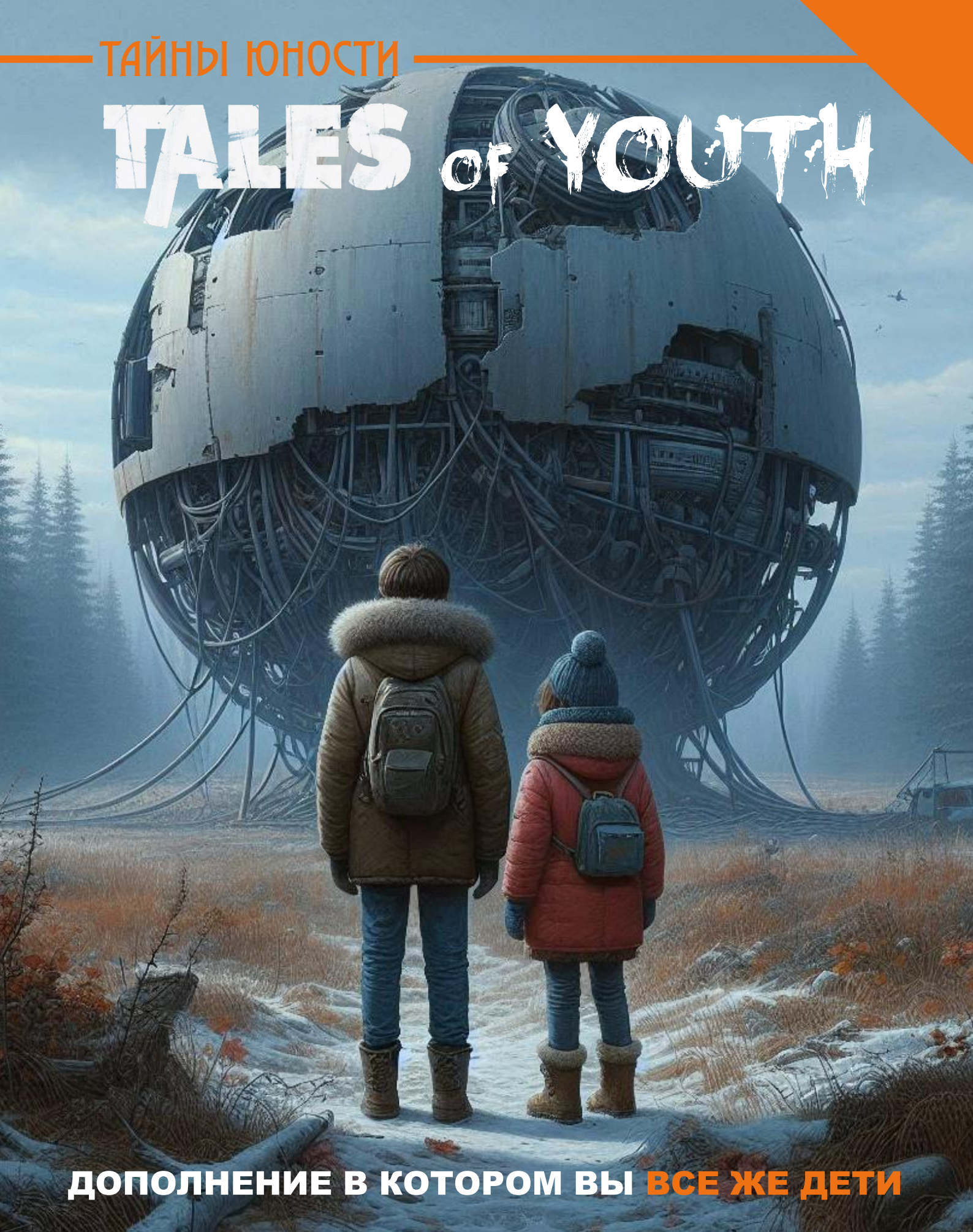


ТАЙНЫ ЮНОСТИ

# TALES OF YOUTH



ДОПОЛНЕНИЕ В КОТОРОМ ВЫ **ВСЕ ЖЕ ДЕТИ**

# ТАЙНЫ ЮНОСТИ

Дополнение к «Тайнам Эхосферы»  
или «Tales from the loop».  
Название: Тайны юности

