

# ГОРОДСКИЕ ЛЕГЕНДЫ



ЭНДРЮ МЕДЕЙРОС

МАРК ДИАЗ ТРУМАН

## ПРИВЕТ

Спасибо, что приобрели русское издание «Городских легенд». Мы до сих пор под впечатлением от масштабов поддержки, которую фанаты оказали нашей игре, а также безмерно рады тому, что теперь эту книгу можно прочесть ещё на одном языке. Всегда приятно знать, что твоё детище могут оценить где угодно, однако мысль о том, что теперь «Городские легенды» будут доступны читателям, живущим буквально на другом конце света, на их родном языке, поистине потрясает!

В первую очередь мы стремились создать игру, которая была бы доступна каждому. Нам хотелось, чтобы игроки рассказывали истории о выходах из самых разных уголков света, и можете представить, насколько мы рады тому, что новое издание даст русским игрокам возможность делать это на родном языке. Наш проект с самого начала был интернациональным, а теперь мы своими глазами видим, как сообщество его поклонников неудержимо расширяется.

Думается, вы и сами знаете, что такие проекты, как ролевые игры, всегда создаются с любовью. Между первым наброском и окончательным продуктом проходит куда больше времени, чем порой можно представить — безобидные на первый взгляд исправления влекут за собой глобальную переработку, а попытки подстегнуть процесс приводят к необходимости принимать непростые решения на стадии издания. Если раньше времени попытаться выпустить не до конца сформировавшийся продукт в мир, его запросто можно погубить — в суете и спешке погибло немало текстов.

В случае с «Городскими легендами» нам обоим повезло — у каждого был напарник. Инди-сообщество порой слишком увлекается образом автора-одиночки, который, сидя в башне из слоновой кости, без усталости шлифует свой шедевр, не задава-

ясь такими приземлёнными вопросами, как общение с фанатами или тестирование игры. Книга, которую вы держите в руках, не укладывается в эти рамки. Фактически это плод трудов огромной команды: Брендана Конвея, Аманды Валентайн, Хуана Очоа, Мариссы Келли, Томаса Дини и ещё очень многих людей, которые вычитывали текст и проводили пробные игры. И теперь мы рады включить в этот список Алексея Муна, Юрия Слинко, Анастасию Гастеву и остальную команду Studio 101!

Если пожелаете, присоединяйтесь к общирному сообществу поклонников «Городских легенд» в Google+ ([bit.ly/usgplus](http://bit.ly/usgplus)). Там можно поделиться своими историями, задать вопросы, касающиеся правил, и пообщаться с другими фанатами игры. Нам не терпится ознакомиться с приключениями, что развернутся на мрачных улицах городов России, населённой феями, демонами и другими чудовищами, более «родными» для русскоязычного читателя.

Мы осознали одну очень важную вещь, в процессе работы над «Городскими легендами» — объединение различных сотрудничающих культур может создать нечто гораздо более ценное, чем одна из них. И современные мегаполисы являют собой живое воплощение этой идеи, показывающие силу разнообразия и борьбы идей, их развития и обновления. В каком-то смысле наша книга пронизана импульсом именно этой природы — стремлением пересекать границы обыденного, делать старое новым, в новых декорациях и с новыми участниками.

Истории, которые вы расскажете с помощью этой книги, будут вашими и только вашими. Никто другой не сумеет вдохнуть в них жизнь так, как вы.

*Эндрю Медейрос и Марк Диаз Трумэн,  
май 2016*

## СОДЕРЖАНИЕ

Вводное слово .....	3	<b>Общие ходы</b> .....	30
<b>ГЛАВА 0: ПРЕАМБУЛА</b> .....	7	<i>Броситься в атаку</i> .....	31
Что у нас здесь .....	8	<i>Избежать неприятностей</i> .....	32
Город чудовищ .....	8	<i>Убедить второстепенного персонажа</i> .....	34
Раса, пол и причуды .....	9	<i>Распознать мотивы</i> .....	36
Играй, чтобы узнать .....	10	<i>Одурочить или сбить с толку</i> .....	38
Пара слов об истоках .....	10	<i>Выкрутиться</i> .....	40
Что вам понадобится .....	11	<i>Явить сущность</i> .....	42
Игральные кости .....	11	<i>Протянуть руку помощи / встать на пути</i> ..	44
Архетипы .....	11	<b>Ходы расследования</b> .....	46
Карандаши и бумага .....	11	<i>Отправиться на поиски</i> .....	46
Дополнительные материалы .....	11	<i>Опознать незнакомца</i> .....	48
<b>ГЛАВА 1: ОСНОВЫ</b> .....	12	<i>Осмотреться</i> .....	49
Беседа .....	13	<b>Ходы долгов</b> .....	50
Построение сцен .....	13	<i>Оказать услугу</i> .....	50
Информационное поле .....	14	<i>Востребовать долг</i> .....	51
Ходы .....	15	<i>Отсрочить долг</i> .....	54
Начало игры .....	18	<i>Обронить имя</i> .....	55
Подготовка .....	18	<b>Драматические ходы</b> .....	56
Выбор города .....	18	<i>Ходы инаковости</i> .....	56
Ожидания .....	19	<i>Ходы близости</i> .....	57
Зачем играть? .....	20	<i>Последние ходы</i> .....	57
<b>ГЛАВА 2: ПЕРСОНАЖИ</b> .....	21	<b>Развитие</b> .....	58
Выбор архетипа .....	22	<b>Ходы серии</b> .....	59
Ваш потусторонний мир .....	22	<i>Вступительный ход</i> .....	59
Имя, внешность и поведение .....	23	<i>Конец серии</i> .....	60
Характеристики .....	23	<b>Дополнительные ходы</b> .....	60
Характеристики причастности .....	24	<b>ГЛАВА 4: АРХЕТИПЫ</b> .....	61
Вопросы предыстории .....	25	<b>Общее описание</b> .....	62
Имущество .....	25	<i>Ветеран</i> .....	65
Выбор ходов .....	26	<i>Знающий</i> .....	69
Драматические ходы .....	27	<i>Охотник</i> .....	73
Представление и долги .....	27	<i>Вампир</i> .....	78
<b>ГЛАВА 3: ХОДЫ</b> .....	29	<i>Волк</i> .....	82
Использование ходов .....	30	<i>Призрак</i> .....	87
Шансы и козыри .....	30	<i>Прорицатель</i> .....	92
		<i>Чародей</i> .....	96
		<i>Меченый</i> .....	101
		<i>Фея</i> .....	105

