

ДОЛГИ И ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

МИР СМЕРТНЫХ

МИР НОЧИ

МИР СИЛЫ

МИР ХАОСА

ИМЕНА

Эбби, Акаи, Бинь, Вадим, Павел, Йоланда, Бритни, Морган, Салли, Мэри-Джо, Хелен, Элизабет, Флоранс, Галина, Мейбл, Роуз, Лара, Кора, Жозефина, Джорджия, Чинь, Джейн, Анастасия, Аяко, Кэмерон, Оня, Эмеральд, Джинджер, Харпер, Нала, Сабрина, Елена, Виктория, Джули, Пайпер, Лана, Эшли, Ахил, Марисса, Бозед, Тара, Ахит, Масика, Мари, Фатима, Лина, Элиза, Хлоя, Эмма, Эмилия, Петер, Оскар, Лоуренс, Аби, Фредерик, Аравинид, Лерой, Хью, Элис, Лесли, Перси, Алекс, Лакшмана, Морис, Кеунг, Хитиндер, Мэтью, Китана, Аманда, Феликс, Джейк, Клоауд, Стив, Саймон, Кристофер, Дайо, Акуа Джером, Август, Конрад, Аран, Хиро, Ихиро, Джинг, Ронин, Катя, Фарахи, Пьер, Тэм, Лукас, Ной, Тео, Джонас, Доминик, Диего, Джек, Вильям, Танвир, Леон, Нима, Илия, Артур, Хоакин, Картер, Сэмюэль, Логан, Джейкоб.

МОТИВЫ

Помимо имени, *мира*, к которому они принадлежат, и внешности второстепенным персонажам требуется *мотив*. Это простые эгоистичные причины, которые руководят их действиями. У охотника на вампиров может быть *мотив* отомстить за сестру или защищать слабых. У демона — найти способ остаться на Земле или подняться по карьерной лестнице. Все громилы имеют один и тот же мотив: *служить кому-то могущественному*.

Примеры мотивов

Получить больше власти/денег/влияния, создать себе имя, отомстить за брата/сестру/родителей/возлюбленных, разрушить систему, защитить независимое место или заведение, получить кровь/наркотики, заняться сексом, найти способ прекратить этот кошмар, упиваться ненужной роскошью, защитить свою репутацию, добиться справедливости для обиженных, дать/предложить прощение виновным, выяснить правду о Ватанабэ, отыскать идеальный элемент для ритуала, построить нечто прекрасное в Сентер-Сити, завершить дело всей жизни, одарить немущих, подняться по карьерной лестнице, отыскать способ остаться в этом городе/измерении/мире, воссоединиться с супругом/возлюбленным, поделиться с миром своей болью.

ФАМИЛИИ

Дженсен, Нейман, Байер, О»Саливан, Ахмед, Доусон, Шнайдер, Алиев, Больквадзе, Джеон, Козлов, Браун, Дэвис, Андерсоен, Харрис, Алонсо, Томпсон, Лоурик, Йохансон, Гарсия, Мартинез, Робинсон, Ниemi, де БурДэбоэр, Кларк, Родригез, Льюис, Коста, Уокер, Патель, Моше, Янг, Эрнандес, Ватанабэ, Флорес, Ромеро, Райт, Лопес, Диаз, Мерсье, Дей, Скотт, Грин, Картер, Омир, Перес, Эдвардс, Стюарт, Санчез, Рид, Леон, Кук, Морган, Эрикссон, Бабаев, Брукс, Сандерс, Жу, Дюбуа, Беннет, Мацусуи, Грубер, Бергер, Дюпон, Кроуфорд, Гао, Бойд, Новиков, Фергюсон, Мохаммед, Лонг, Йим, Петров, Петридис, Коэн, Шибата, Накагава, Али, Марино, Хан, Ю, Хэн, Круз, Де Лука, Васкес, Ривера, Вонг, Сильвия, Бланшет.