Тема: Туман

Слова: Свод, Батарей, Молния

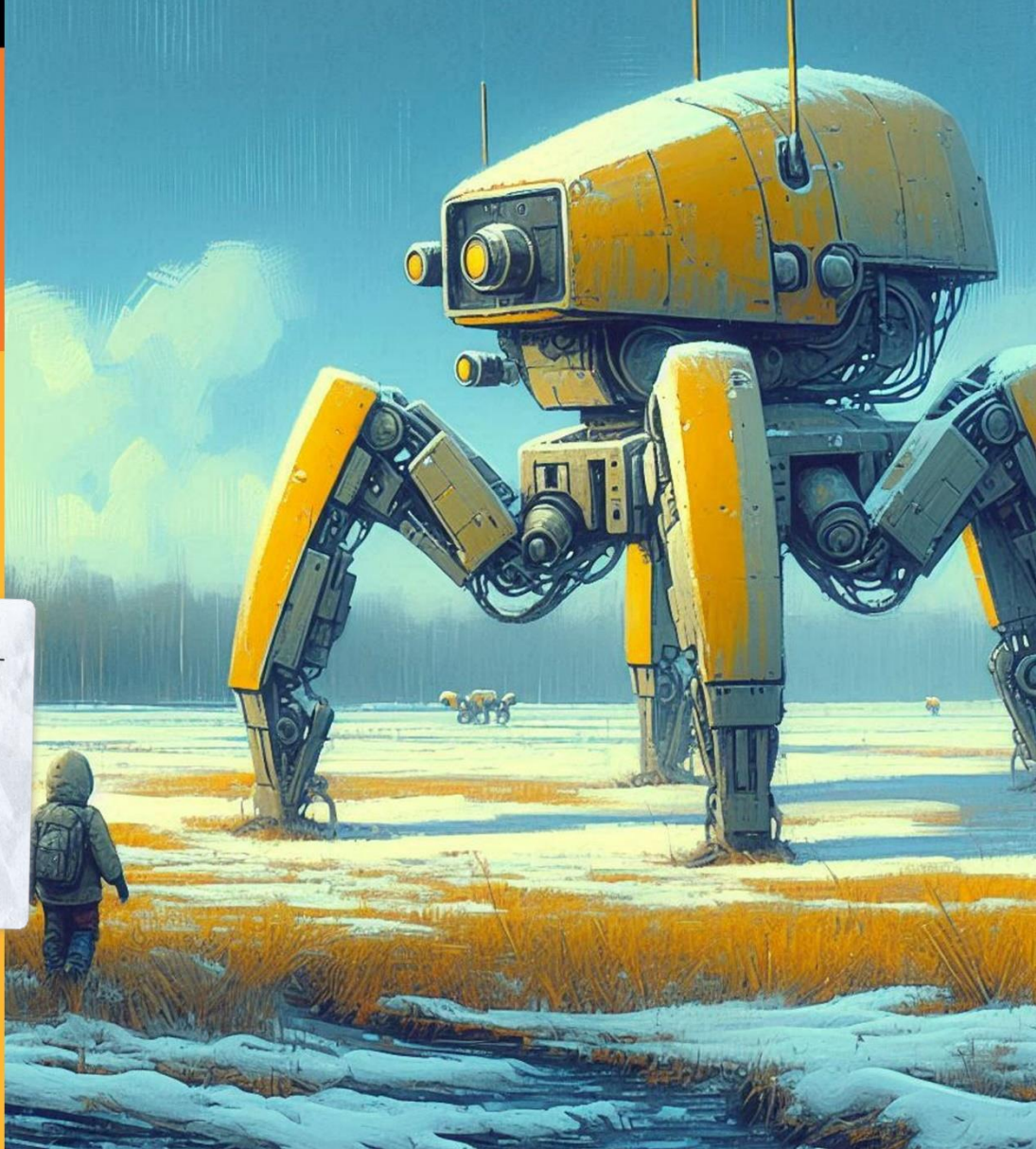
## ОШИБКИ

Свод /однокоренное/ Вести  
Чудеса Русского языка.