<b>ГЛАВА 5: УЛИЦЫ</b> .....	109	<b>Использование второстепенных персонажей</b> .....	157
Уличная жизнь .....	110	Мотивы второстепенных персонажей .....	157
<b>Урон</b> .....	110	Громилы .....	158
Значения урона .....	111	Треугольники отношений .....	158
Излечение от ранений .....	111	Долги и второстепенные персонажи .....	158
Оглушающий урон .....	113	Урон и исцеление второст. персонажей .....	160
Шрамы .....	113	Управление второст. персонажами .....	161
<b>Броня</b> .....	114	<i>Отслеживай их по мирам</i> .....	161
<b>Качества оружия</b> .....	115	<i>Используй их повторно</i> .....	162
Примеры оружия .....	116	<i>Убивай их</i> .....	162
<b>Группы</b> .....	116	<b>Что таится за архетипами</b> .....	162
Размер группы .....	116	Архетипы Смертных .....	162
Броня и урон .....	117	Архетипы Ночи .....	163
Командование группой в бою .....	117	Архетипы Силы .....	164
<b>Группа получает урон</b> .....	118	Архетипы Хаоса .....	165
 		<b>Болезненные вопросы</b> .....	166
<b>ГЛАВА 6: ДОЛГАЯ ИГРА</b> .....	120	Самоопределение .....	166
<b>Развитие</b> .....	121	«Взрослые» темы .....	167
Прикосновение к мирам .....	121	Когда у тебя есть свободное время .....	168
Повышения .....	122	 	
Группы .....	124	<b>ГЛАВА 8: ПЕРВАЯ СЕРИЯ</b> .....	170
Улучшенные ходы .....	129	<b>Перед первой серией</b> .....	171
<b>Инаковость</b> .....	131	Материалы и подготовка .....	171
Уровни инаковости .....	131	<b>В начале первой серии</b> .....	171
Инаковость в игре .....	133	Наводящие вопросы .....	171
 		Когда наводящие вопросы не помогли .....	172
<b>ГЛАВА 7: РАСПОРЯДИТЕЛЬ</b> .....	134	<b>Во время первой серии</b> .....	174
<b>Распорядитель</b> .....	135	Что нужно делать .....	174
<b>Цели</b> .....	135	Обучение игре .....	176
<i>Всегда говори...</i> .....	136	О коротких играх .....	177
<b>Принципы</b> .....	136	<b>После первой серии</b> .....	178
<b>Твои ходы</b> .....	141	<b>Большой пример</b> .....	178
Мягкие и жёсткие ходы .....	142	 	
Основные ходы Распорядителя .....	143	<b>ГЛАВА 9: БУРЯ</b> .....	186
Ходы миров .....	148	<b>Надвигается буря</b> .....	187
<i>Мир Смертных</i> .....	148	<b>Создание проблем</b> .....	187
<i>Мир Ночи</i> .....	149	Выбор типа проблемы .....	187
<i>Мир Силы</i> .....	150	Использование ходов проблемы .....	190
<i>Мир Хаоса</i> .....	152	Участники и описания .....	191
Ходы города .....	153	Таймеры .....	191
<b>Ход за ходом</b> .....	153	Дополнительные ходы .....	193
Ходы серии .....	153	Пример: «Схождение меридианов силы» .....	193
Игрок против игрока .....	155		

# СОДЕРЖАНИЕ

Как устроить бурю .....	195	Выбор вариантов .....	207
Выбор идеи .....	195	Шансы и их использование .....	207
Распределение проблем .....	195	Вопросы и ответы .....	207
Создание дополнительных проблем .....	196	Неудачные эффекты .....	208
Выбор сердца бури и определение связей .....	196	Построение списков .....	208
Пример бури: «Вся вампирская рать» .....	197	Привлекательные варианты .....	208
<b>Больше бурь и больше проблем .....</b>	<b>201</b>	Семена раздора .....	209
		Непростой выбор .....	209
<b>ГЛАВА 10: ТЕНИ .....</b>	<b>202</b>	<b>Тени повсюду .....</b>	<b>209</b>
<b>Тени сгущаются .....</b>	<b>203</b>	Ситуационные ходы .....	210
<b>Создание дополнительного хода .....</b>	<b>203</b>	Дополнительные ходы проблем .....	210
Дополнительные ходы .....	203	Ходы предметов .....	211
Примеры триггеров .....	204	Ходы персонажей .....	212
Когда персонаж что-то делает .....	204	Построение сцен .....	212
Когда это дикует ситуация .....	204	Письма счастья .....	212
Когда использован предмет .....	204	<b>Рвём шаблоны .....</b>	<b>213</b>
Пока соблюдается условие .....	204	Игра для одного .....	214
Здесь и сейчас .....	204	Один в поле не воин .....	214
Неудачные триггеры .....	205	Взаимодействие с долгами .....	214
Эффекты .....	205	Всё меняется .....	215
Примеры эффектов .....	206	<b>Тени исчезают .....</b>	<b>215</b>
Прямые эффекты .....	206		
Изменение требуемой характеристики .....	206	<b>ПРИЛОЖЕНИЕ .....</b>	<b>216</b>
Добавление вариантов в существ. ход .....	206	<b>Наша команда .....</b>	<b>217</b>
Нанести урон/повысить инаковость .....	207	<b>Буря «Разделяй и властвуй» .....</b>	<b>219</b>





## ЧТО У НАС ЗДЕСЬ

«Городские легенды» — это ролевая игра в жанре городского фэнтези. Во время неё вам с друзьями (или просто приятелями) предстоит вместе рассказывать историю, замешанную на сверхъестественных событиях и политических интригах современного города. Некоторые участники этой истории окажутся смертными, но при этом могут нести отпечаток потусторонних сил, обративших их в призраков, вампиров, оборотней и чародеев, глубоко увязших в паутине сверхъестественных обязательств и традиций.

Каждый из вас возьмёт на себя роль одного из ключевых персонажей вашей общей истории, будет говорить от его имени и решать, как ему действовать. Это творческая беседа, которая позволит всем вам пережить увлекательный эмоциональный опыт. Персонажи могут быть любовниками, друзьями, врагами или союзниками, но все они неразрывно и причудливо связаны между собой, как это бывает с героями популярного телесериала. Иногда вы будете сживать с персонажем, чувствовать то, что чувствует он, а иногда — эмоционально дистанцироваться, толкая его навстречу катастрофе.

Правила, согласно которым ведётся повествование, подразумевают споры, обсуждения и использование фактора случайности. Нередко вам будет нужно бросать кубики, чтобы определить исход какого-нибудь действия. Кубики привносят в историю долю непредсказуемости, необходимую для того, чтобы сюжет не застаивался и не провисал. Игра — это не доклад и не лекция, она не принадлежит Распорядителю — как в любой застольной беседе или разговоре за чашкой кофе собравший всех хозяин разве что задаёт изначальную тему. Все могут в равной степени влиять на игровые события. Также весомый вклад в сюжет может внести результат броска кубиков.