МЕСТА

Заброшенная стройка, контора бесчестного юриста, городская площадь с величественным фонтаном, сильно обветшавший мост, мрачный перекресток в свете гудящих фонарей, пустынный и тихий стадион, переулок меж двух закрытых магазинов, пустынная станция метро, верхний этаж сияющего небоскреба, давно забытое городское кладбище, стоянка мелкой автодилерской фирмы, шумный клуб, фермерский рынок, грязный рок-н-рольный бар, забегаловка на окраине города, беговая дорожка в общественном парке, склад, забытый международными грузами, людная городская улица в пятничный вечер, грязный, замусоренный переулок, крыша кирпичного здания, широкие ступени у входа в здание городского суда, библиотека в центре города на рассвете, людный вокзал, подвал заводского комплекса, недостроенный кабинет неотложной помощи/подземное убежище, баскетбольная площадка в гетто/бедном/криминальном районе города, общественный центр в полном упадке.

УРОН ГРУППЫ

Используй следующие описания для толкования полученного урона.

- 1–2 урона: парочка травм, несколько лёгких и тяжких ранений, убитых нет.
- 3–4 урона: много травм, несколько тяжких ранений, возможно, пара убитых.
- 5–6 урона: у всех тяжкие ранения, много убитых.



ГРУППЫ

Если твой персонаж ведёт группу против другой группы, в дело вступает специальный *ход битвы*. Когда ты *бросаясь в атаку* сам, то есть шанс избежать ответного урона. В случае с группами шанс на то, что одна из сторон сумеет уйти без потерь, весьма невелик: в начавшейся свалке обе группы получают урон друг от друга.

Когда ты ведёшь группу в бой против другой группы, *услышь зов крови*. В случае успеха обе стороны обмениваются атаками и наносят соответствующий урон. В случае результата 10+, выбери три варианта. В случае результата 7–9 выбери два.

- Твоя группа получает меньше урона.
- Твоя группа наносит ужасающий урон.
- Твоя группа занимает ключевую позицию.
- Твоя группа избегает случайных жертв и разрушений.

РАСПОРЯДИТЕЛЬ

ЦЕЛИ

- Создавать атмосферу царящей в городе мрачной политической борьбы.
- Делать жизнь персонажей напряжённой и динамичной.
- Играть, чтобы узнать, что случится дальше.

ПРИНЦИПЫ

- Показывай город целиком — от небоскрёбов до трущоб.
- Обращайся к героям, а не к игрокам.
- Собирай героев вместе даже вопреки преградам.
- Помещай героев в центр политических и личных конфликтов.
- Держи свои ходы в тайне.
- Надеяйся всеми именами и мотивами.
- Придерживайся соответствия статусу.
- Задавай больше вопросов и отталкивайся от полученных ответов.
- Будь фанатом персонажей игроков.
- Давай игрокам время всё взвесить и обдумать ситуацию.
- Пусть все причастные запачкают руки.
- Назначай цену для всего, в том числе и для дружбы.

ХОДЫ

- Обострить конфликт, древний или новый
- Подвергнуть кого-то опасности
- Нанести урон
- Предложить возможность и назначить цену
- Что-то случилось, пока тебя не было
- Обратить ход против персонажа
- Новый долг
- Изменить баланс сил
- Предупредить о нависшей угрозе
- Запереть, проникнуть или присвоить
- Описать последствия и предложить выбор
- Воспользоваться слабостью
- Совершить ход проблемы или ход мира

ХОДЫ ГОРОДА

ПЕРСОНАЖИ И ЗАМЕТКИ

ХОДЫ МИРОВ

МИР СМЕРТНЫХ

- Приспособиться к изменившимся условиям
- Решить проблему сообща
- Раскопать опасную информацию
- Напомнить об обязательствах перед смертным миром

МИР НОЧИ

- Агрессивная демонстрация силы
- Поставить под угрозу чьи-то владения или действовать вразрез с чьими-то интересами
- Отнять собственность у слабого или глупого
- Сделать всё возможное в непростой ситуации

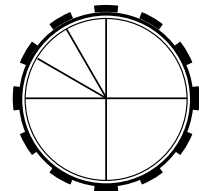
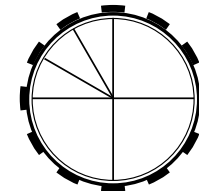
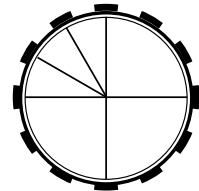
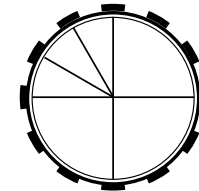
МИР СИЛЫ