Была идея использовать слова как  
названия навыков и подходов. И мы  
были уверены, что однокоренные  
слова можно использовать,  
обнаружив ошибку уже по окончании  
работы. Пришлось выкручиваться...

Автор: Никита Ш. и Андрей Б.  
Оформление: использована  
нейросеть Stable Diffusion модель  
Deliberate от Христ

Символы: ~ 12000



## ВВОДНАЯ

Неоднократно видел мысли, в русскоязычном сообществе, что «тайны эхосферы», это в первую очередь игра о расследованиях, роботах и дивном сеттинге, и уже во вторую о детях.

Возможно, на это влияет стилистика готовых приключений в составе книги, а возможно личные предпочтения ведущих.

Но возможно влияет структурированность механики, десяток четко подогнанных под расследование навыков, куча математики, довольно скучная прокачка, упирающаяся в увеличение успеха на пяток процентов. Это все хорошо ложится под космические ужасы или выживание в запретных землях, но как-то мимо фокуса о походе детей.

Данное дополнение изменяет кусок механики, упрощая и выпячивая на первый план отыгрыш детей, а не их навыков, делая их более эмоциональными и успешными. Позволяет легче опираться на карты загадки и трактовать возможности персонажей. Механика при этом не взята с потолка, а позаимствована и адаптирована из другой игры по ZYE: Blade runner.

# СОЗДАЙ СЕБЕ РЕБЕНКА

## ВОЗРАСТ

В этой игре вашему персонажу от 8 до 15 лет.

Ваш возраст не влияет на параметры персонажа, главное чтобы он был еще ребенком в глазах окружающих, благодаря своему мышлению и поступкам.

## ВАШ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ

Выберите дату вашего дня рождения.

## ПОДХОДЫ

Ваш Ребенок определяется подходами, как его бы назвали окружающие взрослые (т.е. вы). Они подсказывают вам, его ход мыслей и основные паттерны поведения.

■ **ЗАЙКА** — когда вы действуете крайне мило, грустно или излишне драматично.

■ **БАТАРЕЙКА** — когда вы действуете слишком энергично, забавно или приставуче.

■ **КОЛЮЧКА** — когда вы хулиганите, бунтуете, нарушаете правила или бываете жутким.

■ **ВЗРОСЛЫЙ** — когда вы действуете сухо, логично, осторожно, без эмоционально или в попытке скрыть эти эмоции.

## НАЧАЛЬНЫЕ ЗНАЧЕНИЯ ПОДХОДОВ

Распределите кости (d8, d10, d12) между подходами: заяка, батарейка и колючка.

Чем выше кость, тем больше чаще ваш ребенок так себя ведет и тем чаще он добивается в таких подходах успеха.

Оставь подход Взрослый равный d6. Вы еще далеки от взросления.

## ВЗРОСЛЕНИЕ, А НЕ СОСТОЯНИЯ

Вместо состояний, когда ваш ребёнок подвергается стрессу, не важно от глубокого пореза и осознания собственной уязвимости или от вечерней лекции отца — вы становитесь чуточку старше. Поднимите кость Взрослого подхода на шаг, а подход которому теперь он равен, снизьте на шаг.

И наоборот, снижайте кость Взрослого подхода на шаг, когда обращаетесь к своей опоре или создаете сцену ребячества и детской непринужденности. А подход которому теперь он равен, повысьте на шаг.

## СИЛА ЮНОСТИ (очки удачи)

Сила юности это то, что вы можете использовать, чтобы облегчить преодоление проблем вашего ребенка. А порой и вовсе их решить.

Отражается сила юности в количестве жетонов на руках игрока.

## ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ ЮНОСТИ

Получите жетоны:

■ В начале сессии доберите жетонов юности до трех, если их у вас их на руках меньше.

■ Когда на броске костей выпадет чистая 1 на одном или нескольких костях. Игрок может предложить осложнения, даже плюс к цене провала, взяв за это жетон. Это ваше решение, ведущий не может вам его навязать, но он может предложить вариант осложнения.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНОВ

Потрать жетон юности когда:

■ Сбрось один жетон, когда действуешь как взрослый, используя взрослый подход в заявке. Вы все еще можете использовать этот подход, даже когда все жетоны закончились.