Однако история всё же имеет определённое направление. Помимо всего прочего, «Городские легенды» — игра о городах, их обитателях и механизмах, что вдыхают в них жизнь. Это политиче-

ская игра, отсылающая нас к стереотипам, успешшим сложиться в наших головах по отношению к конфликтам различных сообществ. Вам потребуется умение ориентироваться в заданной социальной системе. Это личные и социальные конфликты, в которых замешаны как люди, так и чудовища. Игра крепко связана с подобными темами.

И в то же время «Городские легенды» — это не просто дебаты цветных с белыми в ратуше или обсуждение налогового кодекса в городском совете, хотя подобные детали и могут запросто всплыть в вашей истории. Это игра о чудовищах — созданиях из сказок, преданий и современных городских легенд, — и о городах, в которых они обитают. Ваши персонажи будут выходцами из очень разных сообществ, и вам предстоит разбираться как с внутренней, так и с внешней политикой этих группировок вне зависимости от того, куда поведут вашу историю правила игры.

## ГОРОД ЧУДОВИЩ

В городе неспокойно.

Улицы полны кошмарных созданий, готовых выпотрошить случайного бедолагу просто ради удовольствия; душегубы и психопаты застыли в ожидании, предвкушая вкус плоти и запах страха своих жертв, а в тенях притаились сумрачные твари — отражения твоих собственных потаённых страстей и запретных мечтаний. Скверна струится по улицам, будто дурная кровь по жилам, стекаясь к встающим над городом подобно башням владык древности небоскрёбам — жилищам современных деспотов, для которых нет наслаждения выше, чем поглотить без остатка всё, что ты не сумеешь защитить от них.

И это всего лишь смертные.

Города полны и «настоящих» чудовищ: вампиров и оборотней, чародеев и фей, призраков и бессмертных. Они ходят среди нас, крадутся за спиной, просачиваются в правление корпораций и на благотворительные аукционы, проводят тайные собрания и тёмные ритуалы, определяющие судьбы людей. Они повсюду, но ты не увидишь их, если

не будешь знать, как и куда смотреть. Подобно самому городу, они скрывают куда больше, чем показывают, а тех, кто подбирается слишком близко к их тайнам, ждёт безжалостный отпор.

Однако у города есть и приятные стороны. Где ещё ты услышишь, как тысячелетний вампир играет блюз на гитаре в зале прибрежного кафе? Ощутишь, как толкаются в духоте ночного клуба демонические тела? Научишься взывать к силе крови — твоей собственной или, может, чьей-то ещё — под внимательным присмотром ковена опытных ведьм? Нигде. Так-то.

Нигде.

Теперь ты принадлежишь городу. Не важно, родился ты здесь или некто создал тебя, приехал ты издалека или угодил в ловушку этих улиц, связавшись с какими-то ужасными людьми, — теперь ты местный. Мы знаем это. Ты сам это знаешь. И город знает тоже. А если ты ищешь силы, которая позволит тебе в свою очередь сделать этот город твоим, заполучив часть его, как однажды он заполучил часть тебя, будем надеяться, ты не забудешь, что все они — люди и чудовища — были когда-то в точности такими же, как ты сейчас.

## РАСА, ПОЛ И ПРИЧУДЫ

Такие истории — истории о городах и населяющих их чудовищах — уже не раз были рассказаны в блокбастерах, телесериалах и на страницах дешёвых книжонки в мягком переплёте, что продаются на каждой автозаправке. Они щекочут нервы читателя и зрителя, намекая на существование чего-то запредельного и тёмного, позволяя ощутить на горле мимолётное прикосновение острых как бритва клыков безумных и чудовищных страстей.

Вопреки ожиданиям, обычно эти сюжеты почти полностью состоят из расхожих клише. Юная охотница на вампиров вдруг понимает, что вон тот смазливый кровосос не так уж плох. Чародей-социопат осознаёт, что немногочисленные друзья уже практически стали для него семьёй. Оборотень наконец обуздывает своего внутреннего зверя благодаря любви той самой, единственной жен-

щины. Демоны пали, и невинные души избежали ужасной судьбы. Всё как всегда.

Почти все эти размазанные по билбордам и продающиеся огромными тиражами истории — о белых людях.

Не странно ли? Особенно если учесть, что городское фэнтези как жанр должно быть частью современной культуры, отражением истинных условий городской жизни, отличающейся разнообразием. Городская культура сегодня не принадлежит «нормальным» людям — её полотно ткнут такие личности как гей-активисты, брейк-дансеры и художники граффити, феминистки разных рас и убеждений, а также иммигранты со всех концов света. Истории городов — это по-умолчанию истории о людях подобного сорта. О фриках. О мечтателях. О тех, кто выделяется.

Различия, разграничивающие сообщества в «Городских легендах», — это метафорические отголоски как раз таких особенностей социума. Ваши персонажи живут на пересечении различных граней самоидентификации, и им предстоит вариться в котле противоречий, имея одновременно смертную и сверхъестественную природу. Частью это будет отражено в принадлежности к какому-то из миров — миру Смертных, миру Ночи, миру Силы или миру Хаоса, — невидимые границы которых проходят через город, разделяя сообщества. Остальное — более приземлённые вещи вроде расы, пола или сексуальной ориентации.

Вот несколько идей, которые помогут интереснее реализовать эту тему в вашей истории.

- Играйте персонажей, чья раса, пол или сексуальная ориентация не совпадает с вашими собственными. Что касается остального — думается, в реальной жизни вы точно не вампиры и не чародеи.
- Наделяйте своих персонажей чертами, вытекающими из культурных особенностей. Как твой *вампир* готовится пить кровь? Кто научил твоего *чародея* магии? В какую церковь твой персонаж ходил в детстве?



- Не забывайте, что у персонажей была жизнь и до начала истории. Расспрашивайте друг друга о прошлом семей, получении гражданства после иммиграции, о былых деньках.
- Заставляйте своих персонажей ходить по грани дозволенного в их сообществе. Узнайте, каково это — любить кого-то, кого ненавидят твои собратья; нарушать обычаи своего смертного или потустороннего племени; жить под давлением общества, нормы которого ты преступил.
- Стремись к разнообразию второстепенных персонажей. Описывая горожан, не являющихся персонажами игроков, включайте в их ряды представителей различных сообществ. Часть из них будет просто иллюстрировать этническое и социальное разнообразие города, часть — напоминать, что расизм, сексизм, гомофобия и нетерпимость — неотъемлемые свойства современной жизни.

Не волнуйтесь о том, что ваши персонажи слишком отличаются друг от друга, — игровая механика «Городских легенд» будет постоянно сводить их вместе. Вы обзаведётесь взаимными долгами с представителями разных сообществ, из-за чего придётся переходить границы и разбираться с чужими проблемами; завяжете отношения, идущие вразрез с обычаями ваших собратьев, смертных или сверхъестественных. По мере развития игры разовьются и привязанности, которые заставят вас по-новому взглянуть на границы идентичности собственных персонажей. Возможно, в итоге персонажи даже присоединятся к совершенно другим сообществам.

