❑ Серый кардинал:

Когда вы **отправляетесь навстречу опасностям** как команда, добавь 1 в Тимпул, если у тебя есть Влияние на лидера и ты советуешь тактику. Когда ты возражаешь лидеру, ты можешь вернуть свое Влияние на лидера, чтобы добавить еще 1 в Тимпул.

❑ Книжный червь:

Ты досконально изучил определенную область знаний. Запиши, о чем она: _____ . Когда ты **оцениваешь ситуацию**, и твоя область знаний напрямую подходит, ты можешь задать один уточняющий вопрос.

ТВОЙ СТЫД

Когда ты **сталкиваешься со своим Стыдом**, либо отметь состояние, либо понизь Важный и повысь Грозный. Если твой Стыд - персонаж, он никогда не может потерять влияние на тебя.

В конце каждой сессии, ответь на вопрос:

- Ты сделал шаг к тому, чтобы исправить свой Стыд?

Если да, отметь потенциал. Если нет, дай Влияние одному из товарищей по команде.

❑ Всегда под рукой:

Когда у тебя есть шанс восполнить запасы, получи до двух диковин. Когда ты **проявляешь способности**, создавая совершенно новое небольшое изобретение или зачарование с помощью своих запасов, потрать 1 диковину и брось +ВАЖНЫЙ. Когда диковины закончились, отметь состояние.

❑ Тактический гений:

Когда ты указываешь на очевидный недостаток в плане известного врага, брось +СЛАВНЫЙ. При успехе ты прав и один товарищ (по твоему выбору) получает +1 к броскам, когда использует эту информацию. При 7-9 выбери одно:

- Ты упустил что-то важное. Ведущий скажет, что именно
- Ты рисуешься? Выбранный товарищ получает на тебя влияние, а ты теряешь влияние на него
- “Мы тебе не пешки!”. Выбранный тобой товарищ отмечает состояние.

При провале тебя переиграли. Гляди, как захлопывается ловушка.

ОТРОДЬЕ

МОМЕНТ ИСТИНЫ

Люди всегда ассоциировали тебя с твоими предками, будто с самого рождения тебе было суждено стать злом, которое нужно победить ... И ведь они правы, верно? Эта тьма в тебе. Но здесь и сейчас ты не борешься с ней – ты принимаешь ее. Могучий герой и страшный злодей в одном лице. Ты преодолеваешь при ничтожных шансах на победу, и твои методы не одобрит ни один герой, и не сможет понять ни один злодей. Разумеется, когда все увидят, на что ты способен, когда принимаешь себя полностью, они не забудут твое истинное лицо.

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Когда ты разделяешь с кем-то триумф победы, спроси, заслужил ли ты его уважение. Если да, получи на него Влияние и отметь потенциал. Если нет, дай ему Влияние на себя и отметь потенциал.

Когда ты разделяешь с кем-то уязвимость или слабость, спроси его, защитит ли он тебя от тех, кто тебе не доверяет. Если он ответит “да”, очисти Состояние и сдвинь СЛАВНЫЙ вверх и другой ярлык вниз. Если нет, отметь состояние и сдвинь ГРОЗНЫЙ вверх и другой ярлык вниз.

ПОТЕНЦИАЛ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Каждый раз, проваливая бросок, отмечай потенциал

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда твой трек потенциала заполняется, ты становишься сильнее. Выбери из списка ниже.

- | | |
|---|--|
| ☐ Возьми еще один ход из своего плейбука | ☐ Кто-то навсегда теряет на тебя Влияние, добавь +1 к одному Ярлыку |
| ☐ Возьми еще один ход из своего плейбука | ☐ Передвинь Ярлыки по своему выбору и добавь +1 к одному из них. |
| ☐ Возьми ход из чужого плейбука | ☐ Возьми Орден из плейбука Посланника |
| ☐ Открой Момент Истины | |

-----Взяв пять продвижений из верхнего списка, можешь перейти к списку ниже-----

- | | |
|---|--|
| ☐ Разблокируй использованный тобой ранее Момент Истины | ☐ Заблокируй Ярлык и добавь +1 к Ярлыку по своему выбору |
| ☐ Смени плейбук | ☐ Оставь путь приключений или стань знаменитым героем королевства |
| ☐ Возьми ход Старшего | |
| ☐ Возьми ход Старшего | |

ОТРОДЬЕ

Ты - потомок истинного зла. Не творение, не союзник и не последователь - просто его чертово отродье. Когда любой, кто это знает, смотрит на тебя, он не видит ничего, кроме твоего предка. Как будто бы ты сам вообще не имеешь значения. Да пошло оно всё к черту! Ты сделаешь все, чтобы доказать, что ты - другой. И разве можно придумать способ лучше, чем стать героем?

ИМЯ ГЕРОЯ

ВНЕШНОСТЬ

- пол: любой
- глаза: хитрые, очаровательные, затравленные, бездонные, яркие, грустные
- тело: человеческое, с чешуей, демоническое, стихийное, темное, грубое
- одяние: военное, варварское, скрывающее, повседневное, походное, не требуется
- трофей: что-то от твоего предка, _____

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Ты - отродье истинного зла, несомненной угрозы для Королевства. Тебя растили как продолжателя дела своих предков, и хотя ты и стремишься быть иным - от твоего происхождения тебе никуда не деться. Выбери варианты из списка ниже:

Что это за злодей?

Тиран-завоеватель из соседней страны, Злое божество, Демон, Некромант, Лидер темного культа, Вождь варваров, Дракон

Каковы твои отношения с ним?

