# 7. Черты характера



В игре есть модель черты характера — каждый ИГРОК выбирает себе черту, написанную на малярном скотче, и клеит себе на грудь. Потом игроки образуют пары, и у нас получается ПЕРСОНАЖ с двумя разными чертами, порой противоположными.

Качества соответствуют двум половинкам ПЕРСОНАЖА: внутреннему ребенку и внутреннему родителю. Первый более активный, открытый, легкомысленный и бунтарский. Второй — осторожный и думающий о том, что о нем подумают другие.

Некоторые черты в строках в таблице противоположны друг другу, некоторые нет — но это мы просто так их сгенерировали. На игровой процесс это не влияет, разве что добавляет изюминки, когда в игре встречаются «ребенок» и «взрослый» с противоположными чертами.

| **Внутренний ребенок** | **Внутренний взрослый** |
| --- | --- |
| Упрямый | Заносчивый |
| Инфантильный | Ответственный |
| Хулиган | Ябеда |
| Обидчивый | Придирчивый |
| Неряшливый | Брезгливый |
| Прямолинейный | Терпимый |
| Легкомысленный | Душнила |
| Эмоциональный | Лживый |
| Агрессивный | Жертвенный |
| Раздолбай | Заучка |
| Беззаботный | Тревожный |
| Доверчивый | Подозрительный |
| Опрометчивый | Рассудительный |
| Импульсивный | Расчетливый |
| Влюбчивый | Придирчивый |
| Бунтарь | Толерантный |
| Развязный | Стыдливый |
| Фантазер | Реалист |
| Лидер | Подлиза |
| Миролюбие | Тревожный |

Качества пишем на полосках малярного скотча, используя два маркера — Красный цвет для качеств из левой колонки, Черный для качеств из правой. После этого их следует развесить по двум группам на расстоянии друг от друга, например, на противоположных стенах. Подробнее об этом — [в подготовке помещения](https://docs.google.com/document/d/1Q_oj9BvA9ecDUyawsK32XhyCYm1k_Cos2yqBFlmNBHo/edit#heading=h.6flh0s4mn9ee).

Игроки выберут эти черты на воркшопе по делению на пары — в [документе](https://docs.google.com/document/d/1CLEtvIuBxw4wHZCbm1uy_p_NMtR0X8hWWFf0u-zYk9w/edit#heading=h.gaek47la1aot) описано, как именно.

## Как убирать и добавлять черты

Черты выше — это ориентир, с которым удобно работать сразу. Вы можете самостоятельно убирать их и дополнять по своему желанию. Придерживайтесь следующих рекомендаций:

* Если убираете — оставляйте более яркие, вроде «лидер», «ябеда», «бунтарь», «заучка». Жертвовать можно чем-то вроде «придирчивый», «влюбчивый», «стыдливый», «развязный».
* Если игроков мало, обязательно оставьте больше активных черт, чтобы игроки более активно воздействовали на мир.
* Если добавляете — обязательно придерживайтесь концепции «ребенок» — «родитель». Черты из первой группы должны быть во многом радикальными, противостоящими миру, противостоящими взрослым. Черты из второй — условно те, которые бы понравились взрослым, но не понравились детям.
* Не добавляйте черт, которые бы мешали активно играть, особенно взрослым. Избегайте чего-то вроде «пассивный», «ведомый», «трусливый», «нерешительный».