Но всё та же игровая механика будет постоянно напоминать, как сильно вы отличаетесь друг от друга. Есть множество различий между вампирами и чародеями, призраками и прорицателями, охотниками и феями. И эти различия — древнюю вражду, древнюю ненависть, древние страхи, традиции — не так-то просто преодолеть.

Именно это определяет городскую жизнь: различия и границы, разнообразие и отторжение. Каждое сообщество очень замкнуто, однако отчаянно нуждается в чём-то, что могут предложить только другие. Всё здесь перемешано. Города непре-

станно развиваются, они оказываются чёрствыми и жестокими в самый неожиданный момент, но в мрачнейших из их уголков может таиться трогательная красота. И этот мир вашим персонажам предстоит исследовать вместе, — вы станете частью «Городских легенд».

## ИГРАЙ, ЧТОБЫ УЗНАТЬ

Играя в «Городские легенды», кто-то из вас может ощутить соблазн повернуть сюжет согласно своим взглядам, чтобы в итоге история пришла к тому финалу, который кажется интересным или правильным именно ему. Однако правда в том, что на самом деле это не чья-то личная история. Она даже не принадлежит вашей компании.

Это история города.

Вы все вместе рассказываете её, это верно, но никто из вас не контролирует сюжет. Нельзя спланировать всё так, чтобы следующая драматическая ситуация или сюжетный поворот стали триумфом именно твоего персонажа. Механика игры толкает участников от одного конфликта к другому, от очередной спорной ситуации к новому непростоному выбору, и ты едва успеваешь оглянуться через плечо на происходящее. Дорога впереди всегда будет тёмной, загадочной и богатой на неожиданные возможности.

Эта игра требует сосредоточения, здесь нужно уделять полное внимание лишь текущей сцене, вместо того чтобы уходить в обдумывание десятка грядущих событий. История погибнет в тот самый миг, когда ты решишь, что понял, к чему всё идёт. Просто верь, что дальше будет интереснее. Играй, чтобы узнать. Чем неожиданнее всё выйдет, тем интереснее.

## ПАРА СЛОВ ОБ ИСТОКАХ

«Городские легенды» заимствуют общую концепцию правил, а также немало идей у другой ролевой игры: «Постапокалипсиса» пера Винсента Бейкера. «Постапокалипсис» — это история о людях, вынужденных выживать в суровых условиях после глобальной катастрофы; хоро-

шими примерами здесь будут «Безумный Макс» и «Водный мир». Нам кажется, что «Городские легенды» не так уж сильно отличаются от этого: город может быть ничуть не менее жесток, чем выжженные радиоактивные пустоши, а каждый персонаж здесь обитает в запутанной паутине коварных альянсов и взрывоопасных проявлений нетерпимости, по сравнению с которой банды людоедов варварского будущего могут показаться вполне рациональными.

Для игры в «Городские легенды» не требуется набор правил «Постапокалипсиса» — в нашей книге мы собрали всё, что нужно. Но если тебе интересны истории подобного толка, рекомендуем ознакомиться. Когда нам будет казаться, что читателю стоит взглянуть и туда тоже, мы об этом скажем.

## ЧТО ВАМ ПОНАДОБИТСЯ

Для игры в «Городские легенды» вам потребуется несколько друзей (или недругов), готовых вместе исследовать город сериями по два-четыре часа. Некоторые предпочитают играть по одному законченному сюжету каждый вечер, никогда не задумываясь о продолжении, однако не раз выходило так, что лучшие истории рождались в результате множества регулярных встреч, когда судьба каждого персонажа развивалась из серии в серию, обогащаясь деталями. Однако каждый сам решает, какой стиль игры ему подходит и как обращаться со своим персонажем.

Для игры требуется 4–5 игроков и Распорядитель — игрок, задача которого заключается в том, чтобы описывать мир вокруг главных героев. При количестве игроков больше пяти станет сложновато уделять достаточно внимания каждому из них, а при меньшем, чем четверо, вам будет несколько затруднительно сплести достаточно разнообразную сеть взаимоотношений и долгов.

Перед тем, как начинать серию, вам также потребуется собрать кое-какую информацию,

необходимую для плавного течения истории. Обычно перед первой игровой серией почту подготавливает Распорядитель, но остальные тоже имеют право участвовать. Также вам нужны будут правила из этой книги.

## ИГРАЛЬНЫЕ КОСТИ

Потребуется как минимум два игровых кубика, вроде тех, что легко найти в наборах для игры в «Монополию». Вы вполне можете обойтись всего двумя на всю компанию, но куда удобнее, если у каждого будут свои. В конце концов, вряд ли кто захочет доверять судьбу своего персонажа чужим кубикам...

## АРХЕТИПЫ

В этой книге вы найдёте десять доступных на начало игры базовых архетипов, каждый из которых привязан к определённой теме городского фэнтези. Для игры нужно распечатать буклеты с их описаниями, хотя ваша компания вполне может не использовать часть базового набора или расширить его, добавив несколько своих особых архетипов.

## КАРАНДАШИ И БУМАГА

На буклетах достаточно свободного места, чтобы создать персонажа и делать в дальнейшем игровые заметки, но вам точно потребуется больше бумаги — чертить карты, записывать долги, что-то рисовать и т.д. И, конечно же, нужно много карандашей и ластиков — в процессе игры вы будете часто стирать и записывать самые разные сведения.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Вам также потребуются кое-какие дополнительные материалы: карты вашего города, фотографии и портреты его жителей, а также рабочие листы Распорядителя. Всё это лучше заготовить заранее, чем судорожно добывать прямо посреди серии.

Большую часть описанного здесь вы можете найти на сайте [www.studio101.ru](http://www.studio101.ru).

Катрин говорит:

— Нам нужно найти безопасное укрытие. Я хочу связаться с кем-то из моих союзников-смертных, чтобы они помогли мне спрятать Даниэля от Коры. Пока нам нужно место, чтобы пересидеть хотя бы до утра.

Она смотрит на Джона, тот кивает. Катрин берёт кубики и собирается бросить их.

— Да, ты явно собираешься **отправиться на поиски**. Только сначала давай проясним твои действия. Куда именно ты хочешь пойти?

— Ну, например, к местному наркодилеру. Его зовут Мануэль. Он знает, что я охочусь на странных тварей, так что доверяет мне. Думаю, он нас спрячет.

Марк согласен. Катрин бросает кубики, и её персонаж погружается в мир Смертных. Причастность Сюзан к миру Смертных равна +1, однако даже с учётом модификатора окончательный результат всего 5.

