

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ТИТРЫ

Автор игры, разработчик, творческий руководитель и автор текста: Амит Моше

Редактор и помощник разработчика: Эран Авирам

Корректоры: Т. Р. Найт, Омер Шапира, Маршалл Оппель

Ведущий художник: Марсин Собонь

Ведущий художник-декоратор и картограф: Мариуш Шульц

Художники-иллюстраторы: MonstersPit, Арио Марти, Карлос Гомес Кабраль

Ведущий художник-оформитель: Мануэль Серра Саез

Художники-оформители: Чема Лопез Сентенеро, Хуанчо Капик

Соавторы: Кристофер Ганнинг (достопримечательности и местные жители, Бартон), Бри (Изабелла), Noble A. DraKoln (Кваку), Янив Розенблат (связи с общественностью и вдохновение), Магнус Корберг (эскиз Мёртвой Головы)

Испытатели: Альмог Капач, Анат Даган, Ори Хариш, Ро Портал, Гай Беней, Йонатан Шторкан, Тули Эбнер, Эрез Ширион, Джеймс Грэм, Алекс Рансвик, Кристиан Митчел-Долби, Катерина Мартин, Джессика Гао, Илай Левингер, Ифтах Говрин, Ассаф Элрон, Нурит Гатри, Гидеон Гатри, Алон Элкин, Ада Элкин, Милана Финкель, Симон, Ран Этия, Ронит Арбель, Тамми Нинио, РонДжинтон, Охад Решеф, Юда Хокман, Моран Эльбаз, Дима Виленчик, Ноам Рот, Джил Остервейл, Мати Кишиневски, Йонни Мендес, Михаль Мендес, Элик Казав, Яэль Розен, Мааян Гуттерман, Чен Шарон, Ор Комэй Браунер, Джонни Омер, Шахар Ганц, Йони Хайман, Тамир Алаш, Шоваль Арад, Йоав Шлаб, Маор Померанц, Орталь Таль, Ноам Авраами, Эрез Звалан, Надав Каневски, Натали Голдштейн, Альмог Яром, Омер Равив, Гур Арие Ливни Альказид, Авив Ор, Эвьятар Амитай, Кристофер Фролунде Йенсен, Джастин Лафонтейн, Чарльз Коул, Ллойд Джан, Джон Лэмб, Дима Вегнер, Хагай М. Гамперт, Эрез Регев, Джеймс Гантри

Создание этой игры стало возможным только благодаря спонсорам наших сборов на Kickstarter. Спасибо вам всем!

ОММАЖ ВИНСЕНТУ БЕЙКЕРУ И «ПОСТАПОКАЛИПСИСУ»

Правила этой игры частично базируются на принципах PbtA, сформулированных Винсентом Бейкером в 2010 году для его революционного *«Постапокалипсиса»*. Винсент навсегда изменил настольные ролевые игры, заложив в основу игрового процесса плавно развивающийся диалог между участниками, объединёнными общей целью — вместе создать захватывающую историю. С тех пор было опубликовано множество игр, вдохновлённых PbtA. Мы хотим поблагодарить Винсента за его вклад в мир НРИ, который, помимо прочего, позволил появиться на свет и *«Городу Тумана»*.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Переводчик: Константин «Доктор Кот» Смыков

Редактор: Татьяна Anarett Курочкина

Главный редактор: Анастасия «Хима» Гастева

Корректоры: Роман «Матроскин» Аверин, Рита Прохоровская, Анна Вишневецкая

Адаптация макета: Мария «Марэн» Шемшуренко

Верстальщик и дизайнер: Татьяна «Эмира» Цыганкова

Художник-локализатор и ретушёр: Марина Taj Маттри

Руководитель проекта: Александр Ермаков

Коммерческий директор: Алексей «Тринити» Черняк

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

«Город Тумана» не стесняется в выражениях и содержит описание сцен насилия, а также человеческих поступков, которые читатель может счесть оскорбительными или неприятными, начиная с самоубийств и заканчивая проституцией, убийствами и другими преступлениями. В игре, однако, НЕТ ни изображений, ни словесных описаний половых актов.

