

# 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.  
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

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**

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

#### 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, откровен,  
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 САЗА И НАСКВОЗЬ  
ПРОПИТАННУЮ ДОЖДЕВОЙ ВОДОЙ. ОНА ГОВОРIT  
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.

# БРОД ТУМАНА

ПРОСТЫЕ ЛЮДИ — ЛЕГЕНДАРНЫЕ СИЛЫ

studio101.ru

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