Марк напоминает ей отметить мир Смертных, а сам просматривает свои ходы. Он собрался **подвергнуть персонажей опасности**, однако они уже убегают от Коры. Одну и ту же неприятность дважды не используешь. Поэтому он решает **обострить конфликт, древний или новый**: Мануэль и его подручные мертвы. Пали жертвами войны банд, что тянется уже год. Марк **обдумывает всё это за кадром**, создавая историю о персонажах, которые в данный момент не участвуют в сцене, но Сюзан и Даниэль узнают обо всём, только когда явятся к Мануэлю в поисках укрытия.

— Вы заявляетесь к берлоге Мануэля, это двухэтажное кирпичное здание в самом сердце Дорчестера. Уже совсем стемнело, фонари по обе стороны улицы время от времени беспорядочно мигают. Ты уже бывала здесь?

Марк задаёт много вопросов и отталкивается от ответов.

— Да, я как-то встречалась с ним здесь, после того как его парни застали меня за охотой. Именно сюда они меня и привели.

— Отлично. Обычно он выставляет охрану снаружи?

Марк позволяет Катрин описать это место, а сам ищет возможности сообщить ей, что сейчас здесь не так.

Катрин кивает.

— Да, обычно на улице есть несколько его парней. Они должны меня знать.

— Сейчас тут нет никого. Передняя дверь открыта нараспашку. Едва выйдя из машины, ты чувствуешь запах пороха и крови. Тебе становится неуютно — ты будто чувствуешь, что здесь совсем недавно побывала смерть. На улице царит гробовая тишина. Твои действия?

— Я вытаскиваю свой «магнум» и медленно иду к дому.

— Что насчёт тебя, Даниэль? Ты остаёшься в машине?

Марк старается вовлечь Даниэля, ненадолго переводя фокус внимания на него.

— Ну уж нет, — говорит Джон. — Даниэль идёт за Сюзан.

Марк кивает. Несмотря на то, что Джон говорит о Даниэле в третьем лице, Распорядитель продолжает обращаться напрямую к персонажу, а не к игроку.

— У тебя то же самое неприятное чувство, Даниэль. Твой сверхъестественное чутьё говорит тебе, что совсем недавно здесь произошло нечто жуткое.

Марк старается быть фанатом персонажей, давая **проицателю** Джона предчувствия и таким образом поощряя его совершать ходы, чтобы узнать больше.

Однако прежде, чем Джон успевает что-то сделать, Марк совершает свой ход, открывая конфликт, в котором погиб Мануэль. Он держит этот ход в тайне, так что Катрин и Джон будут считать смерть Мануэля итогом сюжетных разборок между бандами, а не результатом решения, которое Распорядитель принял в ответ на провальный ход игрока.



— Войдя в здание вы видите примерно десяток трупов.

Джон негромко выдыхает. Потом говорит:

— Даниэль обходит помещение, приглядываясь к важным, на его взгляд, деталям. Что здесь произошло?

— Ты хочешь **осмотреться?** — спрашивает Марк, Джон кивает и бросает кубики, чтобы Даниэль погрузился в мир Смертных. Его результат 8 — вполне достаточно для успеха.

— Отметь мир Смертных! — говорит Марк. — Частичный успех позволяет тебе понять, что здесь случилось. Это были переговоры между старыми врагами, которые плохо закончились. Чемодан денег стоит открытым на столе, рядом несколько килограммов кокаина. Судя по всему все, кто лежит на полу, погибли в перестрелке. Всё произошло быстро и грубо. Тело Мануэля в углу рядом с баром.

— Я показываю Сюзан на деньги и наркотики, — говорит Джон. — Похоже, причина в них.

Катрин мрачнеет.

— Вот дрянь. То есть здесь отсидеться не получится? — спрашивает она Марка.

Марк улыбается, а потом **предлагает возможность и назначает цену:**

— Ну, вообще это место — настоящая крепость. Мануэль мог бы просто запереться внутри, но предпочёл впустить врагов внутрь, надеясь на сделку. Если прибраться до того, как трупы начнут пахнуть, вы вполне сможете здесь надолго задержаться. Есть у вас знакомые демоны, которым не впервой избавляться от трупов?

Марк собирает героев вместе, надеясь втянуть в сцену персонажа Брендана.

Катрин ухмыляется.

— Я звоню Лане.

Все смотрят на Брендана.

— Привет, чо как?

— Я хочу **востребовать долг по умеренной цене:** «Помнишь, на прошлое неделе меня из-за тебя чуть не прикончили? Теперь мне нужно,

чтобы исчезла куча трупов, времени до утра. Ты ведь в таких вещах разбираешься?».

— Лана издаёт стон, — говорит Брендан. — Она говорит: «Нет у меня сейчас на это времени. Своих дел по горло».

— Ты хочешь **отсрочить долг?** — Марк поддвигает Брендану кубики. Тот энергично кивает и бросает их. Две единицы. Лане придётся рассчитаться с долгом или столкнуться с неприятными последствиями.

Марк говорит:

— Сюзан, ты чувствуешь, что её не особо радует твоя просьба. Что скажешь, чтобы убедить Лану помочь тебе?

— Лана, всё очень серьёзно. Ты мне нужна. Прямо сейчас.

— Г-р-р-р. Ладно, где ты? Я скоро буду.

Поскольку всё уже достаточно долго идёт относительно тихо (никто из персонажей изгоев всё ещё не пострадал!), Марк решает **предупредить о нависшей угрозе.**

— Лана, всего через несколько минут ты добираться до места. Паркуя мотоцикл, ты замечаешь вампира на противоположной стороне улицы. Он говорит по телефону, то и дело поглядывая на дом и машину Сюзан.

— Я пытаюсь **распознать его мотивы,** — говорит Брендан. — Что он тут делает?

Он бросает кубики и получает провал. Сегодня точно не его день.

Марк решает **изменить баланс сил.** Вампир бы с удовольствием захватил Даниэля самостоятельно, но после приезда Ланы это становится сложной задачей. Он съездит за Корой и вернётся.

— Пока ты рассматриваешь этого парня, он тоже тебя замечает. Его машина с рёвом заводится и уносится вдоль по улице. Ты так и не поняла, чего ему тут было надо.

— Лана пожимает плечами, — говорит Брендан. — Мало ли в городе кровососущих чудиков. Я иду внутрь и начинаю разбираться с трупами.

— Отлично. Давайте перемотаем немного вперёд. Все согласны? Вы проводите около часа, вычищая следы бойни и приводя дом в более или менее жилое состояние. Лана, что ты делаешь с телами?

Марк продолжает задавать больше вопросов.

— Я подгоняю грузовик и укладываю их туда, завернув в брезент. Потом, скорее всего, **отправляюсь на поиски** в мир Хаоса, чтобы найти демона или фею, которые могли бы избавить меня от этого мусора.

— Хорошо, но это будет чуть позже, — говорит Марк, приостанавливая ход игрока, чтобы вернуться к нему после того, как будут решены сиюминутные проблемы. Город живёт своей жизнью, поэтому Лане придётся подождать.

