

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



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), подкаст Mistconception

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, Рон Джинтон, 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 различными преступлениями. В игре, однако, НЕТ ни изображений, ни словесных описаний половых актов.

ВТОРОЙ ТОМ ОСНОВНОГО ДВУХТОМНИКА

На страницах этой книги собраны правила и советы мастеру церемоний (МЦ) о том, как создавать и проводить игры по правилам *«Города Тумана»*, а также дополнительная игровая информация (включая описание готового дела). Информация и правила для тех, кто играет главных героев *«Города Тумана»*, собраны в первом томе — *«Руководстве игрока»*.

ОБРАЗЕЦ
СТАНИСЛОЛЕВАЯ

Город Тумана

ДЕТЕКТИВНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
О ГОРОДЕ ПРОСТЫХ ЛЮДЕЙ И ЛЕГЕНДАРНЫХ СИЛ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ!

ИНСТРУМЕНТАРИЙ МАСТЕРА ЦЕРЕМОНИЙ (МЦ)

SON OF OAK GAME STUDIO

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

ОБРАЗЕЦ

ОГЛАВЛЕНИЕ

Мастер церемоний 6
Роли МЦ 7
Принципы МЦ 8

1. УЛИЧНАЯ МОЛВА 13
О Городе Тумана

Кинематография Города 14
Центр 18
Рабочий спальный квартал 26
Старый квартал 32
Промзона 38
Другие районы 44
Предместья 48
Чего главные герои пока не знают 52

2. ЗА КУЛИСАМИ 57
Как создавать и вести дела

Краткий справочник: проведение игровой встречи 58
Написание дела 59
Проведение игровой встречи 62
Структура игровой встречи 65
Сцена и действия МЦ 70
Мягкие ходы МЦ 71
Жёсткие ходы МЦ 73
Повествование в духе «Города Тумана» 78
Изменение уровня сложности игры 82
Написание дела 84
Айсберг 86
Этап 1. Предыстория 90
Этап 2. След из хлебных крошек 97
Этап 3. Опасности 101
Создание сериала 104
Ресурсы сериала 105
Сюжетные арки 108

3. ЭТО МОЙ ГОРОД! 115
Об опасностях и аватарах

Краткий справочник: правила для опасностей 116
Опасности 118
Спектры 120
Ходы опасностей 123
Применение опасностей 127
Создание опасностей 131
Особые ходы 133
Создание особого хода 135
Шаблоны и примеры особых ходов 136
Досье опасностей 140
Обыденные опасности 141
Наборы мифических сил 152
Эйдосы и другие мифические опасности 157
Аватары 166
Создание аватары 170
Досье аватар 174
Анатолий, аватара Аида 174
Бартон, аватара Копья 184
Изабелла, аватара Шочикецаль 194
Кваку, аватара Ананси 204

Приложения 212
Опасности по рангу 213
Опасности по Алфавиту 214
Упомянутые в книге мифосы 215

Материалы для МЦ 216
Ходы МЦ 216
Бланк айсберга 217
Памятки МЦ 218
Ресурсы сериала 219

Готовое дело «Игра со смертью» 220

Карты 242

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Мастер церемоний — это самая важная в игре роль. МЦ — это ведущий, судья и рассказчик. Именно МЦ описывает большую часть декораций, мест действия, ситуаций и персонажей, с которыми взаимодействуют главные герои. Можно без особого труда (пусть и без особого на то желания) представить себе эпизод телесериала без любого из его главных героев — куда сложнее представить себе эпизод без «режиссёра». Вы можете примерять на себя роль МЦ по очереди, сменяя друг друга с каждой игровой встречей или с каждым новым делом, а можете выбрать одного из участников игры на роль постоянного МЦ.

В качестве МЦ ты ведёшь игру для всех её участников. Ты не знаешь, чем обернётся дело, и не обладаешь абсолютной властью над повествованием. Твоя задача — создавать ситуации с неочевидным исходом, которые позволят главным героям игры добиваться успеха, терпеть сокрушительное поражение и расти над собой; писать странные дела, которые главные герои смогут расследовать; придумывать кинематографичные сцены, призванные порадовать всех участников игры, включая тебя самого. Кандидату на эту роль не помешает умение сочинять истории, организовывать людей, принимать решения и импровизировать. Научиться всему этому относительно несложно — куда сложнее достичь вершин мастерства; стезя мастера церемоний открыта для каждого, однако не стоит забывать, что проведение настольных ролевых игр — это искусство, которое можно оттачивать и совершенствовать годами.

