Идеи для игры

Во-первых, прошу не делать из иглы ребёнка в взрослом теле. Основой для её характера можно взять Арахну (наследница Мантиса из Шорохов) при первом появлении (там она ещё полу-ребёнок, а ближе к концу повзрослела и стала больше похожа на термита и Мантиса). Основными отличиями можно сделать меньше безумие (чёрт, отрубить себе ноги по приколу, чтобы заметить их протезами это… не то что нам нужно) или перевести его в другую плоскость. К примеру: в ВТ говориться, что серпари легко привязываются, но также легко переключаются на что-то новое. Безумие на основе привлечения внимания к своей не скромной персоне может стать причиной зацикленности на искусстве и взрывчатке.

Во-вторых, приглашённые гости(выбирайте любые три):

Кристан (Хлоя), Филтон, Юст Вазарский (если жив), Миро, Секмир, Кристоф, Корвин (если жив),

Игла:

1. Маскарад отправляет Диаваля в погоню за Иглой. В какой-то момент Диаваль по некоторым причинам врезается в серпарку, но сразу разрывает дистанцию. Та же резко разворачивается и с криком «теперь я вожу!» начинает погоню за вороном.
2. Агенты идут по улицам города и встречают огромный рисунок профиля человека с трубачиъми иглами вместо волос. Рядом стоит человек (возможно в сопровождении Я-шек из ГСУ), который в задумчивости рассматривал рисунок. (посыл, возможно, такой: это один из моментов, когда в ГСУ появился проект «Профиль», по выявлению бунтовщиков). Для антуража всю картину можно перенести в третье кольцо.
3. Если окажемся в третьем кольце, можно добавить странные фигуры, следящие за маскарадом, что может разжечь его заснувшую паранойю (на выбор мастера: обосновано или нет). Попутно можно отыграться на безумиях спутников, если будет желание.
4. Сцена с разрисованными потерянными улицами. Целый район, контрастирующий с, зачастую, серыми зданиями столицы всевозможными цветами радуги (удивительно сочетающая в себе едкость цвета и быстрое выцветание краски в условия потерянок).
5. Если начнётся погоня на оживлённой улице и у Иглы было время на подготовку к ней, то погоня выглядит так, чтобы привлечь к себе как можно больше внимания: взрывы с краской, фейерверки, всевозможные трюки. Всё это одна из немногих причин, по которой нескользящие персонажи могут её догнать.
6. Если появится скользящий персонаж, то начинается дуэль трюков (Найти внезапно такого же ловкого, как и ты человека, среди сотен шляп). Это ещё сильнее замедлит скорость погони.
7. Если появится сцена, в которой Игле придётся прятаться и двигаться незаметно, у неё это не получится (на ваш выбор: крики, взрывы, краска, фейерверки и тд.). Подобные моменты могут стать большей части её проблем (к примеру, попасть в засаду, не заметив её за светом софитов).
8. В случае, если кто-то из игроков или мастер затащит Иглу в морок, серпарь попытается и его раскрасить