— Заталкивая последний труп в грузовик, ты видишь как неподалёку останавливается седан. Из него выходят несколько вампиров, у двух из них в руках дробовики, — Марк только что совершил мягкий ход Ночи (**агрессивная демонстрация силы**), вызванный недавним провалом Брендана. — На пассажирском сидении ты видишь женщину, это Кора. Давай, попробуй **опознать незнакомку**.

Лана погружается в мир Ночи и получает 8.

— Ты не знаешь её лично, только то, что о ней болтают, — говорит Марк. — Она предпримчивая вампириша, стремящаяся подмять под себя промышленный район у реки — тот самый, где находится склад, принадлежащий Сюзан. Кора славится тем, что, не получив желаемого, моментально приходит в ярость. Твои действия?

— Я оборачиваюсь к дому и кричу: «Сюзан, у тебя тут гости!».

Марк ухмыляется.

— Кора терпеливо ждёт снаружи, пока выйдет Сюзан. Сюзан, что ты делаешь?

Марк даёт им время всё взвесить, позволяя Сюзан определиться с дальнейшими действиями, учитывая присутствие Кору. Распоряди-

тель сделал свой ход и теперь наблюдает, как игроки справятся с ситуацией.

Катрин спрашивает:

— Я же всё ещё в доме? — Марк кивает. — Хорошо, я говорю Даниэлю: «Беги».

Джон качает головой:

— Нет уж, Сюзан. Я остаюсь с тобой.

— Даниэль, тебе нужно уходить. Они сделают с тобой что-нибудь ужасное, я уверена. Мы тебя прикроем.

— У меня было видение, Сюзан. Если я уйду, погибнете вы обе — и ты, и Лана.

Марк вмешивается:

— Это же ложное пророчество? Прими инаковость! Твои действия, Сюзан?

— Какие бы видения у него там ни были, я не могу позволить ему остаться. Я **востребую долг** и говорю: «Я защищала тебя раньше и прекращать не собираюсь, Даниэль. Тебе нужно бежать».

Джон мрачнеет.

— Даниэль? Хочешь **отсрочить долг**? — спрашивает Марк. — Твоя характеристика сердца -1, так что ты не очень-то умеешь отказывать людям.

— Нет, я соглашаюсь. Хватаю своё добро и убегаю. Могу я **избежать неприятностей**?

— Да, думаю, пока Сюзан будет общаться с Корой, у тебя есть отличная возможность. Правда, показатель крови у тебя тоже не ахти. Может быть, ты хочешь **явить сущность**, чтобы отыскать верный путь и получить расходимый козырь (+1)?

Марк подсказывает нужный ход, напоминая о правилах, но не подгоняя игроков, и объясняет, какие возможные преимущества доступны им сейчас.

— Да. Так и сделаю.

— Как именно это выглядит? — вопросы, вопросы, вопросы.

— Я стараюсь заглянуть на пару минут в будущее, надеясь, что это поможет мне выбрать-ся. Посмотрим, как это у меня получится! —



Даниэль собирается с духом (+2) и получает 10. Джон усмехается. — Я получаю расходуемый козырь (+1) и не принимаю инаковость.

Марк согласен.

— Ты видишь расходящиеся линии вероятностей — вот ты выходишь через переднюю дверь, а вот вылезашь через окно... Их слишком много, чтобы разобрать все, но ты уже понял, что лучший путь к отступлению — покинуть здание через боковое окно и уйти по крыше. Кора, скорее всего, никого туда пока не отправила. Можешь попробовать **избежать неприятностей**, бросай кубики.

Джон так и делает. Козырь (+1) позволяет ему получить результат 10. Это оберегает его от дополнительных осложнений при частичном успехе (7–9).

Джон выбирает вариант «вынужден бросить что-то важное». Марк говорит:

— Ты вылезашь через окно на крышу и начинаешь перебираться на соседний дом, когда вдруг понимаешь, что забыл мобильный телефон. Похоже, когда ты доберёшься до безопасного места, тебе придётся искать другой способ связаться с Сюзан. А пока переходим к остальным! Перед домом Кора прямым текстом говорит Сюзан, чего хочет, — Марк предлагает возможность и назначает цену. — Она явно на грани, а может, даже что-то приняла, так что второй раз повторять не станет: «Он нужен мне, Сюзан. Я дала тебе всё, что требовалось для твоей идиотской войнушки против фей, а теперь настало время платить. Где он?». Она **востребует долг**, чтобы получить от тебя честный ответ.

— Могу я просто соврать ей?

— Ты можешь попытаться **одурачить** её, но сначала придётся разобраться с долгом. Помни, для тебя это имеет значение. Ты действительно чувствуешь себя ей обязанной.

— Хм, ладно, я поняла. Я говорю: «Я не могу тебе этого сказать, Кора. Он мой друг», —

Катрин бросает кубики, чтобы **отсрочить** долг, и получает 10+. С этим всё отлично.

— Она выглядит так, словно вот-вот слетит с катушек. «Я говорила с Врен. Она сказала, я могу забрать Даниэля, когда захочу. Он мой!».

Марк даёт игроку понять: **что-то случилось, пока её не было**, одновременно помещая персонажа в центр конфликта. Инициатива по-прежнему в руках Катрин.

— На этот раз я лгу, — говорит она. — «Его здесь нет, Кора. И я не знаю, где он».

Катрин бросает кубики, чтобы **одурачить или сбить с толку** Кору, однако получает результат 4. Даже Лана никак не сможет ей помочь. Чёрт.

— Кора смеётся. Потом оборачивается к своим вампирам-мордоворотам и говорит: «Какая прелесть. Она думает, у неё есть друзья».

— Я достаю оружие.

— погоди, Кора ещё не закончила, — Марк собирается использовать от имени вампиров ход **отнять собственность у слабого или глупого**. При этом он продолжает держать свои ходы в тайне, так что всё выглядит так, будто именно слова Сюзан только что полностью изменили отношение Кору к ней. Он не планировал устраивать здесь разборки — просто играл, чтобы узнать, к чему всё придёт, — однако Сюзан упорно пресекает любые попытки Кору заполучить Даниэля. Теперь Марк делает то, чего хочет город: Кора сейчас точно сильнее и намерена использовать свою власть.

— Прежде, чем ты успеваешь что-то сделать, Кора хватает тебя за горло и её когти пронзают твою кожу. Получи одно ранение. Она вталкивает тебя в дом, подальше от случайных глаз. «Он принадлежит мне, — говорит она, — и если я не смогу заполучить его, то заберу тебя и весь этот дом, и всё, чем ты тут занимаешься». Сюзан, сейчас ты

несколько ошарашена таким напором, но через миг придёшь в себя. Лана, твои действия?

— Чёрт с ним, я тоже захожу и принимаю своё демоническое обличье.