Однако самая важная особенность роли МЦ состоит в том, что это увлекательно. Ты создаёшь и играешь множество персонажей, собственными глазами видишь, как герои раскрывают придуманную тобой тайну или встречаются лицом к лицу со злодеем, которого ты создал. Именно ты сочиняешь большую часть материалов, на базе которых строится и развивается ваша общая история, но при этом тебе не раз предстоит удивляться, глядя, насколько непредсказуемо действуют в обустроенных тобой декорациях персонажи игроков (этого не избежать, поверь!). Иначе говоря, в вашем сериале ты — тоже часть аудитории.

ОБРАЗЕЦ
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

РОЛИ МЦ

ТЫ — СЦЕНАРИСТ

Ещё до начала игры тебе придётся подготовить **дело**, которое предстоит расследовать твоим игрокам. Дело — это описание ключевых деталей предстоящего расследования вроде перечня зацепок, которые можно найти на месте убийства (наряду с указаниями, куда и к кому они могут привести), а также список **опасностей**, с которыми могут столкнуться главные герои. Если вы играете сериал, тебе придётся продумать, как связать это дело с другими делами и с сюжетной аркой сериала в целом.

Поскольку расследования по правилам *«Города Тумана»* могут выявить массу всевозможных деталей, мы настоятельно рекомендуем подходить к делу обстоятельно, вдумчиво и записывать хотя бы основные его элементы. О создании собственных дел и сюжетных арок мы рассказываем в разделе *«Написание дела»* на стр. 84.

В качестве альтернативы делам собственного сочинения ты всегда можешь воспользоваться нашими готовыми делами вроде тех, что включены в набор *«Быстрый старт»* (его можно бесплатно скачать с rpgbook.ru), или других продуктов из серии *«Город Тумана»*. Кроме того, новое дело, если потребуется, всегда можно сочинить прямо на ходу, благо правила игры предоставляют необходимые для этого инструменты. Однако мы обязаны предостеречь — если найденные зацепки не двигают историю или проедают логические дыры в предысториях и мотивации **опасностей**, они могут сорвать всё расследование или разрушить столь необходимое для художественного повествования преодоление недоверия. Поэтому если ты — не умелый импровизатор, мы советуем не пренебрегать хотя бы самыми основными приготовлениями.

ТЫ — СУДЬЯ

Ты также будешь судьёй вашей игры. Именно за тобой остаётся последнее слово во всём, что касается толкования и применения правил и связанных с ними вопросов, возникающих во время и после игровых встреч. Для этого тебе, конечно, придётся хорошенько усвоить основы игрового процесса и как минимум ознакомиться со всеми правилами, собранными как в этой книге, так и в *«Руководстве игрока»*. Сразу не помешает добавить, что в *«Городе Тумана»* вообще не слишком много правил как таковых, а формулировки основных ходов задуманы так, чтобы быть однозначными и интуитивно понятными, так что одна-две игровых встречи, и вы все будете ориентироваться в них достаточно быстро и непринуждённо. Как вариант, впрочем, роль судьи можно делегировать другому участнику игры — тому, кто знает правила лучше тебя.

Принимая решение касательно правил, всегда помни, что вы собрались за игровым столом, чтобы как следует повеселиться. Если правило вдруг встанет на пути вашей истории, сделай из него исключение. Если ситуация повторяется, подумай — может, от этого правила стоит вообще отказаться? Однако не стоит забывать и о том, что удовольствие — штука непростая; некоторые правила могут существовать для того, чтобы поддерживать на должном уровне сложность игры как таковой, или в качестве противовеса каким-нибудь другим правилам. Так что следует вдумчиво принимать решения, что оставить, а от чего отказаться, и быть готовым откатить внесённые изменения, если выяснится, что игровой опыт не совпадает с ожиданиями. На страницах этой книги раскиданы врезки с дополнительными правилами, которые позволят вам «поиграть» с уровнем сложности и детализации правил игры, не нарушая её баланс.

ТЫ — ВЕДУЩИЙ

Во время игровой встречи ты будешь ведущим вашего игрового диалога. Ты будешь делить экранное время между игроками, решая, кому передавать **повествовательную эстафету** и кто будет действовать следующим. Роль МЦ как ведущего подробно рассматривается в разделе *«Игровой диалог»* на стр. 166 *«Руководства игрока»*.