ПЕРВАЯ ЧАСТЬ ОСНОВНОГО ДВУХТОМНИКА

На страницах этой книги собрана информация и правила для тех, кто играет главных героев *«Города Тумана»*. Правила и советы мастеру церемоний (МЦ), как создавать и проводить игры по правилам *«Города Тумана»*, а также дополнительная игровая информация (включая описание целого готового дела) собраны во втором томе — *«Инструментарии мастера церемоний»*.

СТАНЬ ГЕРОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Город Тумана

ДЕТЕКТИВНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
О ГОРОДЕ ПРОСТЫХ ЛЮДЕЙ И ЛЕГЕНДАРНЫХ СИЛ

РУКОВОДСТВО ИГРОКА

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

SON OF OAK
GAME STUDIO

Моим родителям, Шмуэлю и Ариэлле, за логос,
моим учителям и наставникам за мифос,
Марку за помощь со всем этим
и Богу за создание лучшей ролевой игры

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО АВТОРА

Мифы и легенды всегда были неотъемлемой частью нашей культуры. С самой зари человечества мы делимся друг с другом универсальными истинами и своим пониманием окружающей действительности, рассказывая истории. Легенды взывают к тому, что таится в глубине души, к той части нас, которая воспринимает действительность не аналитически, но интуитивно. Истории несут в себе послание, учение, выходящее за рамки познания. И хотя легенды могут звучать незамысловато, стоит прислушаться повнимательнее — и они поведают нам тайны вселенной: о космосе, о силах, что действуют на его просторах, и о том, какая роль в нём уготована нам. Мифы пробуждают дремлющие внутри нас качества, призывают думать, чувствовать и задавать вопросы.

Но что происходит, когда вневременная сущность легенд проникает в повседневность? Как возвышенная материя звёздных сфер воплощается здесь, на Земле, где всё обречено обратиться в прах? Могут ли эти две стихии — легендарная и обыденная — сосуществовать друг с другом, уживаясь внутри одной личности? Вот вопрос, который лежит в самой основе *«Города Тумана»*.

Настольные ролевые игры в наилучшем своём проявлении — это по-настоящему волшебный опыт. Вы с друзьями словно окунаетесь в источник созидательного вдохновения и формируете коллективный разум, способный творить потрясающие, невероятно замысловатые, до предела наполненные внутренним смыслом истории, и порой кажется, что сами кубики помогают им явиться на свет. Выражаясь словами одного из испытателей игры: «Мы создаём шедевр, который увидим только мы сами».

Желаю вам приятного и познавательного путешествия по дороге открытий вместе с этой игрой.

Амит

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

ОГЛАВЛЕНИЕ

ОСНОВЫ 8
Что нужно, чтобы начать играть

1. ПОДНОГОТНАЯ 19
Об эйдосах и Городе

Жизнь легенды 20
Пробуждение 21
Назад в реальный мир 23
Зов мифоса 24
Завеса Тумана 25
Другие подобные тебе 28
Степени пробуждения 29
Добрые феи-трансвеститы и дьяволы в дорогих костюмах 30
Дела и команды 31
Районы Города 34

2. КТО ТЫ? 41
Как создать свою историю

Вводная игровая встреча 43
Краткий справочник: вводная игровая встреча 44
Концепция сериала 46
Ваш город 51
Создание персонажа 54
Этап 1. Концепция персонажа 60
Этап 2. Выбор тем 64
Типажи персонажей (готовые шаблоны) 69
Этап 3. Темники 74
» Адаптация 82
» Бастион 86
» Прорицание 90
» Манифестация 94
» Мобильность 98
» Реликвия 102
» Мистификация 106
» Знаковое событие 110
» Определяющие отношения 114
» Миссия 118
» Личность 122
» Имущество 126
» Будни 130
» Подготовка 134
Ваша команда 144
Командная тема 145
Командный темник 146
Готовые командные темы 148
Командные взаимоотношения 155
Один день из жизни 156