- Уделить должное внимание долговременным последствиям
- Тайнственным образом предсказать приближение новой бури
- Противостоять беспорядку и переменам
- Захватить лишённый защиты ресурс

МИР ХАОСА

- Продемонстрировать культурную чуждость и уникальность
- Предложить власть в обмен на обещание или заклад
- Переместить что-то или кого-то из одной реальности в другую
- Обострить конфликт по загадочным или неясным причинам

ТАЙМЕРЫ



ПРОБЛЕМЫ

СОЗДАНИЕ ПРОБЛЕМ (СТР. 187-188)

- Выбери тип и подтип проблемы.
- Продумай необходимых второстепенных персонажей и их описания.
- Распредели позиции на циферблате таймера (не обязательно).
- Напиши необходимые дополнительные ходы (не обязательно).

ВЫБОР ТИПА ПРОБЛЕМЫ

Переворот

- Идеалист (пожертвовать собой или другими).
- Бунт (добиться справедливости быстро и кроваво).
- Стачка (добиться уважения и безопасности).
- Толпа (жестокость и алчность).
- Демонстрация (требование признания).

Борьба за власть

- Трофей (перехватить власть в момент слабости).
- Финт (вынудить противника раскрыться).
- Альянс (помочь кому-то в обмен на услугу).
- Аннексия (силой отнять у кого-то власть).
- Саботаж (создать уязвимость и воспользоваться ею).

Страсть

- Месть (ударить без предупреждения).
- Любовь (оберегать).
- Красота (жертвовать).
- Ярость (мучить и причинять боль).
- Зависть (брать больше, чем полагается).

Ритуал

- Кража (забрать что-то у кого-то).
- Заключение (поймать и удержать).
- Уничтожение (посеять смерть и разрушение).
- Связь (создать связь).
- Восстановление (исцелить или починить).

Территория

- Волнения (сжечь или поглотить).
- Иллюзия (соблазнить и поработить).
- Твердыня (не впускать).
- Расширение (создать и приумножить).
- Трясина (схватить и запретить).

ЗАМЕТКИ

ПРОБЛЕМА

Название:

Тип / импульс:

Участники:

Описание:

Таймер:

3:00

6:00

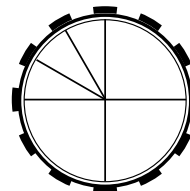
9:00

10:00

11:00

12:00

Дополнительные ходы:



ПРОБЛЕМА

Название:

Тип / импульс:

Участники:

Описание:

Таймер:

3:00

6:00

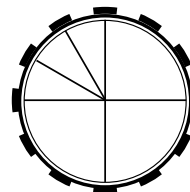
9:00

10:00

11:00

12:00

Дополнительные ходы:



ХОДЫ ПЕРЕВОРОТА

- Жертва, чтобы поднять больше шума.
- Демонстрация условий жизни бунтовщиков.
- Оскорбительное выступление в адрес фигуры власти.
- Сделать предложение ради личной выгоды.
- Сделать предложение, грозящее жестокими и плохо предсказуемыми последствиями.
- Похищение властной или важной фигуры.
- Угроза для чего-то уязвимого и жизненно важного.
- Устранить публичное лицо, важную группу, уничтожить достопримечательность.
- Отказаться от помощи, обострив ситуацию.

ХОДЫ БОРЬБЫ ЗА ВЛАСТЬ

- Раскрыть план, зашедший так далеко, что его уже не остановить.
- Предложить союз, временный или постоянный.
- Выставить слабость на всеобщее обозрение.
- Продемонстрировать силу перед узким кругом лиц.
- Осторожно атаковать, сберегая ресурсы.
- Напасть без предупреждения.
- Воспользоваться неуверенностью или промедлением, пойдя на решительные меры.
- Затребовать компенсацию или гарантии.
- Перекупить чужого союзника.

ХОДЫ СТРАСТИ

- Истощить ресурс без пользы и без остатка.
- Нападать с безрассудной яростью.
- Говорить от всего сердца.
- Умолять кого-то помочь разобраться с опасностью.
- Пожертвовать многим в угоду серьезному преимуществу.
- Пожертвовать многим, чтобы послать предупреждение.
- Пожертвовать многим просто так.
- Цепляться за идею, традиции или апеллировать к несправедливости.
- Уничтожить что-то целенаправленно, из жестокости или по глупости.

