

ГОРОД ТУМАНА



ФЛИКЕР

МИФОС-2 ЛОГОС-2



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

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 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, обнови шкалу и сделай шаг развития темы:

ВЫБЕРИ НОВЫЙ КЛЮЧ СИЛЫ ИЛИ СДЕЛАЙ ОСОБЫЙ ШАГ РАЗВИТИЯ

КОМБИНАЦИИ КЛЮЧЕЙ

УБРАТЬ КОГО-НИБУДЬ С ДОРОГИ

Пойти на риск
сверхскорость +
упреждающие действия +
от меня не уйдёшь
СИЛА 3

ВЗЛОМАТЬ БАЗУ ДАННЫХ

Провести расследование компьютеры +
сетевые технологии +
поиск данных
СИЛА 3

ИЗУЧИТЬ МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ

Провести расследование видения прошлого +
безупречное пространственное восприятие
СИЛА 2

ВЫСМЕЯТЬ СОБЕСЕДНИКА

Вступить в противостояние саркастические ремарки +
вольнодумство
СИЛА 2

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

Мобильность

ИСКАЖЕНИЕ ПРОСТРАНСТВА-ВРЕМЕНИ

ВНИМАНИЕ УГАСАНИЕ

Тайна: «Что мне делать со всей этой силой?»

Фликер способна исказить вокруг себя пространство и время. При этом со стороны кажется, будто она движется невероятно быстро, порой так, будто заранее знает, что произойдёт.

КЛЮЧИ СИЛЫ

Сверхскорость
Упреждающие действия
От меня не уйдёшь

ВАРИАНТЫ НОВЫХ КЛЮЧЕЙ СИЛЫ

- Телепортация на короткие расстояния
- Ловушка в петле времени
- Разрыв пространства-времени

КЛЮЧИ СЛАБОСТИ

Перегрузка пространства-времени

ОСОБЫЙ ШАГ РАЗВИТИЯ

Не отставай
Раз за игровую встречу, когда МЦ делает жёсткий ход, ты можешь попытаться повлиять на его эффект, в том числе свести его на нет. Для этого ты предпринимаешь дополнительный ход, причём он срабатывает первым. Однако сделать это можно лишь до того, как эффект вступит в силу.

Прорицание

РАСШИРЕННОЕ ВОСПРИЯТИЕ

ВНИМАНИЕ УГАСАНИЕ

Тайна: «Что такое Бунт?»

Фликер постепенно всё ближе и ближе знакомится с прошлым Города, его настоящим и тем ужасным потрясением, что ждёт его в будущем: неким невообразимым событием, которое изменит всё.

КЛЮЧИ СИЛЫ

Видения прошлого
Видения происходящего в Городе
Безупречное пространственное восприятие

ВАРИАНТЫ НОВЫХ КЛЮЧЕЙ СИЛЫ

- Видения будущего
- Потусторонние видения
- Больше, чем просто видения

КЛЮЧИ СЛАБОСТИ

Ужасающие видения грядущей катастрофы

ОСОБЫЙ ШАГ РАЗВИТИЯ

Пророчество
Используй улику, чтобы спросить МЦ: «Что будет дальше?» МЦ должен дать тебе прямой ответ. Если следующим ходом ты воспользуешься ответом МЦ в своих интересах, можешь получить уместную временную метку 1-го уровня.

Личность

ХИПСТЕРША

ВНИМАНИЕ НАДЛОМ

Идентичность: «Я хочу, чтобы люди принимали и ценили мою эксцентричность».

Фликер — молодая женщина с радикальными вкусами и склонностью ко всему странному и необычному. Она предпочитает идти по жизни своим путём, не привязываясь к общепринятым тенденциям.

КЛЮЧИ СИЛЫ

Саркастические ремарки
Вольнодумство
Стильный вместительный рюкзак

ВАРИАНТЫ НОВЫХ КЛЮЧЕЙ СИЛЫ

- Ночная жизнь Города
- Безупречное чувство стиля
- Изобретательница

КЛЮЧИ СЛАБОСТИ

Перегибает палку

ОСОБЫЙ ШАГ РАЗВИТИЯ

Сотвори себя сам
Заменяя эту тему, вместо темы мифоса можешь взять новую тему личности. Новая личность должна отличаться от старой.

Подготовка

КРУТАЯ ХАКЕРША

ВНИМАНИЕ НАДЛОМ

Идентичность: «Предпочитаю быть свободной, а не подчиняться системе».

Фликер способна управляться с компьютерами почти так же хорошо, как с пространственно-временным континуумом (но без всякой магии — дело в опыте и умении).

КЛЮЧИ СИЛЫ

Компьютеры
Сетевые технологии
Поиск данных

ВАРИАНТЫ НОВЫХ КЛЮЧЕЙ СИЛЫ

- Связи среди хакеров
- Доступ к правительственным базам данных
- Софт для взлома

КЛЮЧИ СЛАБОСТИ

Электронные следы

ОСОБЫЙ ШАГ РАЗВИТИЯ

Всесторонняя подготовка
Один раз за игровую встречу ты можешь создать временный сюжетный ключ (как если бы ты поменяла расклад), обозначающий полезное умение или знание, полученное благодаря твоей подготовке.

ФЛИКЕР

**ЧТО БЫ ТЫ СДЕЛАЛ, ЕСЛИ БЫ КАК-ТО РАЗ,
КОГДА ТЫ, ТИПА, ХОДИЛ ПО ЭТОМУ
ОФИГЕНСКОМУ КВАРТАЛУ, КОТОРЫЙ КОГДА-ТО
БЫЛ ТАКИМ СУРОВЫМ МЕСТЕЧКОМ...**

...но после реновации тут внезапно расцвела своя инди-сцена,
гастрольные группы, концерты каждый день, кафешки, полные всякой
классной публики, эко-лавочки, крафтовые пивоварни, все дела...

Так вот — что бы ты сделал, если бы шёл себе спокойно по этому
кварталу и вдруг увидел, что он полностью разрушен? Типа вообще —
езде огонь, дома в руинах, режут сирены, а потом раз — и ты опять
в этом офигенском квартале, по уши в шоке и свеженьком ПТСР.
А, да — оказывается, в нагрузку к этому всему идёт суперскорость
и умение искривлять пространство силой мысли. Короче
говоря, денёк был ещё тот.



БОРОД ТУМАНА

ПРОСТЫЕ ЛЮДИ — ЛЕГЕНДАРНЫЕ СИЛЫ