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

3. РАБОТА НАД ДЕЛОМ **163**
Как играть в игру

Краткий справочник: правила для игроков 164
Игровой диалог **166**
Ходы и действия 172
Нюансы применения ходов 178
Ходы без кубиков 179
Основные ходы **180**
Поменять расклад 182
Убедить 185
Защититься 187
Вступить в противоборство 188
Задать жару 190
Провести расследование 192
Схитрить 195
Пойти на риск 196
Кинематографические ходы **198**
Закадровый монолог (в начале встречи) 199
Обратный кадр 199
Монтаж-передышка 201
Трёп под титры (в конце встречи) 202
Игровые ресурсы **204**
Ключи 205
» Ключи силы 205
» Ключи слабости 207
» Сожжение ключей 209
» Сюжетные ключи 212
» Ключи командных и вспомогательных тем 215
» Как использовать ключи в игре 216
Метки 218
Улики 227
Козыри 232
Второстепенные персонажи 236

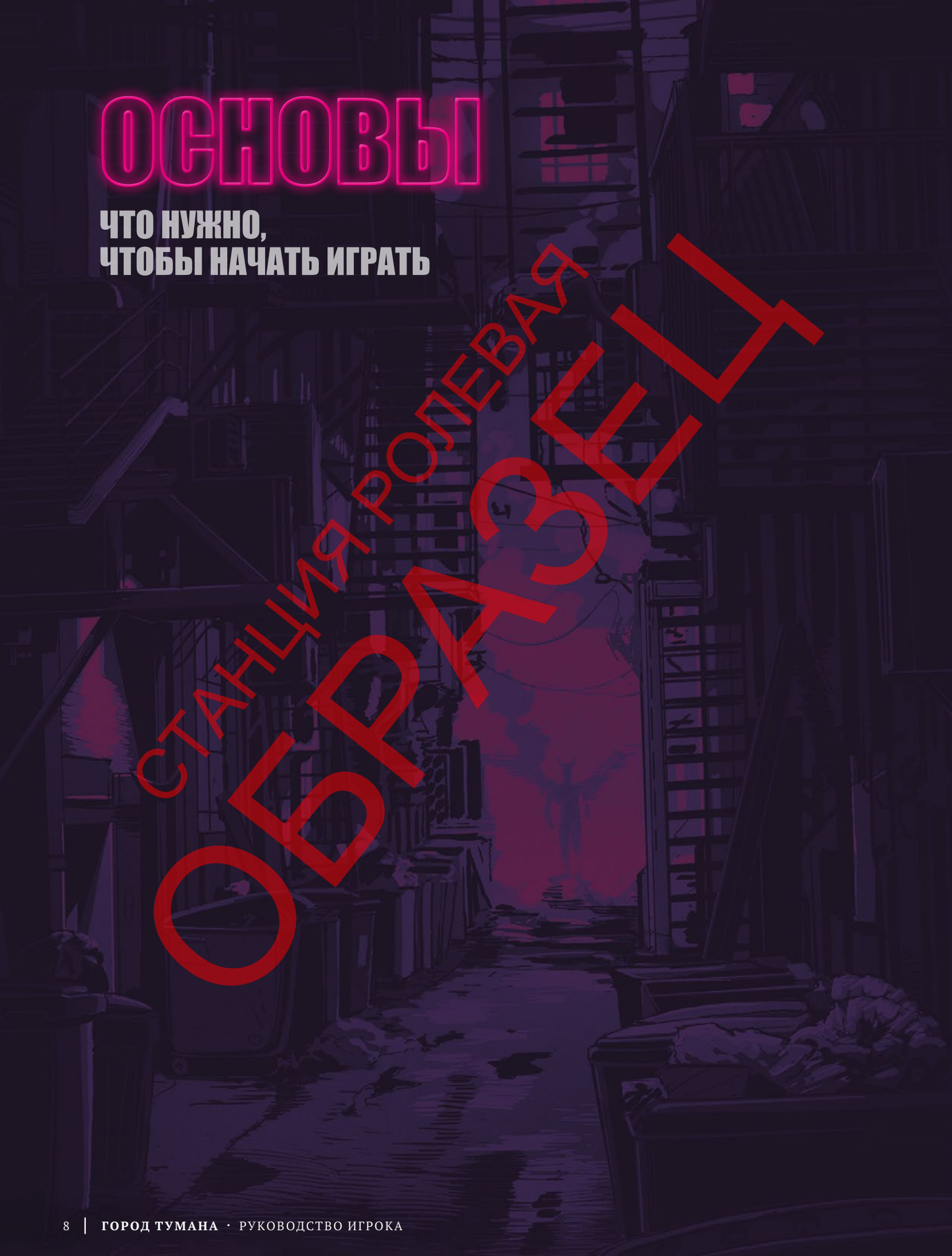
4. МОМЕНТЫ ИСТИНЫ **241**
Как развивать персонажа

