

ГОРОД ТУМАНА



САЛАМАНДРА

⚡ МИФОС-1 🐸 ЛОГОС-3

ПАМЯТКА

Когда совершаешь действие от лица своего персонажа:

1 ОПИШИ ЭТО ДЕЙСТВИЕ

2 ВЫБЕРИ САМЫЙ УМЕСТНЫЙ ХОД

ВСТУПИТЬ В ПРОТИВОБОРСТВО
Сразиться за контроль

ЗАЩИТИТЬСЯ
Избежать вреда или неблагоприятного воздействия

ПОМЕНЯТЬ РАСКЛАД
Обеспечить преимущество или убрать помеху

СХИТРИТЬ
Действовать скрытно или обманывать

ЗАДАТЬ ЖАРУ
Причинить кому-нибудь максимально возможный вред

ПОЙТИ НА РИСК
Совершить нечто дерзкое или опасное

ПРОВЕСТИ РАССЛЕДОВАНИЕ
Получить ответы или добыть полезные сведения

УБЕДИТЬ
Вынудить кого-то сделать то, чего он не хочет

3 ВЫБЕРИ КЛЮЧИ, которые подходят для описанного действия:

КАЖДЫЙ КЛЮЧ СИЛЫ = +1 К СИЛЕ

КАЖДЫЙ КЛЮЧ СЛАБОСТИ = -1 К СИЛЕ

+1 К ВНИМАНИЮ

КАЖДЫЙ СЮЖЕТНЫЙ КЛЮЧ = +1/-1 К СИЛЕ

4 УЧТИ МЕТКИ

САМАЯ ПОЛЕЗНАЯ МЕТКА ПРИБАВЬ УРОВЕНЬ К СИЛЕ

САМАЯ ВРЕДНАЯ МЕТКА ВЫЧТИ УРОВЕНЬ ИЗ СИЛЫ

5 ИСПЫТАЙ СИЛУ. Брось два кубика, сложи выпавшие результаты и прибавь силу действия.

≤6 — ПРОВАЛ
МЦ ДЕЛАЕТ ХОД

7-9 — УСПЕХ
УСПЕХ С ОСЛОЖНЕНИЕМ

≥10 — УСПЕХ
ПОЛНЫЙ УСПЕХ!

Посмотри описание своего хода и выясни, что именно произошло.

✓✓✓ РАЗВИТИЕ. Поставив третью отметку на шкале внимания темы, обнули шкалу и сделай шаг развития темы:

☒ ВЫБЕРИ НОВЫЙ КЛЮЧ СИЛЫ ИЛИ ☒ СДЕЛАЙ ОСОБЫЙ ШАГ РАЗВИТИЯ

КОМБИНАЦИИ КЛЮЧЕЙ

АТАКОВАТЬ ОГНЕННОЙ ПЛЕТЬЮ В ДОЖДЬ

Вступить в противостояние или задать жару огненным плетям + чем мокрее, тем лучше
СИЛА 2

УГОВОРИТЬ КОГО-НИБУДЬ ПОМОЧЬ

Убедить шарм + привлекательность + стремление творить добро
СИЛА 3

НАЙТИ ОСВЕДОМИТЕЛЯ ИЛИ СВИДЕТЕЛЯ

Провести расследование сбор сведений + доскональное знание улиц
СИЛА 2

УКЛОНИТЬСЯ И УКРЫТЬСЯ ЗА ЩИТОМ

Защититься плазменный барьер + уклонение
СИЛА 2

Манифестация ⚡

ОРЕОЛ ПЕРВОРОДНОЙ ПЛАЗМЫ

ВНИМАНИЕ УГАСАНИЕ

Тайна:

«Как вода и огонь могут быть едины?»

Когда нужно, кожа Саламандры вспыхивает ореолом горячей субстанции, не являющейся ни огнём, ни водой, но при этом объединяющей в себе и то и другое.

КЛЮЧИ СИЛЫ

Огненные плети
Плазменный барьер
Чем мокрее, тем лучше

ВАРИАНТЫ НОВЫХ КЛЮЧЕЙ СИЛЫ

Яркая вспышка
Подводное плавание
Устойчивость к жару

КЛЮЧИ СЛАБОСТИ

Чем суше, тем хуже

ОСОБЫЙ ШАГ РАЗВИТИЯ

Мифос под контролем

Задавая жару, ты всегда сам определяешь сопутствующий ущерб.