■ Сбросив один жетон, перебросьте все кости в броске, приняв новый результат, но лишь раз за заявку.

## ДЕЙСТВИЯ

Действия не привязаны к подходам или иным атрибутом. Если подходы отвечают на вопрос — как вы это делаете? То действия на вопрос — чего вы добиваетесь?

Действий немного, но они объединяют ряд навыков из основных правил, чего вполне достаточно для описания любой деятельности ребенка. Действия:

■ Действуй молниеносно.

■ Заговори зубы.

■ Изобрети велосипед.

■ Соблюдай свод правил.

■ Узнавай новое.

Действия с дополнительными эффектами подробнее описаны в разделе механики.



## НАЧАЛЬНЫЕ ЗНАЧЕНИЯ

Распредели кости (d10, d8, d8, d6, d6) между действиями.

## АКТИВЫ

Некоторые предметы, ситуации или знания могут быть полезны в ходе преодоления проблемы. Но чтобы получить бонус от актива, всем должно быть очевидно, как он вам полезен.

Скейтборд дает бонус к подвижности, когда вы убегаете от хулигана на улице, но не при карабканье на дерево. Мастер не должен разрешать необоснованное использование активов.

Большинство объектов, с которыми вы сталкиваетесь во время приключений — это реквизит, повседневные вещи, которые описываются для создания атмосферы, но которые не влияют на броски костей. Это может быть палка в лесу, бутылка колы или блокнот.

## ТАЛИСМАН

Вы начинаете игру с одним активом. Он работает точно так же, как и другие активы, но больше говорит о том, кто вы. Талисман не исчезнет или не сломается чтобы не случилось, если вы этого не захотите.

## БОНУС АКТИВА

Когда вам помогает один из активов, добавьте к броску, кроме Подхода и Навыка добавьте третью кость, номиналом как самая маленькая кость в вашем броске.

Например:

- Бросая d10 + d6, вы добавите еще d6.

Если вам помогают сразу несколько активов в сцене, добавьте кость самого большого номинала в вашем броске:

Например:

- Бросая d10 + d6, вы добавите еще d10.

## ОПЫТ

Опыта нет.

Рост ребенка отмечается его изменением, один раз в несколько сессий или после завершения очередного расследования — предложи игрокам одно из развитий:

- Поднимите кость одного из действий на шаг;
- Выньте из происходящего себе еще один талисман;
- Вы верите в себя все больше, обретите еще одну гордость.

## ПРОЧЕЕ

Пункты: отношения, мотивы, проблема, гордость, имя, вопросы, песня, убежище, описание и т.д. Остаются без изменений.

# ИГРАЙ ПО ПРАВИЛАМ

## БРОСОК КОСТЕЙ

Если ты пытаешься избежать неприятностей, то должен пройти проверку. Для этого сначала нужно описать, чего персонаж пытается достичь, как он это делает и что ему помогает.

Возьми кость подходящего подхода, из ответа как это делает персонаж. Возьми кость действия, из ответа чего он пытается добиться. Дублируй наименьшую кость если у вас есть помогающий вам аспект, наибольшую если таковых несколько. Если нет помогающих факторов, просто брось две кости.

Брось все кости, шестерками считаются следующие значения:

| На кости: | Считается как:  |
|-----------|-----------------|
| 1-5       | Шестерок нет =( |
| 6-9       | 1 шестерка!     |
| 10+       | 2 шестерки!!!   |

«Шестерки» просто сохраненное название из основных правил. Посчитай шестерки на всех костях, сложив их. Так, если у вас на костях выпало: 7, 1, 10 – это три шестерки! И возможное осложнение за «1», если игрок хочет жетон юности.

Три кости, это максимум в броске. Как итог вам вероятно понадобятся три набора костей для вольготной игры.

## ПОМОЩЬ ДРУГ ДРУГУ

Один из персонажей может помочь другому избежать неприятностей, если это кажется уместным в текущей ситуации. Для этого нужно описать, что именно ты делаешь, чтобы помочь товарищу, после чего он будет считать это за аспект помощи.

Не во всех ситуациях помощь со стороны уместна или вообще возможна. Решение об этом остаётся за ведущим.

