

# ГОРОД ТУМАНА



# ДЕКЛАН ЛЕСТРЕЙНЖ

⚡ МИФОС-1    🗨 ЛОГОС-3

## ПАМЯТКА

1 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

ПОМЕНИТЬ 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

ВЫЧИ УРОВЕНЬ ИЗ СИЛЫ

5

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

Если ты получил результат:

≤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

ПРИКЛЕИТЬ КОГО-НИБУДЬ К СТЕНЕ

Вступить в противостояние или задать жару  
меткий выстрел +  
клеевые боеприпасы +  
ковбойские трюки с оружием  
СИЛА 3

ПРОЗНАТЬ О НЕЛЕГАЛЬНОЙ СДЕЛКЕ

Провести расследование  
предчувствия +  
контрабандист +  
деловые связи  
СИЛА 3

ЗАРАНЕЕ ПОЧУЯТЬ ОПАСНОСТЬ

Защититься мгновенная  
подсознательная реакция +  
предчувствия  
СИЛА 2

ВЗЯТЬ КОМАНДОВАНИЕ НА СЕБЯ

Поменять расклад суровость +  
авторитет +  
разбирается в людях  
СИЛА 3

НАСТОЛЬНУЮ РОЛЕВУЮ ИГРУ «ГОРОД ТУМАНА» МОЖНО СКАЧАТЬ НА САЙТЕ [HTTPS://RPGBOOK.RU](https://rpgbook.ru)

Адаптация

## ЖИЗНЬ В МИРЕ СНОВ

ВНИМАНИЕ УГАСАНИЕ

Тайна:  
«Кто управляет сном?»

Мир вокруг меняется, словно сон, в котором дверь в прихожую может вывести Деклана на рыночную площадь, а сам он способен неожиданно стать невидимкой.

КЛЮЧИ СИЛЫ

Искажение реальности  
Мгновенная подсознательная реакция  
Предчувствия

ВАРИАНТЫ НОВЫХ КЛЮЧЕЙ СИЛЫ

Астральная проекция  
Изменение материальных объектов  
Проникновение в чужой сон

КЛЮЧИ СЛАБОСТИ

Неосознанное управление снами

ОСОБЫЙ ШАГ РАЗВИТИЯ

Творческий запал  
Когда ты используешь ключи этой темы творчески, спроси МЦ (или игрока, на героя которого это подействовало больше всего), ожидал он чего-то подобного или нет. Если честный ответ на вопрос — нет, получи временную метку творческий запал 1 (или её аналог).

Будни

## ЧЁРНЫЙ АНТИКВАР

ВНИМАНИЕ НАДЛОМ

Идентичность:

«Древние что-то знали, и я должен выяснить, что именно».

Деклан ищет старинные артефакты и тексты, проясняющие природу направляющей его таинственной силы. В этом ему помогает собственное процветающее дело по торговле антиквариатом.

КЛЮЧИ СИЛЫ

Археолог  
Контрабандист  
Деловые связи

ВАРИАНТЫ НОВЫХ КЛЮЧЕЙ СИЛЫ

Всеобщая история  
Делец  
Отключение систем безопасности

КЛЮЧИ СЛАБОСТИ

Засветился на чёрном рынке

ОСОБЫЙ ШАГ РАЗВИТИЯ

Обычное дело  
Раз за сцену ты можешь сделать БОМБИЧЕСКИМ! один из своих основных ходов, если только дело происходит в будничной обстановке, а действие, которое ты совершаешь, является частью твоей будничной деятельности.

Подготовка

## ОТЛИЧНЫЙ СТРЕЛОК

ВНИМАНИЕ НАДЛОМ

Идентичность:

«Я не могу позволить опасности помешать моему поиску истины».

Из-за своей работы Деклан уже не раз попадал в щекотливые ситуации, поэтому он всегда берёт с собой на дело один-два пистолета с особыми боеприпасами, которые разработал его талантливый знакомый.

КЛЮЧИ СИЛЫ

Меткий выстрел  
Клеевые боеприпасы  
Ковбойские трюки с оружием

ВАРИАНТЫ НОВЫХ КЛЮЧЕЙ СИЛЫ

Взрывные боеприпасы  
Насадка с тросомёт  
Тактическое взаимодействие

КЛЮЧИ СЛАБОСТИ

Неполадки с оружием

ОСОБЫЙ ШАГ РАЗВИТИЯ

Совет профессионала  
Раз за сцену ты можешь позволить другому игроку воспользоваться ключом силы этой темы, отражающим навык персонажа. Для этого не нужно МЕНЯТЬ РАСКЛАД.

Личность

## БЫВАЛЫЙ

ВНИМАНИЕ НАДЛОМ

Идентичность:

«В конечном итоге рассчитывать можно только на себя».

Деклан научился выживать в мире предательства и опасностей. Он, конечно, не против компании, однако тщательно выбирает тех, с кем намеревается вести дела.

КЛЮЧИ СИЛЫ

Суровость  
Авторитет  
Разбирается в людях

ВАРИАНТЫ НОВЫХ КЛЮЧЕЙ СИЛЫ

Чуткий сон  
Лидерство  
Здравый смысл

КЛЮЧИ СЛАБОСТИ

Недоверчивость

ОСОБЫЙ ШАГ РАЗВИТИЯ

Предоставьте это мне  
Раз за игровую встречу ты можешь или повысить уровень метки на 1, когда кого-то УБЕЖДАЕШЬ, или получить на 1 козырь больше, когда МЕНЯЕШЬ РАСКЛАД. В любом случае ты должен задействовать ключи этой темы.

# ДЕКЛАН ЛЕСТРЕЙНЖ

**Я ЗНАЮ, ЧТО ГДЕ-ТО ТАМ ЕСТЬ КЛЮЧ  
К ОТВЕТАМ НА ВСЕ НАШИ ВОПРОСЫ.**

Он объяснит, почему мы спим и почему мы настолько слепы, когда дело касается простой истины: всё, что нас окружает, — просто сон. Пыльный манускрипт, запечатанный сосуд или сломанный меч — каким бы ни был этот ключ, я знаю, что он есть.

Знаю, потому что уже нашёл его. Нашёл — но потерял. К счастью, он не исчез бесследно — оставил нечто вроде эха, которое раздаётся в самые неожиданные моменты и может изменить абсолютно всё. Если бы ты только видел то, что видел я... деньги, слава, семья — всё перестало бы иметь для тебя значение. Ты бы понял, что единственная по-настоящему важная цель — узнать правду.

# БОРОД ТУМАНА

ПРОСТЫЕ ЛЮДИ — ЛЕГЕНДАРНЫЕ СИЛЫ

studio101.ru

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