Миссия 🐸

МНОГООБЕЩАЮЩИЙ БОРЕЦ С ПРЕСТУПНОСТЬЮ

ВНИМАНИЕ НАДЛОМ

Идентичность:

«Я должен бороться с преступностью в любом её виде».

Саламандра вот уже некоторое время успешно ведёт борьбу с бандитами и мелкими преступниками и знает, как постоять за себя на улицах Города.

КЛЮЧИ СИЛЫ

Умение драться
Уклонение
Сбор сведений

ВАРИАНТЫ НОВЫХ КЛЮЧЕЙ СИЛЫ

Атлет
Уличное чутьё
Осмотр места преступления

КЛЮЧИ СЛАБОСТИ

Известный народный мститель

ОСОБЫЙ ШАГ РАЗВИТИЯ

Вместе — сила

Рассказав всем союзникам о следующей цели своей миссии, ты получаешь метку **вместе — сила 1**, которая считается полезной, если действие приближает тебя к этой цели. Достигнув её, ты теряешь метку **вместе — сила 1** и получаешь отметку на шкале надлома этой темы.

Личность 🐸

СЕРДЦЕЕД

ВНИМАНИЕ НАДЛОМ

Идентичность:

«Я хочу помочь тем, кто в этом нуждается».

Саламандра привлекателен, отважен, добродушен и наделён бесспорным героическим шармом, перед которым могут устоять очень немногие.

КЛЮЧИ СИЛЫ

Шарм
Привлекательность
Стремление творить добро

ВАРИАНТЫ НОВЫХ КЛЮЧЕЙ СИЛЫ

Отважный
Знаменитость
Непогрешимый

КЛЮЧИ СЛАБОСТИ

Запоминающееся лицо

ОСОБЫЙ ШАГ РАЗВИТИЯ

Мой выход

Выбери один из ключей силы этой темы. Теперь, если ты сжигаешь его в обмен на успех, можешь считать, что на кубиках выпало не 7, как обычно, а 9 при силе 3 (итого 12). Метки действуют на эту силу как обычно.

Будни 🐸

РАБОТНИК ГОРВОДОКАНАЛА

ВНИМАНИЕ НАДЛОМ

Идентичность:

«Мне нужно зарабатывать на жизнь».

В повседневной своей жизни Саламандра — простой «синий воротничок» из Городского департамента водоснабжения и водоотведения.

КЛЮЧИ СИЛЫ

Доскональное знание улиц
Доступ к сооружениям горводоканала
Муниципальный служащий

ВАРИАНТЫ НОВЫХ КЛЮЧЕЙ СИЛЫ

Тайное подводное убежище
Понимание гидродинамики
Служебная рация

КЛЮЧИ СЛАБОСТИ

«Это не в твоей юрисдикции!»

ОСОБЫЙ ШАГ РАЗВИТИЯ

Хорошая память

Каждую игровую встречу ты можешь получить до 3 улик, касающихся места или индивида, имеющего отношение к этой теме. Первая улика достаётся просто так, за вторую придётся ответить на встречный вопрос МЦ, а третья — подвергнет персонажа опасности.

САЛАМАНДРА

**КАЖДУЮ НОЧЬ Я ВИЖУ ОДИН И ТОТ ЖЕ СОН:
ОГРОМНУЮ ПОХОЖУЮ НА ЯЩЕРИЦУ ПОЛЫХАЮЩУЮ
ХРЕНОВИНУ, ЧЁРНУЮ КАК САЖА И НАСКВОЗЬ
ПРОПИТАННУЮ ДОЖДЕВОЙ ВОДОЙ. ОНА ГОВОРИТ
МНЕ, ЧТО ВСЁ В МИРЕ ВЗАИМОСВЯЗАНО,
А ОГОНЬ И ВОДА — ЭТО ОДНО И ТО ЖЕ.**

Каждый раз, просыпаясь от этого кошмара, я радуюсь, что не спалил кровать. Некогда особо размышлять над всей этой ерундой — мне нужны деньги, а значит, я должен идти на работу. К тому же в этом Городе полно людей, которым необходима защита от злодеев, только и мечтающих нажиться на чужой беде. Так что я заметаю весь этот подсознательный мусор под ковёр, хватаю кофе и отправляюсь на улицу.

БОРОД ТУМАНЪА

ПРОСТЫЕ ЛЮДИ — ЛЕГЕНДАРНЫЕ СИЛЫ

studio101.ru

Перевод на русский язык © Студия 101, 2023. Текст, иллюстрации и оформление © Son of Oak, 2020