Краткий справочник: развитие персонажа 243
Развитие персонажа и команды **244**
Внимание и развитие 244
Развитие командной темы 247
Драматичные моменты **248**
Баланс мифоса и логоса 250
Сделать сложный выбор 254
Выйти за пределы 256
Конец и начало: замена темы 261
Зарождающиеся темы 265
Эволюционные скачки 267
Превращение в аватару 270
Погружение в сон 276
Жизненный цикл тем 281
Вспомогательные темы **282**
Вспомогательные темники 284
» Союзник 284
» База 288
» Транспорт 292

Материалы для игроков **296**
Ходы игроков 296
Ключ-карточки 298
Бланк персонажа 299
Карточки тем (лицевая сторона) 300
Карточки тем (оборотная сторона) 301

Пример игры **302**

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



ОСНОВЫ

ЧТО НУЖНО, ЧТОБЫ НАЧАТЬ ИГРАТЬ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Всё это, всё то, что ты видишь на улицах, далеко не всегда складывается в стройную картинку, смекаешь? Вот идёшь ты, скажем, по центру города — и вдруг посреди бела дня краем глаза ловишь отражение в стеклянной стене небоскрёба: что-то вроде кривых и мрачных замковых башен, пронзающих пасмурное небо. А назавтра выходишь вынести мусор и видишь прямо там, на другой стороне улицы, закутанную в яркие одёжки девчонку с головой слона. Или вот ты сидишь один в офисе и слышишь, как тебя зовёт чей-то до боли знакомый голос. Голос человека, с которым ты когда-то общался, человека, который, насколько тебе известно, умер много лет назад. Сейчас не Хэллоуин. Ты не под веществами. И что же ты делаешь?

Я скажу тебе что: продолжаешь заниматься тем же, чем и прежде. Спокойно идёшь своей дорогой. Выбрасываешь мусор и возвращаешься домой к телику. Продолжаешь работать. Ведь всё это у тебя в голове, так? Ты же не мог это видеть на самом деле. Этому ведь должно быть логичное объяснение. Однако в твоей душе уже поселились сомнения. Они донимают тебя вопросами вроде: «Что происходит?», «Где я?» или «Что это?». Тебе кажется, что ты вот-вот очнёшься ото сна, но это ощущение терзает тебя на протяжении долгих недель, месяцев, а то и лет.

Ты привыкаешь к нему. Настолько привыкаешь, что перестаёшь его замечать. Возвращаешься к повседневной жизни: работаешь, спишь, ешь и всё такое прочее. Видишь ли, ты просто не можешь себе позволить по-настоящему заинтересоваться тем, что ты видел. Не можешь, потому что глубоко в душе знаешь правду. Знаешь, что если начнёшь искать ответы, если начнёшь сомневаться в том, как всё устроено, то у тебя не останется иного выбора, кроме как начать сомневаться и в себе самом. И рано или поздно тебе придётся ответить на самый сложный вопрос: «Кто я такой?»



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ГОРОД ТУМАНА

Суть в двух словах: Город Тумана — это современный мегалополис, в котором легенды обретают плоть в реальности. Не в том смысле, что рыцари и чудовища запросто гуляют по Главной улице, сверкая доспехами и дыша огнём, а в том, что рыцари и чудовища здесь перерождаются в телах самых обыкновенных людей. Эти люди, эйдосы, воплощают в себе современные версии своих легенд, мифосов. Конечно, иногда эти эйдосы и в самом деле облачаются в сверкающую броню и дышат настоящим огнём, но в основном они продолжают жить повседневной жизнью. В те редкие моменты, когда им приходится прибегать к легендарным способностям своих мифосов, таинственная мистическая сила скрывает все чудесные проявления сверхъестественного от глаз грезящих наяву обитателей Города — тех, в ком не зажглась искра легенды. Именно она заставляет спящих видеть вместо сияющих доспехов обыкновенный бронежилет, а сполох огненного дыхания рационализировать как ловкий фокус или утечку взрывоопасного газа. Поэтому о существовании эйдосов знают только сами эйдосы. Эта мистическая завеса и называется Туманом. И это его Город.