ХОДЫ РИТУАЛА

- Выпустить на волю нечто, некогда запертое.
- Призвать в мир нечто новое и неповторимое.
- Посеять хаос, страх или смерть.
- Жестоко и прилюдно убить кого-то важного.
- Тихо и не вызывая подозрений убить кого-то не очень значимого.
- Привязать кого-то (что-то) к определенному месту.
- Похитить ресурсы при помощи скрытности или хитрости.
- Изменить или исказить какой-то аспект города.
- Использовать в своих интересах сторонний конфликт.

ХОДЫ ТЕРРИТОРИИ

- Изменить или переместить некое место.
- Представить всем новый маршрут или постройку.
- Запереть нечто очевидно магическим способом.
- Запереть нечто совершенно обычным способом.
- Стремительно захватить что-то, используя силу.
- Наводнить какое-то место и забрать всё, что плохо лежит.
- Продемонстрировать изнанку реальности.

ПРОБЛЕМА

Название:

Тип/импульс:

Участники:

Описание:

Таймер:

3:00

6:00

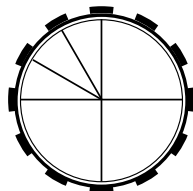
9:00

10:00

11:00

12:00

Дополнительные ходы:



ПРОБЛЕМА

Название:

Тип/импульс:

Участники:

Описание:

Таймер:

3:00

6:00

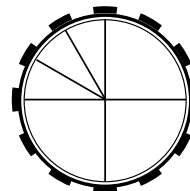
9:00

10:00

11:00

12:00

Дополнительные ходы:



ПРОБЛЕМА

Название:

Тип/импульс:

Участники:

Описание:

Таймер:

3:00

6:00

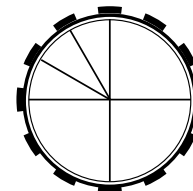
9:00

10:00

11:00

12:00

Дополнительные ходы:



ПРОБЛЕМА

Название:

Тип/импульс:

Участники:

Описание:

Таймер:

3:00

6:00

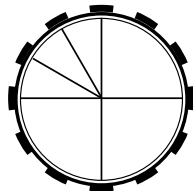
9:00

10:00

11:00

12:00

Дополнительные ходы:



ПРОБЛЕМА

Название:

Тип/импульс:

Участники:

Описание:

Таймер:

3:00

6:00

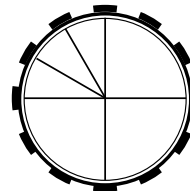
9:00

10:00

11:00

12:00

Дополнительные ходы:



ПРОБЛЕМА

Название:

Тип/импульс:

Участники:

Описание:

Таймер:

3:00

6:00

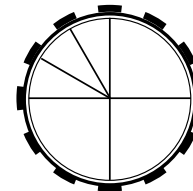
9:00

10:00

11:00

12:00

Дополнительные ходы:



НАДВИГАЕТСЯ БУРЯ

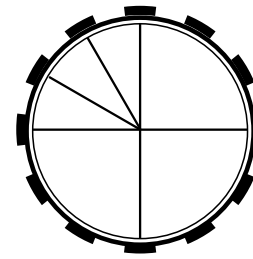
СОЗДАНИЕ БУРИ (СТР. 195-196)

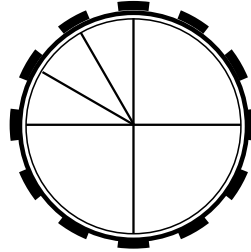
- Выбери объединяющую идею.
- Распредели проблемы.
- Создай дополнительные проблемы (не обязательно).
- Выбери сердце бури и определи связи.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ИДЕЯ

- | | |
|------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> Долг. | <input type="checkbox"/> Справедливость. |
| <input type="checkbox"/> Общество. | <input type="checkbox"/> Товарищество. |
| <input type="checkbox"/> Семья. | <input type="checkbox"/> Честь. |
| <input type="checkbox"/> Служение. | |

ЗАМЕТКИ





СЕРДЦЕ БУРИ