ТЫ — РАССКАЗЧИК

Во время игровой встречи игроки будут полагаться на тебя как на рассказчика вашей истории. Именно ты решаешь, когда начинать, а когда заканчивать сцену. Именно ты описываешь, что происходит в этой сцене; именно ты играешь всех персонажей МЦ. Именно ты, ориентируясь на детали вашего дела, решаешь, как задействованные в сцене персонажи и объекты реагируют на действия главных героев, и рассказываешь об этом игрокам. Ты будешь пользоваться правом **вмешательства МЦ** и делать **ходы МЦ**, чтобы вводить в игру новые осложнения, описывать кинематографичные моменты и нагнетать атмосферу, делая её настолько жуткой, напряжённой или драматичной, насколько сочтёшь нужным. Твоя роль как рассказчика подробно рассматривается в разделе *«Проведение игровой встречи»* (см. стр. 62).



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ПРИНЦИПЫ МЦ

Вот принципы, которых мы рекомендуем придерживаться, играя в *«Город Тумана»*. Это максимально обобщённые советы, призванные передать дух игры. Технически для того, чтобы провести игру, они не нужны, однако их не помешает держать в голове тому, кто намеревается провести *хорошую* игру. Второй и третий принципы — это вариации на тему принципов, сформулированных ещё Винсентом Бейкером в *«Постапокалипсисе»*.

ОБЩАЙСЯ С ГРУППОЙ

Вы все собрались для того, чтобы хорошо провести время. Конечно, каждого из вас могут радовать совершенно разные вещи, однако у всех найдётся что-то общее, основа, на которой вам и предстоит строить вашу историю. Самый простой способ найти это общее основание — поделиться друг с другом своими предпочтениями. Иногда игроки просто не знают, как это делается, но даже если *знают*, твоя задача от этого не меняется: задавать вопросы, слушать и участвовать в обсуждениях. Интересуйся у игроков, что они думают о вашем последнем деле, о ходе самой игры и о том, какие дополнительные правила они желают испытать в деле. Возможно, кому-то хочется больше мистики? А может, кто-то был бы рад, если бы ситуации, в которых оказываются их персонажи, были менее сложными и более героическими? Слушай игроков, не забывай выражать собственное мнение, предлагай альтернативы и приводи примеры из ваших любимых сериалов. Вместе вы отыщете способ объединить ваши пожелания и предпочтения. Конечно, каждому стоит быть готовым к тому, что его предложение будет отвергнуто, но в этом нет ничего страшного, ведь в игре, построенной на общих принципах, всегда останется то, что ему нравится: в одну игру нельзя уместить абсолютно всё, но если постараться, можно уместить очень и очень многое.

ИГРАЙТЕ, ЧТОБЫ УЗНАТЬ, ЧТО БУДЕТ ДАЛЬШЕ

Самые увлекательные истории в *«Городе Тумана»* получаются, когда МЦ и игроки пишут их сообща. Такого уровня сотрудничества можно достичь, только если дать игрокам возможность пользоваться правилами, чтобы двигать историю туда, куда им хочется. Ведь и ты сам, когда правила дают тебе такую возможность, имеешь полное право двигать историю туда, куда хочется тебе.

Постарайся избегать далекоидущих планов насчёт подготовленного дела, событий сцен, из которых оно состоит, и решений, которые игроки по твоему мнению должны принять в той или иной ситуации. Любой заранее составленный план предстоящей игры лишь притупит удовольствие от совместного с игроками творчества. Максимум, на что сгодится такой план — это сделать игроков актёрами в написанной тобой пьесе (что тоже может быть по-своему интересно, но в *«Город Тумана»* играют не для этого). Если игроки волей-неволей вынуждены следовать некоему жёсткому плану, этот самый план, скорее всего, помешает полёту их творческой мысли, способной двинуть историю в направлении, которое тебе самому, возможно, и в голову бы не пришло, и которое с немалой вероятностью может оказаться крайне интересным и плодотворным. Однако хуже всего в заготовленном плане то, что он исключает тебя из аудитории, с нетерпением ожидающей возможности выяснить, как же поведут себя главные герои, когда в руки к ним попадёт написанное тобой дело.