Прямо сейчас ты готовишься рассказать историю в декорациях Города Тумана, историю, больше всего похожую на детективный комикс или телесериал. Вам всем предстоит сыграть команду её главных героев, всем, кроме одного участника игры, которому суждено стать ведущим, судьёй и рассказчиком: мастером церемоний, или сокращённо МЦ.

Роль МЦ кратко описана во врезках на страницах этой книги и (куда более подробно и полно) в тексте книги *«Инструментарий МЦ»*. Кроме того, в *«Инструментарии МЦ»* собраны советы по созданию и ведению дел, правила, связанные с опасностями, которые противостоят героям, и вдобавок — готовое дело под названием *«Игра со смертью»*.



МЕСТОИМЕНИЯ И ПОЛ

Эта книга обращается к тебе либо как к читателю-игроку, либо как к персонажу игры. Мы уточняем, к кому именно относится обращение, если это неочевидно из контекста.

Кроме того, мы считаем необходимым уточнить, что в *«Городе Тумана»*, как и в любой другой настольной ролевой игре, мастером церемоний, игроком или персонажем игрока может быть представитель любого пола. Мы употребляем местоимение «он» вместо «он или она» исключительно ради экономии места.

СТАНДАРТ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Первое, что вам нужно сделать, — это описать протагонистов и команду, которую они составляют, а также задать основные черты игрового мира. Все ваши персонажи — эйдосы. У них есть повседневная жизнь, пылающее внутри пламя легенды и, конечно, целая куча вопросов, на которые герои ищут ответы, так что любого из них в той или иной степени можно назвать *сыщиком*, даже если он не занимается сыском в профессиональном смысле этого слова. Чтобы создать персонажа, нужно придумать четыре **темы**, которые и станут фундаментом для развития его истории. Тема может оказаться как аспектом повседневной жизни персонажа, например его родом занятий или складом характера, так и способностью, присущей мифосу героя, вроде умения Купидона влюблять людей друг в друга. Потом, воспользовавшись опросниками, которые мы называем **темниками**, придай выбранным темам объём и снабди их **ключами**. Это краткие словесные описания особых способностей, свойств, ресурсов и принадлежащих персонажу предметов, например *крепкое телосложение*, *укороченный дробовик* или *аристократический шарм*. Ключи не только характеризуют героя, но и повышают (или снижают) силу его действий в рамках игры — позже мы расскажем об этом подробнее.

Затем вы создадите команду, частью которой является и твой персонаж, а также выберете общие цели, вопросы, на которые хотите узнать ответ, сильные и слабые стороны вашей группы и, конечно, связывающие вас взаимоотношения. Команда тоже получит отдельную тему и ключи.

Все эти этапы подготовки подробно описаны в **главе 2 «Кто ты?»**. В качестве альтернативы ты всегда можешь взять готовое досье персонажа и (или) командную тему из *«Быстрого старта»* или *«Стартового набора»*.

МЦ со своей стороны должен помочь игрокам придумать персонажей, задавая различные интересные

вопросы, и при этом не забывать о действующих лицах и ключевых событиях, с которыми протагонисты столкнутся по ходу вашей будущей истории. В ***«Инструментарии МЦ»*** есть глава **«За кулисами»**, посвящённая созданию сериала, а глава **«Это МОЙ Город!»** расскажет мастеру церемоний, как прописать достойные игроков испытания в виде грозных противников, колоритных персонажей второго плана, опасных мест, тайных заговоров и так далее.

