

# Город Тумана



## ДЕКЛАН ЛЕСТРЕЙНЖ

⚡ 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

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 тросомётом  
■ 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