Когда ты помогаешь кому-то, то разделяешь с ним последствия проверки. Если она оказывается неудачной, то ты страдаешь от тех же эффектов, что и персонаж игрока, который кидал кости.

## ДЕЙСТВИЯ В РАЗРЕЗЕ

### УЗНАВАЙ НОВОЕ

Разбираясь как работают устройства и как их можно использовать, находить спрятанные предметы, интерпретировать улики, изучать окружающую обстановку или понимать мотивы людей и животных.

Задай вопрос ведущему, например:

- В чём его слабость?
- Как я могу заставить его сделать то, что мне нужно?
- Что делает это устройство?
- Как его выключить?
- Кто это создал?
- Здесь что-то спрятано?
- Что здесь произошло?
- Где-то тут есть нужный мне предмет?

### Дополнительные эффекты:

- Задай еще один вопрос (несколько раз).
- Запиши один из ответов в полноценный аспект.

### ЗАГОВОРИ ЗУБЫ

Умение располагать к себе людей, лгать, манипулировать, заводить новые знакомства или просить помощи старых.

### Дополнительные эффекты:

- Он продолжает тебе доверять, даже если сейчас ты соврал.
- Ты завязываешь с ним крепкие отношения – дружба, любовь, долг.
- Кто-то пойдёт на риск, чтобы лично помочь тебе, считаясь активом помощи.
- Он убедит остальных поверить тебе или иначе приводит еще людей.
- У него есть при себе все необходимые инструменты или важная информация.
- Он постарается создать милое сцену, чтобы ты снизил свой Взрослый подход
- Тебе не потребуется проходить повторную проверку, чтобы найти этого человека до конца приключения.



### ИЗОБРЕТИ ВЕЛОСИПЕД

Если ты хочешь собрать какую-нибудь полезную вещь или починить сломанную, не важно, известную или совершенно необычную для ребенка. Ведущий может решить, что для этого, что-то понадобится, кроме усилий. Например:

- Тебе нужен определённый предмет или полезный инструмент.
- Тебе нужно попасть в определенное место, что-бы это изготовить
- Тебе понадобится много времени.
- Тебе нужна помощь взрослого.

Если проверка оказывается успешной, ты получаешь новый полезный аспект, но он весьма *хрупкий* и сможет помочь лишь в рамках одной сцены.

#### Дополнительные эффекты:

- Он более надежен и не выйдет из строя так быстро.
- Он *мощнее* или более полезен, охватывает больший радиус или имеет большую силу.
- Он имеет неожиданные дополнительные функции.
- Он *дорог* тебе. Поэтому в любой момент, когда он полезен, можешь им пожертвовать — слишком разогнав, подав больше напряжения. В этот раз он считается сразу как несколько аспектов помощи.

Для удобства добавляй к названию созданного актива нужные тебе приписки, при создании. Не просто «*блестяшко-мет*», а *дорогой мне блестяшко-мет*. Это поможет не путаться в созданных активах и их свойствах.

### СОБЛЮДАЙ СВОД ПРАВИЛ

Иногда персонажи ведущего будут пытаться навредить тебе или манипулировать тобой. Соблюдать свод правил и инструкций, не важно: школьных, домашних, безопасности, юных сурков или правил фильмов ужасов, смотря что больше подходит, это верный способ избежать лишних неприятностей.

#### Дополнительные эффекты:

- Ты делишься успехом с еще одним персонажем.
- Следующая проверка в такой же ситуации автоматически оказывается успешной.

### ДЕЙСТВУЙ МОЛНИЕНОСНО

Способность быстро бегать, хорошо лазать, сохранять равновесие, поднимать тяжести, быть незаметным или драться.

#### Дополнительные эффекты:

- Ты делишься успехом с еще одним персонажем.
- Тебе удаётся кого-то впечатлить, запугать или унижить.
- Тебе удаётся что-то попутно схватить и удержать.
- Ты отправляешь противника в нокаут.
- Следующая проверка в такой же ситуации автоматически оказывается успешной.
- Ты избегаешь любого сопутствующего урона или избегаешь лишнего внимания.

### ФИНАЛ

Дополнение чисто механическое, от того тут мало что добавишь. Спасибо за чтение.