Принцип «играй, чтобы узнать, что будет дальше» означает, что ты не должен направлять развитие вашей истории в заранее заготовленное для неё русло (также известное как «рельсы»). Причём помнить об этом стоит уже на этапе написания дела. Не сочиняй подробные сценарии — описывай отдельные места действия и ситуации, исход которых неочевиден; придумывай персонажей с мотивацией и планами, а не болванчиков с заранее предопределённой судьбой. Если игрок захочет сделать что-то неожиданное, просто позволь ему поступить так, как он хочет — не нужно пускать в ход уловки, призванные вернуть происходящее в накатанную колею. Если это не вписывается в твои планы, что ж — планы придётся либо изменить, либо отбросить за ненадобностью. Любой план годится ровно до тех пор, пока идущая в согласии с ним игра радует всех её участников; если ты считаешь, что запланировал нечто по-настоящему крутое, нечто, что обязательно стоит включить в игру, не забывай, что реализацию такого замысла можно просто отложить на потом.

Не нужно пытаться подготовиться к любому хоть сколько-нибудь возможному сценарию. *«Город Тумана»* даёт массу инструментов для импровизации, с помощью которых при необходимости можно быстро создавать нужных персонажей и подходящие ситуации. Скажем, правила создания ОПАСНОСТЕЙ (см. стр. 131) позволяют придумывать и вводить в игру новые ОПАСНОСТИ за считаные секунды. Научись любить сюрпризы, которые преподносят тебе игроки. Будет легче, если ты начнёшь воспринимать игру как телесериал или комикс, читая который, никогда не знаешь, что будет дальше. Вести игру, концовку которой ты *не зна-*

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ешь сам, — это по-настоящему волнующий опыт, так что попробуй, и кто знает, быть может, такой подход к играм придётся тебе по душе?

Марина (играет Гудфеллоу). Так, погоди-ка. Значит, Гудфеллоу только что освободил Большого Злого Волка, и теперь Волк хочет сожрать весь Город, и я ничего не могу сделать, чтобы ему помешать?!

МЦ Алиса. Да, суть ты ухватила.

Марина. Отлично. Значит, Гудфеллоу попытается заключить с Волком сделку.

МЦ Алиса. Ты серьёзно?

Марина. Да, вот тебе Гудфеллоу как он есть. Никогда не упустит возможности провернуть прибыльное дельце. Думаю, предложу Волку помощь с пожиранием Города. Не бесплатно, конечно же. Я его **УБЕЖДАЮ.**

МЦ Алиса. Ну и дичь (у которой, если подумать, есть неплохой задел на будущее…). Что ж, делай ход, и посмотрим, что будет дальше!

БУДЬ ФАНАТОМ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРОКОВ; СДЕЛАЙ ИХ ЖИЗНЬ ИНТЕРЕСНОЙ

Несмотря на то что ты играешь злейших врагов персонажей игроков и постоянно насылаешь на них самые разнообразные напасти, это ни в коем случае не значит, что ты играешь *против* игроков или их героев. Дело обстоит с точностью до наоборот: твоя задача состоит в том, чтобы помочь им проявить себя с лучшей стороны. Ну а для того, чтобы этого добиться, ты устраиваешь им различные испытания и помещаешь в затруднительные положения — такие, чтобы дать вам как слушателям вашей истории возможность узнать что-то новое о своих героях и заодно посмотреть, как они вытворяют всякие крутые штуки.

Чтобы делать нечто подобное, ты должен стать фанатом главных героев. Подумай о том, что может с ними случиться, за что они будут сражаться, что сумеют узнать и на какие жертвы будут готовы пойти — как если бы они были персонажами твоего любимого фильма, сериала или комикса. Подбрасывая им очередную опасность или неприятность, ты должен искренне и живо переживать за них, в нетерпении ожидая, как же именно они преодолеют очередные неприятности и какие непростые решения им придётся ради этого принять.

Став самым большим фанатом героев, используй всю доступную тебе информацию, чтобы сделать их жизнь интересной. Устраивай им детективные, драматические и боевые испытания, которые поставят их перед выбором: быть потрясающими или с оглушительным треском проиграть.

Постарайся создавать эти испытания с учётом предыстории и характеристик героев: по возможности не выпускай из виду ни их темы, ни присущие им тайны и идентичности. Зная самые сокровенные их страхи и надежды, ты имеешь возможность подгонять события вашей истории так, чтобы бить прямо по больному, давая игрокам возможность **СДЕЛАТЬ СЛОЖНЫЙ ВЫБОР**, **ВЫЙТИ ЗА ПРЕДЕЛЫ** или как-то иначе раскрыть образ своего персонажа.

Такой подход в итоге позволяет получить увлекательную игру, поскольку он подталкивает тебя к тому, чтобы фокусировать внимание на главных героях, и, соответственно, делать сериал *именно о них* вместо некой обтекаемой усреднённой истории, в сюжет которой без особых изменений можно вписать почти кого угодно.

МЫСЛИ КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИ

Потенциал коллективного воображения участников игры практически не знает границ. И хотя за зрелищность действий героев отвечают игроки, именно ты отвечаешь за то, чтобы стимулировать их фантазию и творческий запал, задавая вашей истории подходящую атмосферу, стиль и темп. Поскольку *«Город Тумана»* делает ставку на комиксовый неонуар, вы, вероятно, захотите, чтобы визуально и по духу ваши игры тоже были похожи на неонуарный комикс, фильм или сериал. Чтобы этого добиться, нужно начать думать о вашей игре как о произведении неонуарного жанра или, говоря иначе, начать мыслить кинематографически.

Ты должен пропускать сквозь призму «киношного» мышления всё, что делаешь как МЦ. Ваше коллективное воображение при этом становится холстом или телеэкраном, поэтому, когда ты пишешь дела, придумывай эффектные декорации и создавай запоминающихся злодеев так, чтобы они хорошо выглядели на этом самом воображаемом «экране». Когда выступаешь в роли судьи и правила оставляют простор для толкований, принимай решения в соответствии с «правилом крутизны», выбирая вариант, который будет лучше «смотреться». Будучи ведущим, именно ты передаёшь участникам игры повествовательную эстафету, как режиссёр, переключающийся между «камерами», или художник, начинающий новую «панель», стремясь добиться нужного художественного эффекта. И, конечно, самое важное — будучи рассказчиком, именно ты задаёшь повествованию темп, вводишь в игру новые события и управляешь действиями персонажей МЦ, а значит, делать это стоит, исходя из соображений о том, что кажется тебе наиболее интересным и уместным с точки зрения сюжета и эстетики вашей истории.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

На практике кинематографическое мышление заключается в том, чтобы задавать себе важные с повествовательной точки зрения вопросы и принимать решения в качестве МЦ, ориентируясь на полученные ответы. Вот несколько примеров таких вопросов:

? КАК КРУЧЕ ВСЕГО НАЧАТЬ ИГРОВУЮ ВСТРЕЧУ? КАК ВООБЩЕ НАЧИНАЮТСЯ ПРОИЗВЕДЕНИЯ ЭТОГО ЖАНРА?

Этот ответ поможет выбрать первую сцену или интерлюдию игровой встречи.

? ЧТО НАХОДИТСЯ НА ПЕРВОМ КАДРЕ ОТКРЫВАЮЩЕЙСЯ ПЕРЕД ЗРИТЕЛЯМИ (ВАМИ) СЦЕНЫ?

Опиши это игрокам.

? КАКАЯ МУЗЫКА ИГРАЕТ НА ФОНЕ?

Включи её на телефоне или на компьютере.

? КАКУЮ АТМОСФЕРУ Я ХОЧУ СОЗДАТЬ НА СЦЕНЕ?

Подбери нужный тон и нужные слова, чтобы передать это впечатление.

? КАКИЕ МОТИВЫ ОБЫЧНО ПРИСУТСТВУЮТ В ТАКИХ ИСТОРИЯХ?

Используй эти мотивы на этапе создания дела и в описаниях, которые ты приводишь во время игры.

? КАКОЕ САМОЕ ШОКИРУЮЩЕЕ/ЗАБАВНОЕ/УГРОЖАЮЩЕЕ/АГРЕССИВНОЕ/И ТАК ДАЛЕЕ ДЕЙСТВИЕ МОЖЕТ ПРЕДПРИНЯТЬ ЭТОТ ПЕРСОНАЖ В ТЕКУЩЕЙ СИТУАЦИИ?

Выбери подходящий ход МЦ, чтобы описать это действие.

? КАКОГО РОДА МОРАЛЬНЫЕ ДИЛЕММЫ ХАРАКТЕРНЫ ДЛЯ ЭТОГО ЖАНРА?

Заложи такую дилемму в основу будущего дела.

МЫСЛИ КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИ, ПОКА ИГРАЕШЬ, ЧТОБЫ УЗНАТЬ, ЧТО ДАЛЬШЕ

Обрати внимание, что никакие кинематографические изыски не должны мешать вам «играть, чтобы узнать, что дальше». Ты не можешь направлять события в нужное тебе русло, руководствуясь исключительно эстетическими соображениями. Иными словами, ставить игру на «рельсы» нельзя даже из «соображений кинематографичности».

Кинематографическим мышлением следует руководствоваться, только когда следующий шаг за тобой: когда повествовательная эстафета *уже* находится в твоих руках или когда правила велят тебе вмешаться и сдобрить текущие события дополнительными деталями. Например, если команда осматривает место преступления и ход одного из героев оканчивается провалом, ты можешь сделать ход МЦ и, подключив кинематографическое мышление, сообщить, что полиция каким-то образом прознала об их присутствии, или что судмедэксперты уже вылизали всё подчистую, не оставив героям ни единой новой зацепки. Однако если никто из героев не сделает провальный ход, тебе придётся приберечь свой сюжетный поворот на потом и позволить ходам игроков двигать историю дальше, несмотря на то что с кинематографической точки зрения появление полиции и в самом деле было бы очень к месту.

КИНЕМАТОГРАФИЧНАЯ ИГРА

Кое-какие неонуарные кинематографические элементы мы интегрировали в *«Город Тумана»* прямо на уровне правил. Так, неонуарные истории нередко начинаются с закадрового монолога главного героя, и ход **ЗАКАДРОВЫЙ МОНОЛОГ (В НАЧАЛЕ ВСТРЕЧИ)** нужен затем, чтобы сыграть на этой характерной для жанра особенности. Ещё одной широко распространённой жанровой особенностью неонуара является **ОБРАТНЫЙ КАДР** — сюжетный ход, который позволяет игрокам описывать действия ретроспективно, так, будто они совершили их загодя, некоторое время назад. **ОСНОВНЫЕ ХОДЫ** представляют собой арсенал наиболее типичных для протагонистов неонуарного жанра действий и так далее.

Дополнительные кинематографические соображения и предложения для МЦ собраны в этой книге во вставках под грифом **«Мысли кинематографически»**.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

ЧТО ТЫ НАЙДЁШЬ В ЭТОЙ КНИГЕ?

- **Глава 1 «Уличная молва»** рассказывает о том, как придумать игровой город и что именно нужно в нём придумывать, а также содержит описание значимых районов, их достопримечательностей и местных жителей из числа эйдосов и спящих. Все эти описания приводятся с точки зрения относительно недавно пробудившегося эйдоса, который только начал открывать для себя раскинувшийся вокруг него загадочный мир, но тут и там среди этих описаний разбросаны намёки на тайны, разгадка которых потребует от ваших героев поистине неимоверных усилий.
- **Глава 2 «За кулисами»** подробно разбирает задачи и роль мастера церемоний как на этапе подготовки, так и непосредственно во время игры. В этой главе содержится описание ходов МЦ, пошаговое руководство по проведению игровой встречи, а также обширный инструментарий, призванный помочь тебе сделать вашу игру максимально кинематографичной. Кроме того, в этой главе ты найдёшь подробное руководство по составлению собственных дел и сериалов по схеме айсберга.
- **Глава 3 «Это МОЙ Город!»** включает в себя правила создания опасностей и обращения с ними, раздел *«Досье опасностей»*, в котором собраны готовые опасности, и отдельный раздел, посвящённый созданию и применению особых ходов опасностей (наряду с уже готовыми примерами таких ходов). Кроме того, в этой главе ты найдёшь раздел, посвящённый аватарам и их организациям, а также примеры четырёх аватар и их организаций.
- В разделе **«Материалы для МЦ»** ты найдёшь готовое к игре дело *«Игра со смертью»*, которое используется в качестве примера на протяжении всей второй главы. Здесь же собраны все необходимые мастеру церемоний правила, бланки для записи сведений о темах игроков, команды и всего сериала в целом.

МЕСТОИМЕНИЯ И ПОЛ

Эта книга обращается к тебе либо как к читателю-МЦ, либо как к игроку или 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.

ЦВЕТНОЕ ВЫДЕЛЕНИЕ В ТЕКСТЕ

Некоторые термины в книге мы для ясности выделяем цветом:

- **Ключи** (о которых подробнее рассказано на стр. 205 «Руководства игрока») выделяются *жёлтым* (на тёмных страницах — *фиолетовым*).
- **Метки** (о которых подробнее рассказано на стр. 218 «Руководства игрока») выделяются *зелёным*.
- **Спектры** (о которых подробнее рассказано на стр. 120) выделяются *красным*.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