ИГРА

Каждую игровую встречу лучше всего воспринимать как свежий эпизод сериала или выпуск комикса. Вы собираетесь (реально или виртуально) на несколько часов, чтобы поучаствовать в игре и выяснить, что же станется с придуманными вами персонажами. Если ты МЦ, именно ты напоминаешь всем присутствующим, на чём вы остановились в прошлый раз, и описываешь следующую сцену вашей истории: место, время, настроение, действующих лиц, их внешний вид, слова и поступки. Как вариант, можешь сначала спросить игроков, где находятся их персонажи, и строить сцену, опираясь на полученные ответы. Описание в любом случае следует заканчивать вопросом «Что будете делать?», который передаёт повествовательную эстафету в руки остальных участников и их персонажей. Если ты один из игроков, тебе предстоит ответить и описать, что твой герой говорит, делает, чувствует или думает в этой сцене. В итоге у вас должно получиться что-то вроде этого:

МЦ Алиса. Вы прибываете на место в машине детектива Энкиду. Тихо, словно оплакивая кого-то, накрапывает дождь. Вы идёте в центр площади, туда, где полицейские уже натянули жёлтую ленту, оградив место преступления и накрытое непромокаемой простынёй тело, озарённое мерцающими красно-синими сполохами полицейских мигалок. Возле ограждения маячит Джонни, твой старый знакомец-судмедэксперт, похожий на дряхлого промокшего пса. Он затягивается сигаретой, медленно выпускает дым и, не глядя на тебя, многозначительно произносит: «Это уже третья девушка за неделю, детектив. Лучше поторопись с этим делом, а то шеф тебе голову оторвёт». Затем он оборачивается и замечает Экскалибур: «Эй, а это что за мадам?» Что будете делать?

Женя (играет детектива Энкиду). Я молча прохожу мимо него, сажусь на корточки возле трупа и начинаю изучать место преступления. Хочу найти связь между этим убийством и убийствами других девушек.

Даша (играет Экскалибур). Я подхожу к этому бравому полисмену и говорю: «Прошу прощения, любезный. Детектив временами бывает невыносимо груба. Зовите меня Эстеллой, enchanté[1]». Я хочу мило поболтать с ним и выяснить, что известно судмедэкспертам.

Ни игроки, ни даже МЦ никогда не знают заранее, как будет развиваться ваша история, потому что, во-первых, каждый участник может в любой момент совершить поступок, который подтолкнёт развитие сюжета в самом неожиданном направлении; а во-вторых, исход задуманных игроками действий определяется правилами и броском кубиков. Именно в этом и заключается львиная доля удовольствия: **играть, чтобы выяснить, что будет дальше**.

Игроки могут инициировать начало новой сцены, решив, куда их персонажи отправятся дальше. Например, Женя и Даша, проанализировав собранные на месте преступления сведения, вероятно, отправят своих героев либо в ночной клуб, где работала жертва, либо сразу в гости к главному подозреваемому. Ты, к слову, всегда можешь вплести в повествование какой-нибудь легендарный или повседневный аспект жизни своего персонажа. Любая новая сцена может добавить в вашу историю элементы остросюжетного триллера, детектива, драмы, гнетущего напряжения, причём как в чистом виде, так и в виде коктейля из всех перечисленных компонентов. Тебе предстоит стать одновременно соавтором и зрителем, пристально наблюдающим за развитием захватывающей истории в декорациях Города. Соответственно, твоя задача (вне зависимости от того, исполняешь ты роль одного из героев как игрок или зажигаешь в качестве мастера церемоний) — сделать эту историю интересной и занимательной как для себя самого, так и для товарищей, собравшихся с тобой за столом.

Порой для того, чтобы определить, к какому исходу привели важные действия героев, описанные в процессе разворачивающегося за столом обсуждения, требуется прибегнуть к **правилам игры**. Их задача — помочь сделать повествование более напряжённым и непредсказуемым, повернув историю в какое-нибудь неожиданное русло.

ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ И ПЕРСОНАЖИ МЦ

Главных героев вашей истории в правилах *«Города Тумана»* называют либо персонажами игроков, либо просто героями, либо протагонистами, а всех остальных персонажей под управлением мастера церемоний — персонажами МЦ.

1. Рада знакомству *(фр.)*.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЦЫ