

Буря «Реки времени»

Общей темой этой бури будет являться Долг. Для кого-то это будет долг перед собой, требующий определенных действий, в другом случае это будет просто паутина долгов, играющая в оккультном андеграунда роль универсальной валюты, ну а иные и правда задолжали некой сущности, что жаждет спросить со своих кредиторов. И не удивительно, что в сердце этой бури располагается существо, сама природа которого помогает ему ориентироваться в этом хитросплетении обязательств. Демоны всегда виделись человечеству искуителями, умело заключающими в кабалу тех, кто рискнул прибегнуть к их помощи, а после не менее умело распоряжающиеся своей новой собственностью.

Четыре из пяти входящих в бурю проблем попарно связаны друг с другом таким образом, что конечного деления может достигнуть таймер только одной проблемы в паре.

Дополнительный ход

В нескольких проблемах, включенных в данную бурю есть дополнительные ходы, направленные на одну и ту же ситуацию. Для удобства объединим их в общий ход, свойственный всей буре в целом.

Не лыком шиты: Если при попытке агрессивно воздействовать на простых смертных, ты получаешь б-, можешь выбрать из списка ниже:

- Ты столкнулся с колдуном недоучкой или обладателем защитного амулета. Он мало что умеет и ничего не знает об оккультном андеграунде, но как раз на этот случай у него есть неприятный сюрприз.
- Твои противники на взводе, вооружены и готовы постоять за себя. Получи ранение, и плюс еще одно ранение за каждый уровень размера банды, если столкнулся с группой смертных.
- Этот человек наделен судьбой героя. Он одерживает неожиданную победу над тобой. Если об этом станет известно, ты потеряешь лицо перед своим миром.
- Судьба этого смертного важна для сообщества магов. Сейчас ты совершишь с ним все что намеревался сделать, но позже к тебе явится представитель чародеев и потребует восстановить нарушенную твоими действиями ситуацию. Он скажет какой требуется результат. Если откажешься или не сможешь выполнить требование, ты должен им дважды.

Если ты выбираешь один из этих вариантов, мастер передвинет значение соответствующего таймера в следующий сектор (в случае с магом недоучкой можно передвинуть значение любого таймера, вооруженные банды связаны с проблемой «Как в старые добрые времена», человек с судьбой героя связан с проблемой «Что твое, то мое, что мое – никому не отдам», смертный, интересующий магов связан с проблемой «Таймли-ваймли»).

Если ты откажешься выбирать из представленных вариантов, мастер может сделать выбор за тебя или предложить другой вариант.

[Проблема «Собрание юных Фаустов»](#)

Название: Собрание юных Фаустов, сердце бури

Тип: Борьба за власть (Альянс)

Импульс: помочь кому-то в обмен на услугу

Участники: Чен Ив (мир хаоса – меченый), Карл Валентин (мир ночи – призрак), Ковен Фауста (средняя группа, мир смертных – профаны)

Описание: Карл Валентин – призрак библиотекаря, вот уже почти век назад застрявший между жизнью и смертью. Он сгорел вместе со своей библиотекой, и не способен простить себе гибели массы уникальных изданий. Нынче он обитает в заново отстроенном здании библиотеки. Новым библиотекарем является Чен Ив – сравнительно молодой азиат, вызывающий возмущение Карла своими манерами и «безответственным» обращением с книгами. Чен – служитель той темной силы, чьими стараниями в Городе произошли проблемы, ставшие зерном из которого выросли остальные проблемы, включенные в данную бурю. Покровитель Чена заключил с Карлом сделку, согласно которой демон возвращает из небытия сожженные книги, в обмен на что Карл покровительствует возглавляемой Ченом группе смертных подростков, желающих обучаться магии по этим книгам. Увы, просто вернуть гримуары демон не способен, и для исполнения своей части сделки вынужден помогать найти дорогу в Город чему-то, что жаждет вернуться в мир. Таким образом в Городе появилось три новых сущности, а библиотека обогатилась тремя редкими гримуарами, посвященными магии

Таймер: отсутствует в данной проблеме. Осуществленный демоном призыв сущностей является началом проблем, составляющих бурю, а обучение подростков из Ковена Фауста, благодаря которому однажды в Городе появится лояльная демону ячейка магов еще далеко до завершения

Дополнительные ходы: Если при попытке агрессивно воздействовать на простых смертных, ты получаешь б-, можешь выбрать следующее:

- Ты столкнулся с колдуном недоучкой или обладателем защитного амулета. Он мало что умеет и ничего не знает об оккультном андеграунде, но как раз на этот случай у него есть неприятный сюрприз.

Если ты делаешь это, мастер тут же передвинет один из таймеров включенных в данную бурю проблем на следующее деление.

Если не станешь выбирать, мастер может сделать выбор за тебя или предложить другой вариант.

Проблема «Дорога из желтого кирпича»

Название: Дорога из желтого кирпича

Тип: Территория (Иллюзия)

Импульс: соблазнить и поработить

Участники: профессор Карен Ковински (мир смертных – знающий), Камила Маркес (мир смертных – домовладелица), Бонита Маркес (мир смертных - студентка), Ву Джин (мир силы – чародей)

Описание: Домовладелец профессора Карен жалуется на пропажу своей дочери. Камила считает, что полиция не занимается ее делом в связи с расовой неприязнью. Она не знает, что делать и просит знающую подыскать человека, который займется поиском ее дочери. Карен исполняет просьбу старой мексиканки и обращается за помощью к чародею Ву Джин. Колдун начинает ритуал поиска, но внезапно обрывает его, сообщает, что девушки нет в Городе и уходит. Ему удалось узнать, что Бонита попала в Дискани – «город между городами», включающий в себя улицы многих крупных городов мира и ряд районов, не имеющих географического расположения. О данном городе ходит множество легенд, и считается, что туда переселились многие легендарные маги современности. Неистово жаждущий силы и знаний Ву Джин загорается идеей попасть в Дискани. Для этого он будет искать место, через которое Бонита вошла в мифический город, стараясь ослабить там границы реальности. Также он будет регулярно искать Бониту. В какой-то момент девушка объявится в Токио. Ву Джин сообщит об этом профессору Карен, и, получив необходимые средства, привезет девушку обратно в Город. Далее он подготовит и проведет ритуал, благодаря

которому вычеркнет Бониту из реальности, заняв ее место. После этого, имея симпатическую связь с Дискани, он отправится в «город между городами».

Таймер:

3.00 Профессору Карен Ковински становится известно о пропаже дочери ее домовладелицы Камилы Маркес, и она нанимает для поиска девушки чародея Ву Джин.

6.00 Ву Джин выясняет где именно пропала Бонита, и проводит там ритуал «размытия границ реальности», создавая нестабильную зону, через которую в Город могут проникать иномировые сущности.

9.00 Ву Джин выясняет, что Бонита появилась в Токио и обращается к профессору Карен за деньгами, чтобы отправиться девушке на выручку. Так как мать Бониты к этому времени уже потратила значительную сумму на поиски дочери, Карен вновь помогает ей, изыскивая требуемую сумму.

10.00 Ву Джин привозит Бониту обратно в Город. Проблема видится счастливо разрешенной.

11.00 Ву Джин проводит ритуал замещения Бонита Маркес постепенно начинает исчезать из реальности, а Ву Джин занимает ее место в жизни и в воспоминаниях людей. Профессор Карен, а за ней и Камила Маркес бьют тревогу.

12.00 Бониты Маркес больше не существует, а Ву Джин уходит в «город между городами».

[Проблема «Таймли-Ваймли»](#)

Название: Таймли-Ваймли

Тип: Ритуал (Восстановление)

Импульс: исцелить или починить

Участники: Дзигоку (мир силы – чародей), Самуил ибн Шули (мир силы – чародей), Диана Хоргенсон (мир силы – Чародей), профессор Карен Ковински (мир смертных – знающий), Ву Джин (мир силы – чародей)

Описание: Данная проблема связана с предыдущей. Впрочем, эта связь достаточно вариативная, чтобы развитие проблем происходило независимо друг от друга. В Городе начинают возникать феномены (то пропадающие, то появляющиеся объекты, двойные воспоминания об одних и тех же событиях

у массы людей и прочее в таком роде), вызывающие беспокойства совета чародеев, в который входят три наиболее уважаемых в мире силы мага. Довольно быстро удастся выяснить, что суть странных явлений заключается в нарушении временного континуума. Маги приходят к выводу, что некий путешественник во времени меняет прошлое, что угрожает существованию реальности. Маги бьют тревогу и принимаются активно заделывать дыры во времени, стараясь вернуть течение событий к некому, изначально не известному им, правильному курсу. Достаточно быстро становится понятно, что возникновение феноменов связано с деятельностью вокруг предыдущей проблемы. В какой-то момент выясняется, что Дзигоку – один из сильнейших магов Города, живущий здесь уже много лет и связанный с массой значимых для города событий – это Ву Джин, вернувшийся из Дискани за несколько десятилетий до своего ухода в «город между городами». Теперь если не позволить Ву Джин пожертвовать Бонитой Маркес и уйти в «город между городами», случится очень сильный временной парадокс, последствия которого непредсказуемы.

Таймер:

3.00 В Городе начинают возникать феномены, связанные с разрывами во времени.

6.00 Маги ищут новообразовавшиеся феномены, предпринимают усилия по восстановлению правильного течения времени. Они привлекают к данной работе других представителей оккультного андеграунда.

9.00 Становится понятно, что большая часть феноменов связана с деятельностью чародея Ву Джин и тех, кто пытается ему помочь или мешать. Стремясь не выдать своего интереса, значимые игроки оккультного андеграунда следят за происходящим.

10.00 Чародей Дзигоку раскрывает подоплеку данной проблемы остальным членам совета магов. Не желая рисковать, они собираются обеспечить успешность предприятия Ву Джин

11.00 Задействовав долги, связи и убеждение, но не взаимодействуя напрямую с фигурантами проблемы, совет магов обеспечивает Ву Джин поддержку со стороны значимых представителей оккультного андеграунда. Для профессора Карен Ковински и ее домовладелицы, а также тех, кто им помогает, это выглядит как мировой заговор.

12.00 Доведенная до отчаянья профессор Карен или кто-то из ее помощников, убивает Ву Джин, стремясь спасти Бониту. Дзигоку исчезает из

реальности, многие значимые события в истории Города оказываются не произошедшими. Временной парадокс до неузнаваемости меняет современный оккультный андеграунд.

Дополнительный ход: Если при попытке агрессивно воздействовать на простых смертных, ты получаешь б-, можешь выбрать следующее:

- Судьба этого смертного важна для сообщества магов. Сейчас ты совершишь с ним все что намеревался сделать, но позже к тебе явится представитель чародеев и потребует восстановить нарушенную твоими действиями ситуацию. Он скажет в чем эта ситуация заключается. Если откажешься или не сможешь выполнить требование, ты должен им дважды.

Если ты делаешь это, мастер тут же передвинет один из таймеров, включенных в данную бурю проблем на следующее деление.

Если не станешь выбирать, мастер может сделать выбор за тебя или предложить другой вариант.

[Проблема «Что твое, то мое, что мое – никому не отдам»](#)

Название: Что твое, то мое, что мое – никому не отдам

Тип: Переворот (Демонстрация)

Импульс: требование признания

Участники: Зеленый рыцарь (мир хаоса – легендарная фея), Лорд Искр (мир хаоса – фея, правитель двора бури), Джон Смит (мир смертных – избранный Зеленого Рыцаря), Ольга Кузнецова (мир смертных – избранная Лорда Искр), Карл Валентин (мир ночи – призрак, предок как Джона, так и Ольги), Диана Хоргенсон (мир силы – Чародей), Михал Калош (мир ночи – вампир).

Описание: В Город возвращается Зеленый Рыцарь – легендарная фея, отправленная прочь из реальности сто лет и один день назад. Именно он создал один из титулов нынешнего правителя фей Города, и даровал его Лорду Искр. Нынешний правитель уверен, что Зеленый Рыцарь потребует вернуть созданный им титул. Когда это происходит, соперничающие джентри начинают дуэль легенд. Каждый выбирает одного смертного и наделяет его судьбой героя. В конце своего пути одному из них суждено затмить второго. Та фея, что покровительствует победителю получит желаемый титул. Обе феи выбирают потомков библиотекаря, ныне существующего в виде призрака. Впрочем, их семьи разошлись давно, и избранные не знают о своем родстве.

Таймер:

3.00 В Городе появляется легендарная фея – Зеленый Рыцарь.

6.00 Зеленый Рыцарь и Лорд Искр начинают дуэль легенд. Двое смертных становятся героями

9.00 Герои проходят свою инициацию. Вокруг них собираются спутники, и герои понимают какова их цель. Джону следует добыть Грааль, которым в настоящий момент владеет чародейка Диана Хоргенсон. Ольга должна сокрушить кровавого тирана Михала Калоша

10.00 Оба героя проходят испытания, сражаясь с представителями оккультного андеграунда, символизирующими мифологические архетипы на пути героя.

11.00 Джон похищает святой Грааль и, скрывается с ним, став рыцарем-хранителем. Ольга оказывается не способна убить старого вампира и присоединяется к его свите.

12.00 Победа в дуэли легенд за Зеленым Рыцарем. Теперь у фей Города два правителя.

Дополнительный ход: Если при попытке агрессивно воздействовать на простых смертных, ты получаешь б-, можешь выбрать следующее:

- Этот человек наделен судьбой героя. Он одерживает неожиданную победу над тобой. Если об этом станет известно, ты потеряешь лицо перед своим миром.

Если ты делаешь это, мастер тут же передвинет один из таймеров включенных в данную бурю проблем на следующее деление.

Если не станешь выбирать, мастер может сделать выбор за тебя или предложить другой вариант.

[Проблема «Как в старые добрые времена»](#)

Название: Как в старые добрые времена

Тип: Страсть (Зависть)

Импульс: брать больше, чем полагается

Участники: Зеленый рыцарь (мир хаоса – легендарная фея), Михал Калош (мир ночи – вампир) Ольга Кузнецова (мир смертных – избранная Лорда Искр).

Описание: В Городе появляется Зеленый Рыцарь – фея, активно участвовавшая в политике оккультного андеграунда век назад. Тогда Рыцарь был изгнан благодаря предательству вампира Михала Калоша. Сейчас вампир уверен, что фея вернулась ради мести. Михал начинает наращивать силу, готовясь к атаке. В свою очередь Зеленый Рыцарь полностью поглощен игрой, которую он ведет с нынешним правителем фей Города.

Таймер:

3.00 В Городе появляется Зеленый Рыцарь. Вампир Михал Калош созывает в Город свою шляхту.

6.00 Пассивность Рыцаря нервирует вампира. Он рекрутирует и вооружает артефактами, действующими на фей, зависимый от его банды криминалитет и около криминальные личности.

9.00 Ольга Кузнецова – избранная противника Зеленого Рыцаря, ставит своей целью уничтожение Михала. Ее активно поддерживают конкуренты вампира.

10.00 На улицах идет война банд. Избранная Лорда Искр уничтожает сильнейших представителей мира ночи.

11.00 Михал Калош захватил избранную и подавил конкурентов.

12.00 В кульминации своего пути, когда вампир уже готов был ее обратить, избранная убивает своего врага. Криминалитет Города ослаблен войной и обезглавлен. Лорд Искр сохраняет свои титулы. Избранная покидает Город и продолжает путь героя.

Дополнительный ход: Если при попытке агрессивно воздействовать на простых смертных, ты получаешь б-, можешь выбрать следующее:

- Твои противники на взводе, вооружены и готовы постоять за себя. Получи ранение, и плюс еще одно ранение за каждый уровень размера банды, если столкнулся с группой смертных.

Если ты делаешь это, мастер тут же передвинет один из таймеров включенных в данную бурю проблем на следующее деление.

Если не станешь выбирать, мастер может сделать выбор за тебя или предложить другой вариант.