Марк усмехается. Брендан бросает кубики, чтобы Лана услышала зов крови, и получает 10+. Он выбирает получить броню +1 (общее значение брони у Ланы теперь 2, поскольку она суровая), а также рукопашное демоническое оружие, урон 3.

— Как ты выглядишь в образе демона?

— На голове у Ланы рога и шипы, руки окутывает пламя, за спиной пернатые крылья, кожа напоминает опалённый камень, глаза тоже полыхают огнём. Достаточно устрашающе.

— Кора, продолжая удерживать Сюзан в воздухе за горло, говорит: «Эрик, Фелипе, Надир, убейте её для меня». Лана, твои действия?

Марк учитывает статус присутствующих (исходит из того, что Лана самый опасный участник драки), а также наделяет всех именами и мотивами. Мотив Кору — расширить свою территорию. Три вампира-громилы (они просто служат кому-то могущественному) помогают ей.

— У меня горящие руки, так? Я хватаю одного из уродов за лицо, — Брендан бросает кубики и получает 9, до полного успеха ему не хватает совсем немного. — Ну что ж, я нанесу ужасающий урон, а ещё... м-м-м, я не хочу оказываться в непростой ситуации, так что лучше получу урон и буду надеяться, что броня меня защитит.

Катрин вмешивается:

— Погоди! Я же могу помочь, так?

— Конечно, — отвечает Марк. — Как именно?

Больше вопросов!

— Я вытаскиваю револьвер и стреляю в вампиров, чтобы отвлечь их во время нападения Ланы. Это будет попыткой сбить с толку или протянуть руку помощи?

— Протянуть руку помощи. Ход Ланы ещё не закончен, так что ты просто под-

держиваешь её усилия. Погрузись в мир Хаоса! — Катрин бросает кубики, и ей не везёт: две единицы. — Ой. Когда ты пытаешься достать револьвер, Кора ухмыляется и выхватывает его у тебя из руки. Двумя пальцами она держит оружие так, чтобы ты не могла до него дотянуться. «Что это ты собралась делать с этой штукой?».

Марк воспользовался слабостью, напомнив о том, что умный противник всегда может отобрать револьвер и обратить против нападающего.

Марк поворачивается к Брендану.

— Лана, ты хватаешь первого подбежавшего к тебе вампира, пламя твоих рук сжигает его кожу в мгновение ока. Пока оставшиеся враги вскидывают дробовики, ты запускаешь пальцы глубже в рану. Он вопит, содрогаясь всем телом. Ты наносишь 4 ранения и бросаешь его на пол.

Марк считает, что эти громилы могут перенести по пять ранений, прежде чем погибнут, но 4 ранения в лицо — это очень серьёзно. Распорядитель решает, что первый вампир уже не сможет участвовать в бою, он без сознания и при смерти.

— Два других стреляют, и всего ты получаешь два ранения: каждый дробовик наносит урон 3, минус значение твоей брони 2. Твои действия?

— Я не хочу драться с ними, учитывая в каком положении Сюзан, так что просто кричу им: «Бегите!».

Может, мне явить сущность? — Мне скорее кажется, что ты пытаешься убедить второстепенных персонажей при помощи угроз.

— Ага, точно. У меня сердце +1, так что может получиться, — Брендан бросает кубики, однако получает всего 5. Он издаёт стон. — Похоже, они не убегают.

— Плохой результат не означает провала, — говорит Марк. — Вампиры не так уж безрассудны. Они только что видели, как ты одним



касанием обратила в прах их товарища, а потом без особых проблем выдержала два прямых попадания из дробовиков. Они убегают.

Марк ведёт себя как фанат Ланы. Она должна быть страшной и вызывать восхищение у зрителя!

— Ну хорошо...

— Однако когда они скрываются, ты слышишь резкий грохот и чувствуешь острую боль в боку. Кора продолжает держать на вытянутой руке Сюзан, а другой направила на тебя всё ещё дымящийся после выстрела трофейный револьвер.

Марк наносит урон согласно условиям и **назначает всему цену**, обостряя таким образом события. Как далеко Лана готова зайти, защищая Сюзан? — Сюзан, сколько урона наносит твой револьвер?

— Хм... Урон 3, но он благословлённый.

Марк осекается. В его планы это не входило. Он-то собирался просто нанести урон хорошо бронированному персонажу, но **благословлённое оружие** порушило все его планы. Однако он играет, чтобы узнать чем всё закончится, так что продолжает как ни в чём не бывало.

— Ох, жёстко. Этого достаточно, чтобы полностью заполнить твою шкалу ранений, так? — Брендан кивает. — Ты падаешь. Сюзан, ты видишь как обличье демона начинает спадать с Ланы, по полу растекается густая красная кровь. Твои действия?

— Могу я выскользнуть и убежать, пока Кора отвлеклась?

— Она продолжает держать тебя за горло, так что не думаю, что у тебя есть такая возможность. Ты можешь вырваться из её хватки, если сумеешь успешно **выкрутиться**.

Катрин мрачнеет. У Сюзан не самые подходящие характеристики для этого.

— Ну, остаться здесь и погибать точно не входит в мои планы, так что я попробую.

— Чего именно ты пытаешься избежать? — Марк поддерживает ход, несмотря на то, что

Катрин растеряна. Он помогает ей заявить действие прежде, чем бросать кубики.

— Я хочу не дать ей меня сожрать!

Она бросает кубики и получает 7.

Марк говорит:

— Итак, вот чего тебе будет стоить попытка избежать клыков Кору. Ты можешь вывернуться из захвата, однако она точно успеет выстрелить в тебя из твоего же собственного оружия. Урон 3, прямо в спину.

Жестокий размен, но это именно то, чего требует город. Кора не собирается давать слабину, особенно сейчас, когда всё складывается в её пользу.

— Нет, это слишком много урона. Погоди-ка, а если я дам ей меня укубить, вдруг у меня получится вернуть оружие? Она же точно отвлечётся.

Марк улыбается. Это просто великолепная идея. Он остаётся фанатом персонажей как во время их триумфа, так и в беде.

— Как это происходит?

— Я дёргаюсь, словно пытаюсь вырваться, а голову поворачиваю к двери, так, чтобы моя шея оказалась полностью открыта.

— Да, отлично. Кора осматривает комнату, но её взгляд то и дело возвращается к твоей шее. Она говорит: «Черт побери, ну и денёк. Из-за тебя я лишилась бойца, и всё равно не получила Даниэля. По крайней мере я могу подкрепиться».

Марк совершает ещё один ход Ночи — **Кора берёт всё возможное от непростой ситуации**. Этот ход мягче пуховой подушки и позволяет Катрин **попытаться одурачить или сбить с толку врага**.

Катрин бросает кубики и получает 9. Она выбирает варианты создать возможность и узнать о слабости или изъяне. Марк говорит:

— Её клыки погружаются в твою шею. Накатывает ощущение блаженства, это лучше чем секс, чем самое высшее наслаждение — для вас обеих. Револьвер выскальзывает из пальцев Кору, когда она делает глубокий глоток, и ты

ухитряешься подхватить его раньше, чем он падает на пол. Ты можешь использовать оружие, а ещё ты заметила, что шея Кору сейчас полностью беззащитна. Если ты выстрелишь туда, это может убить даже такого сильного вампира, как она. Я дам тебе урон +1. Кроме того, ты получаешь два ранения, поскольку она продолжает пить из тебя жизнь.

— Я стреляю ей прямо в горло!

— Окей, прежде чем ты **бросишься в атаку**, давай проясним следующее. Мне кажется, что кормление вампира — это акт близости. Прочитай мне описание своего **хода близости**.

Марк делает так, чтобы все причастные запачкали руки, лишней раз напоминая, что Кора — не просто тварь или мишень, а полноправная личность. Он хочет, чтобы Сюзан прикончила её, но также стремится к тому, чтобы впечатления от убийства были правдоподобными и запоминающимися.

— Тут сказано: «задай ему вопрос, на который он должен ответить честно. В свою очередь он также задаст тебе вопрос — ответь честно или прими инаковость». Я спрашиваю: «Зачем тебе Даниэль?».

— Между глотками она шепчет тебе на ухо: «Мне нужно его сердце. С его помощью я узнаю, как убить моего господина», — она прекращает пить на секунду и спрашивает: «Хочешь умереть или стать одной из нас?».

— Я не собираюсь отвечать честно на этот вопрос. Я принимаю инаковость и говорю: «Да пошла ты», — а потом стреляю.

Марк кивает, Сюзан **бросается в атаку** и получает 12. Она решает нанести ужасающий урон.

— Урон 3 от оружия, урон +1 за ужасающий урон, урон +1 за замеченную слабость, итого урон 5. Кора мертва, её тело обращается в прах прямо у тебя на руках. Остаётся лишь ощущение касания губ на твоей шее. Ты в изнеможении падаешь на пол.

Марк оборачивается к Брендану.

— Лана, слышишь, как раскатывается эхо от выстрела, ты понимаешь — последние капли жизни покидают тебя. Ты умираешь. Прочти описание своего **последнего хода**.

Марк перемещает фокус внимания на Лану. Он знает, что смерть для неё — это вовсе не конец, и такое событие только добавит интереса в сюжет.

Брендан усмехается:

— «Когда ты умираешь, спиши всё, что хозяин успел тебе задолжать, чтобы возвратиться к жизни. Если таких долгов нет, твой хозяин попросит кого-то другого задолжать ему за тебя. Если тот откажется — время вышло. Пора отчаливать». Но мой хозяин пока что ничего мне не должен.

Марк поворачивается к Катрин:

— Сюзан, Кора, может, и погибла, но теперь по дому начинает гулять негромкий рокот. Лана совершенно точно мертва — ты видишь, что она не дышит. Из темноты доносится тихий смех, похожий на шелест крыльев насекомого — потусторонний звук, часто сопровождающий скорое появление демона. Ты знаешь, что кто-то явился заключить сделку, — после этого Марк совершает лучший из возможных ходов. — Твои действия, Сюзан?





## ГОРОДСКИЕ ЛЕГЕНДЫ

**Авторы:** Эндрю Медейрос, Марк Диаз Труман.

**Работа с игромеханкой:** Брендан Конуэй.

**Буря «Разделяй и властвуй»:** Алексей Мун.

**Перевод с английского:** Алексей Мун.

**Редакторская работа:** Юрий Слинько, Анастасия Гастева.

**Корректорская работа:** Андрей Ямщинский, Александр Ермаков, Юрий Слинько, Татьяна Антипова, Михаил Тимохин, Александр Булгаков.

**Техническая редакция:** Александр Ермаков.

**Вёрстка:** Александр Стрепетиков, Александр Ермаков.

**Арт-директор:** Марисса Келли.

**Иллюстрации:** Хуан Очоа.

**Ведение проекта:** Александр Ермаков.

**Большое спасибо:** Робу Уэйкфилду и Тому Рейбёрну за первые наброски буклетов персонажей «Городских легенд» для кампании на «Кикстартере». Без вас обоих мы ни за что не смогли бы всё это сделать.

**Благодарим:** Мариссу Келли, Тристана Прайса, Джастина Роджерса, Деррика Капчински, Даниэля Фернандеза, Роменсона Чавез-Арнольда, Джима Крокера, Кристин Фирс, Дженн Льюис, Мика Брэдли, Стивена Блума, Кетрин Фэкрелл, Райана Лиандреса, Аарона Фрисена, Шона Хорвица, Амелию Броверман, Эдтони Ван Гиссена, Эллен Ван Гиссен, Майкла Андерсона, Шона Дальзила и всех остальных за то, что обеспечили тестовые игры и обратную связь. Ваше терпение и замечания были буквально неоценимы.

**Огромное спасибо:** Бранду Робинсу и Мо Тёркингтону за то, что без устали тестировали все появляющиеся в ходе разработки игры версии правил. Тревису Скотту, Эрику Мерсманну и Штрасу Акимовичу за их проницательность во время пробных игр в начале 2014 года. Уитни «Стрикс» Бельгран, Ажит Джордж и Мэд-Джей Браун за постоянную поддержку и пристальный взгляд со стороны. Дженн Мартин и Ричарду Роджерсу за их интерес и поддержку через Indie+. Вы все великолепны.

**От Эндрю:** я хотел бы поблагодарить свою супругу Соню за ободрение, терпение и любовь, которые она дарила мне во время всех этапов разработки «Городских легенд». Также я хочу сказать спасибо моему другу Аарону за несколько оригинальных предложений, в итоге превратившихся в краеугольные камни окончательной версии игры.

**От Марка:** я хотел бы поблагодарить Мариссу за её отзывы и замечания после всех пробных партий в «Городские легенды»; мою маму Роуз, которая рассказала мне немало о том, чем дышит любой город ещё до того, как я сделал первый шаг; а также Эйвери МакДалдно, за то что заставила меня задуматься о том, как можно было бы рассмотреть судьбы различных социальных меньшинств через ролевые игры. Спасибо вам.

**Спасибо всем,** кто тестировал игру в период кампании на «Кикстартере»! Ваши отклики были неоценимы, и благодаря такому вкладу игра получилась куда лучше. На странице 218 в разделе «Защитники города» для имени каждого из вас нашлось заслуженное место. Если мы забыли кого-то, обязательно дайте нам об этом знать. В следующем издании мы обязательно упомянем всех.

Издатель ООО «Студия 101»,  
mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.

Поддержка игры осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена:  
www.karlmunchausen.ru