Почти незнакомы, Активные соперники, Вялая вражда, Постоянно меняются, Моральное противостояние, Уверенное отречение

У него множество способностей, ресурсов и сильных сторон; каких? (до 3):

Воинское искусство, Темное колдовство, Бесконечные миньоны, Непревзойденный ум, Могуущественные союзники, Легендарное оружие и защита, Необнаружимость, Всеведение, Власть над стихиями

Какие из его способностей ты частично освоил? (до 2)

ЯРЛЫКИ (при создании персонажа, добавь +1 к одному по своему выбору)

ГРОЗНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ОДЕРЖИМЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
СЛАВНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ВАЖНЫЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3
ПРОСТОЙ	-2	-1	0	+1	+2	+3

СОСТОЯНИЯ (-1 на броски всех ярлыков, если *ранен*)

- ☐ **Напуган** (-2 на Столкнуться с угрозой)
- ☐ **Злой** (-2 на Успокоить или поддержать и Заглянуть под маску)
- ☐ **Виноватый** (-2 на Провоцировать и Оценить ситуацию)
- ☐ **Отчаявшийся** (-2 на Проявить способности)
- ☐ **Неуверенный** (-2 на Защитить или Отвергнуть влияние)

ТВОЯ ИСТОРИЯ

- Как твой предок навредил Королевству в прошлом? Как его зовут?
- Кто открыл тебе глаза на истинное лицо твоего предка?
- Почему ты обернулся против своего предка и стал героем?
- Кто, кроме команды, помогает тебе на твоём новом пути?
- Почему тебе важна эта команда?

Закончив свою предысторию, представь персонажа другим игрокам, а затем определи, что произошло, когда ваша команда впервые собралась вместе, отношения между тобой и товарищами по команде, и кто имеет влияние на тебя.

КОГДА НАША КОМАНДА ВПЕРВЫЕ СОБРАЛАСЬ ВМЕСТЕ...

Кто-то важный, посчитав нас прихвостнями моего предка, осудил нас. Кто это был?

ОТНОШЕНИЯ

Лишь _____ понимает, каково тебе. Ты открыл ему, в чем хотел бы быть похожим на своего предка.

Твой предок жестоко ранил _____. Ты надеешься как-нибудь поправить это.

ВЛИЯНИЕ

Эта команда поможет избавиться от ассоциации с твоим предком, но ты не хочешь и того, чтобы о тебе судили по твоим товарищам. Дай влияние на себя двоим из них.

ХОДЫ ОТРОДЬЯ (Выбери два)

☐ Я докажу им:

Когда ты **защищаешь** кого-нибудь, кто не верит в тебя, ты всегда можешь получить влияние на него, даже при провале.

☐ На другой стороне баррикад:

Когда ты заставляешь врага думать, что ты на его стороне, брось +ГРОЗНЫЙ. При успехе, цель купилась, по крайней мере сейчас. При 7-9 выбери 1. При 10+ выбери 2.

- Ты избегаешь необходимости предоставить веские доказательства

- Ты создаешь возможность

- Ты раскрываешь слабость или изъян

При провале, кто-то другой среди свидетелей делает наилучшие возможные выводы и действует соответствующе.

☐ Такому нет пощады:

Когда ты обвиняешь врага в непростительных поступках, можешь отметить два состояния, чтобы избавиться от его Влияния на себя. Когда ты **сталкиваешься с угрозой** и противник не имеет на тебя Влияние, ты всегда можешь выбрать 1 дополнительный вариант, даже при провале.

УВАЖЕНИЕ

Запиши имена как минимум двоих, чьео уважения ты добиваешься, чтобы показать, что ты не такой, как твой предок. Ты можешь записывать новые имена, когда сочтешь нужным.

Главный противник твоего предка: _____

Уважение: ☐ ☐ ☐ ☐ Продвижение: ☐

Главная жертва твоего предка: _____

Уважение: ☐ ☐ ☐ ☐ Продвижение: ☐

Твой кумир _____

Уважение: ☐ ☐ ☐ ☐ Продвижение: ☐

Когда ты ищешь одного из этих персонажей, брось +СЛАВНЫЙ. При успехе ты их находишь. На 7-9 у них дел неспорно и у них может не быть времени на тебя. При провале, когда ты их найдешь, всё будет очень плохо, ГМ скажет почему.

Если ты получаешь Влияние над кем-то из списка, вместо этого ты получаешь 1 Уважение.

Если ты теряешь Влияние на кого-то из этих персонажей, ты теряешь 1 Уважение. Если при этом у тебя нет Уважения, ты отмечаешь состояние на выбор ГМ. Когда ты впервые получаешь 4 Уважения от одного из этих персонажей, возьми Продвижение. Пока у тебя есть 4 Уважения одного из этих персонажей:

• Ты отвергаешь его Влияние с +3 (не плюсуется ни с чем).

• Ты получаешь +1 к Ярлыку на его выбор (Запиши какой рядом с его именем)

Если Уважение падает ниже 4, ты теряешь эти преимущества.

☐ Пластичный:

Когда ты **заглядываешь под маску** кого-то, чьео уважения ты добиваешься, ты всегда можешь спросить "Как я могу получить влияние на тебя?", даже при провале. Получи +1 к броскам, действуя согласно ответу.

☐ Я это верну:

Ты можешь **раздобыть полезное** в тайниках других героев. Скажи, в чей тайник ты лезешь. Если это герой, брось +СЛАВНЫЙ вместо ВАЖНЫЙ. Если это злодей, брось +ГРОЗНЫЙ вместо ВАЖНЫЙ. При провале тебя поймали на месте - придется выкручиваться.

☐ Ложь во спасение:

Когда ты **успокаиваешь или поддерживаешь** кого-то, говоря ложь, которую он хочет услышать, брось +СЛАВНЫЙ вместо +ПРОСТОЙ. При успехе, получи Влияние над целью, если она открылась.