

Хроники Тьмы

Конспективное изложение книги

*Составитель:
Егор Мельников*

Создатели

Авторы текста: Роуз Бейли, Меган Фицджеральд, Дэвид Э. Хилл-младший, Мэтт Миллер, Трэвис Стаут, Одри Уитман, Филадельфия Янг

Разработчик: Роуз Бейли

Редактор: Дикси Кокран

Арт-директор: Майк Чейни

Дизайн книги: Майк Чейни

Креативный директор: Ричард Томас

Внутренние иллюстрации: Брайан Лебланк, Сэм Эрайя, Дарвин Телон, Джефф Холт, Эндрю Трабболд, Дэвид Лери, Эндрю Хепуорт, Кэти Уилкинс, Джеймс Дентон, Хизер Крейтер, Аарон Акеведо

От переводчика

Минуту внимания. Этот конспект необычен в том отношении, что я переводил только те его части, которые изменяли и обновляли правила первой редакции. Это же касается полностью новых игровых элементов, включая систему расследования и Социального маневрирования. Разделы и главы, дублирующие текст первой редакции, я оставил за кадром.

Если вам нужна книга, передающая дух Мира Тьмы и содержащая остальные правила, не подвергшиеся изменениям во второй редакции, искренне прошу обратиться к **World of Darkness Rulebook** – её перевод существует в Сети уже много лет.

Равным образом, вы всегда можете обратиться к полному переводу **The God-Machine Chronicle**, на основе которой создана эта книга. Помимо прочего, это поможет вам узнать больше о мире Бога-машины, который в текущем руководстве (**Chronicles of Darkness**) представлен в более сжатом виде.

Наконец, сверхъестественные способности антагонистов – Жуткие силы – уже получили своё представление в книге **Mortal Remains**, перевод которой тоже не первый год находится на просторах “рунета”. Если хотите использовать их в игре, искренне прошу заглянуть в это руководство.

Благодарю за внимание и приятного ознакомления!

Глава первая: Протагонисты

Создание персонажа

- Начните с общей идеи протагониста, которого вы хотели бы видеть в своей истории. Помимо общей концепции выберите два *краткосрочных* Стремления и одно *постоянное*. Эти черты персонажа могут меняться в зависимости от истории (например, для короткой игры на один вечер лучше выбирать Стремления, которые можно осуществить за сцену-другую), однако в целом отталкивайтесь от того, что вы как игрок хотите увидеть в истории.

Это не оговорка: именно вы как игрок, а не ваш персонаж. Вы можете выбирать Стремления, которые ваш герой в действительности сформулировал бы совершенно иначе. Например, вы можете выбрать Стремление в стиле “Поссориться с другом в самый неподходящий момент” или “Провалить расследование”, даже если из соображений здравого смысла протагонист стремится к прямо противоположному результату. И действительно, в ходе отыгрыша вы можете изображать разочарование своего персонажа подобными результатами. Однако Стремления существуют не для того, чтобы вознаградить усилия протагониста – они введены в игру для того, чтобы развивать историю в интересном направлении.

Таким образом, “Потерять работу” – такое же подходящее Стремление для игры, как “Найти источник доходов”, а цель “Попастись при ограблении” обладает не меньшей ценностью для игры, чем желание “Совершить успешную кражу”.

Помимо своей игромеханической цели – принесения Вех, – Стремления помогают Рассказчику вовлекать вашего персонажа в историю. Кроме того, они предоставляют другим игрокам точки соприкосновения с вашим протагонистом. Исходите из тех Стремлений, которые отражают личность героя, но не пренебрегайте и их сюжетным значением. Пусть они помогают вам войти в образ – особенно на первых игровых встречах.

- Выберите Порок и Добродетель своего альтер-эго. Порок отражает дурные привычки, тёмные страсти, а порой даже подлинные грехи персонажа. И напротив, Добродетель подчёркивает его рассудочность, дисциплинированность или добросердечность. Вам не нужно выбирать эти характеристики из каких-либо списков: просто придумайте два слова, которые лучше всего отразят тёмную и светлую стороны протагониста.

Примерами Добродетели могут служить Справедливость, Преданность или Бесстрашие. Порокам хорошо подходят названия наподобие Жадности, Гордыни или Амбициозности.

Обратите внимание, что хотя Пороки и Добродетели вашего персонажа не должны совпадать, *другие* герои могут приписывать себе те Пороки, которые вы считаете Добродетелями (и наоборот). Например, если у одного персонажа Порок заключается в Амбициозности, а Добродетель – в Бесстрашии, то ничто не мешает вам приписать Амбициозность к своей Добродетели (поскольку вы будете использовать это качество для укрепления веры в себя), а Бесстрашие – к Пороку (поскольку вы будете подставлять других под удар, совершая рискованные поступки).

И Порок, и Добродетель позволяют вам восстанавливать очки Воли. Если в пределах сцены вы совершаете действие, соответствующее вашему Пороку, Рассказчик может наделить вас одним очком Воли. Если поведение персонажа отражает самую суть его Добродетели, он может восполнить весь запас Воли. Персонаж может восстановить Волю благодаря Добродетели *дважды* за игровую встречу. Порок этому ограничению не подвержен.

- Выберите Атрибуты. В приоритетной категории вы получаете 5 очков, во вторичной 4, а в последней 3. Обратите внимание на то, что, в отличие от игр первой редакции,

Chronicles of Darkness и другие сеттинги новой волны позволяют приобретать пятый уровень в Атрибутах, Навыках и Преимуществах всего за одно стартовое очко (вместо двух).

- Выберите Навыки по обычным правилам. Первичная категория предоставляет вам 11 очков на перераспределение, вторичная 7 и последняя – только 4.
- Выберите три Специализации.
- Вы получаете 7 очков Преимуществ. Их базовый список будет предложен ниже.
- Подсчитайте вторичные характеристики. Воля равна Решительности + Самообладанию. Рассудок в начале игры равен 7. Размер = 5. Здоровье = Выносливости + Размеру. Скорость = Силе + Ловкости + 5. Инициатива получает модификатор в размере Ловкости + Самообладания.
- В играх новой редакции Защита равна Атлетике + Сообразительности *или* Ловкости (в зависимости от того, что *ниже*).

Рассудок

Нравственность в новой редакции заменяется Рассудком. В отличие от Нравственности, изображавшей влияние преступлений не столько на *психику* человека, сколько на его способность находить общий язык с другими людьми, Рассудок отражает именно внутреннее состояние протагониста. Теряя очки Рассудка, персонаж начинает всё больше поддаваться эмоциональному стрессу и воспринимать мир в субъективных (и зачастую безумных) тонах. И напротив, укрепляя Рассудок, человек восстанавливает своё психическое здоровье и повышает устойчивость к стрессу.

Персонаж рискует утратой Рассудка всегда, когда он переживает травматические события. Обратите внимание, что персонажу не обязательно самому совершать поступок, болезненно сказывающийся на его психическом состоянии. Потерей Рассудка грозят даже пассивные столкновения со сверхъестественным миром или особенно сильные переживания, оставляющие свой след на его личности.

В начале игры Рассудок протагониста равен 7. Утратить очко Рассудка персонаж может при одном из следующих условий:

- Герой совершает действие, которое идёт вразрез с его личными принципами или считается неприемлемым в обществе.
- Протагонист становится участником травматических и шокирующих событий либо начинает сомневаться в своих прежних взглядах на мир.
- Персонаж становится жертвой агрессии со стороны сверхъестественного феномена или чудовища. Такая агрессия может носить не только физический, но и ментальный или эмоциональный характер.

Не стоит и говорить, что разные персонажи будут проходить проверки Рассудка в разных условиях. Например, полицейский, уже тридцать лет работающий в убийном отделе, вполне может выработать психологический иммунитет к виду трупов. В то время как большинство других персонажей будут проходить проверки Рассудка при каждом обнаружении мёртвых тел, полицейского не проберёт ничто, кроме самых жестоких, массовых и изощрённых убийств.

Когда Рассудок протагониста оказывается под угрозой, в его психике наступает *переломный момент*. Это означает, что игрок проходит проверку Решительности + Самообладания с небольшим бонусом или штрафом, зависящим от текущего показателя этой характеристики:

Рассудок Модификатор

10-8	+2
7-6	+1
5-4	0
3-2	-1
1	-2

Учтите, что Рассказчик может (а иногда попросту *должен*) добавлять и другие модификаторы в зависимости от личности персонажа и его предыстории.

Результаты броска

Полный провал: Вы утрачиваете очко Рассудка и получаете Состояние *Фуги*, *Безумия* или *Сломленности*. Рассказчик может приписать вам и другое Состояние по своему усмотрению. Кроме того, вы получаете Веху.

Провал: Вы утрачиваете очко Рассудка и выбираете Состояние *Раскаяния*, *Потрясения* или *Испуга*. Опять же, вы можете обсудить с Рассказчиком возможность приписать своему персонажу другое Состояние.

Успех: Персонаж всё ещё получает Состояние *Раскаяния*, *Потрясения* или *Испуга* из-за сильнейших переживаний, однако он сохраняет прежние взгляды на жизнь, как и представления о нравственном поведении. Таким образом, он не утрачивает своего Рассудка.

Исключительный успех: Персонаж отчётливо понимает свою ошибку. Он восстанавливает очко Воли благодаря укреплению своих нравственных принципов и получает Веху.

Обратите внимание, что вы можете превращать в полноценные Состояния те психические отклонения, которые были описаны в книгах, посвящённых конкретным чудовищам. Эти отклонения хорошо отражают последствия их нравственной деградации, а потому идеально подходят и для использования в играх второй редакции.

Определение переломных моментов

Помимо вышеупомянутых факторов (столкновения со сверхъестественным миром, участия в травматических ситуациях и нарушения личных принципов), Рассказчику следует объявлять проверки Рассудка и в тех случаях, когда персонаж просто не может не испытывать глубоких нравственных переживаний.

Для определения этих сугубо эмоциональных моментов Рассказчику следует задать каждому игроку по пять следующих вопросов:

- Какое действие ты считаешь худшим из всего, что твой персонаж совершил в своей жизни?
- Какое действие персонаж сам считает худшим из всего, что он гипотетически может совершить?
- Какое действие он считает худшим из всего, что могут совершить окружающие?
- О чём он не помнит? (Это могут быть как тайны, о которых он предпочёл забыть, так и мистические события, которые стёрлись из его памяти из-за своей паранормальной природы).
- Какое событие можно назвать самым шокирующим в жизни твоего персонажа?

Ответы на эти вопросы подскажут вам, какие события или действия могут стать переломными моментами в жизни вашего персонажа.

Наконец, помните, что персонаж может проходить проверки Рассудка даже тогда, когда сам он не видит ничего предосудительного в своих действиях. Кражи, убийства, предательства и другие преступления оставляют свой отпечаток на психике протагониста даже в том случае, если он искренне верит, что его жертвы заслужили подобного обращения.

С другой стороны, если игрок утверждает, что его персонаж не испытывает глубоких переживаний в текущей сцене, *возможно*, вам следует пойти ему навстречу и не объявлять проверки Рассудка на этот раз. Последнее слово остаётся за вами.

Преимущества

Многие Преимущества первой редакции остались без изменений. Если определённые Преимущества не упомянуты в этой книге (или других сеттингах новой редакции), используйте их по тем же правилам, что и раньше.

Переименование

Учтите, что названия Преимуществ нередко кое-что говорят о стиле их применения. Если хотите, вы можете давать Преимуществам другие названия, лучше отражающие их значение для каждого отдельного персонажа. Например, далеко не каждый Слуга будет *настоящим* слугой. Если вы назовёте его Телохранителем, Подмастерьем или Верным псом, это сможет больше сказать о личности второстепенного персонажа, чем повторение официального термина. Равным образом, Сногшибательная внешность может подразумевать Сексапильность или Мускулистое тело, а может выражаться в Приятном лице или Располагающей улыбке. Наделяя официальные Преимущества новыми именами, вы добавляете новые краски в образ своего персонажа.

Неприкосновенность

Многие Преимущества наделяют героя связями, средствами или даже предметами, которые он вполне может утратить. Тем не менее, он не должен утрачивать сами *очки* Преимуществ. Это означает, что если в пределах сессии игрок утрачивает определённое Преимущество, он получает обратно все очки, которые он затратил на его приобретение. Он может вложить их снова уже к началу следующей игровой встречи – в аналогичное или даже совершенно другое Преимущество.

Ментальные Преимущества

Область знаний (•)

Требования: Решительность •• и одна Специализация

Эффект: Выберите одну из своих Специализаций. Отныне она будет приносить бонус +2 вместо +1.

Здравый смысл (•••)

Эффект: Один раз за игровую встречу вы можете сделать бросок на Сообразительность + Самообладание своего персонажа. В случае успеха вы можете задать Рассказчику один из следующих вопросов. Исключительный успех позволяет задать сразу два.

- Что мне точно не следует сейчас делать?
- Что я рискую потерять в этой ситуации?
- Какое решение будет самым безопасным?
- Это ложная зацепка?

Чувство опасности (••)

Эффект: Если противник ждёт персонажа в засаде, игрок получает возможность пройти проверку Решительности + Самообладания с бонусом +2. В случае успеха он замечает притаившегося врага.

Чувство направления (•)

Эффект: Персонаж всегда знает, где он находится, и способен сориентироваться даже в незнакомой местности. Даже если ему приходится делать броски в поисках выхода из запутанного лабиринта или проведения сложного маршрута, он не получает штрафов за навигацию в таких условиях.

Эйдетическая память (••)

Эффект: Персонажу не требуются никакие проверки, чтобы вспомнить большинство сведений, которые он получал когда-либо в жизни. Если он пытается вспомнить по-настоящему малозаметные детали или большие объёмы информации, он получает +2 дайса к проверкам Интеллекта + Самообладания или Интеллекта + соответствующего Навыка.

Энциклопедические знания (••)

Эффект: Выберите один Навык. Вне зависимости от того, имеете ли вы вообще какие-либо очки в этом Навыке, вы можете проходить проверки Интеллекта + Сообразительности всегда, когда сталкиваетесь с областью применения этого Навыка. В случае успеха вы узнаете один дополнительный факт, касающийся текущей проблемы.

Чутьё на странности (••)

Требования: Решительность ••, Оккультизм •

Эффект: Вы способны интуитивно отличать обычные аномалии от сверхъестественных. Когда вы исследуете что-либо необычное, у вас появляется шанс пройти проверку Интеллекта + Самообладания. В случае успеха Рассказчик должен сказать, есть ли мистический подтекст у текущих событий. В случае исключительного успеха он обязан намекнуть на общий тип сверхъестественной угрозы. Если проблема носит обычный, земной характер, исключительный успех просто добавляет +2 дайса к её решению, поскольку протагонисту не нужно отвлекаться на изучение оккультных вопросов.

Стремительные рефлексy (от • до •••)

Требования: Ловкость или Сообразительность •••

Эффект: Персонаж повышает Инициативу на +1 пункт за каждый уровень этого Преимущества.

Распределение времени (•)

Требования: Образование •• или Наука ••

Эффект: Вы тратите только половину времени на продолжительные проверки (то есть *каждый* бросок занимает лишь половину от указанного срока).

Народная медицина (•)

Эффект: До тех пор, пока ваш пациент не получил летальный или аггравированный урон в трёх последних клетках Здоровья, вам не требуются современные лекарства и хирургические инструменты. Простой проверки Сообразительности + Выживания будет достаточно, чтобы вы нашли подходящие средства и травы в ближайшем лесу.

Неукротимость (••)

Требования: Решительность •••

Вы получаете +2 дайса к защитным проверкам при сопротивлении психическим силам (наподобие гипноза). Если определённая способность не предоставляет вам ответного броска, -2 дайса вычитаются из броска самого агрессора. Учтите, что это Преимущество не наделяет героя устойчивостью к обычным способам манипулирования. Вампир, обладающий высоким Убеждением или Обманом, будет влиять на протагониста не хуже, чем на кого-либо другого.

Междисциплинарная специализация (•)

Требования: Навык ••• или выше со Специализацией

Эффект: Выберите одну Специализацию. Отныне вы сможете применять её и при проверках других Навыков.

Внимательность (•)

Требования: Навык ••• или выше

Эффект: Когда вы распутываете преступления, полагаясь на определённый Навык, вы добиваетесь исключительного успеха при трёх обычных (вместо пяти). Кроме того, улики, найденные с помощью этого Навыка, получают один дополнительный элемент. Улики и элементы будут описаны далее в этой книге.

Ничто не мешает вам приобрести это Преимущество несколько раз для расширения его действия на другие Навыки.

Чутьё на улики (от • до •••••)

Требования: Сообразительность •••, Расследование •••

Эффект: Вы можете обнаружить сразу несколько улик в пределах одной сцены. Максимальное число улик равно либо уровню этого Преимущества, либо успехам, полученным при непосредственном сборе улик – в зависимости от того, что *меньше*. Если благодаря каким-либо правилам вы должны получить дополнительные *элементы*, вы добавляете такой элемент только к первой улике. Опять же, правила, касающиеся улик и расследований, будут описаны далее в этой книге.

Язык (•)

Эффект: Вы знаете другой язык. Это Преимущество можно приобретать неограниченное число раз.

Библиотека (от • до •••)

Эффект: Выберите любой Ментальный Навык. При выполнении продолжительных действий, связанных с поиском информации по соответствующей теме, вы получаете бонус в размере этого Преимущества.

Ничто не мешает вам выбрать это Преимущество несколько раз, каждый раз приписывая его к новому Навыку. Кроме того, вы вправе пускать в свою библиотеку других людей: с игромеханической точки зрения это предполагает, что вы приобретаете это Преимущество вместе с другими персонажами. Например, двое протагонистов могут приобрести по два уровня Библиотеки, чтобы получить доступ к общей Библиотеке 4.

Медитативное сознание (• или •• или ••••)

Эффект: Первый уровень этого Преимущества устраняет штрафы к проверкам медитации, вызванные отвлекающими факторами (включая штрафы за раны). Второй уровень позволяет добавить +3 дайса к любой проверке Решительности + Самообладания в пределах того же дня, в котором персонаж занимался медитацией.

Четвёртый уровень позволяет успешно заканчивать медитацию при достижении одного успеха вместо четырёх обычных.

Примечание: по обычным правилам медитация требует накопления четырёх успехов при продолжительной проверке Самообладания + Сообразительности. Каждый бросок занимает 30 минут. В случае успеха персонаж получает +1 дайс к ближайшей проверке Рассудка.

Лингвистический дар (•)

Эффект: Каждый раз, когда вы приобретаете это Преимущество, вам нужно выбрать два языка. Вы не знаете их по-настоящему, однако проверки Интеллекта + Образования позволяют понимать общий смысл или контекст как письменной, так и живой речи.

Терпеливость (•)

Эффект: При выполнении продолжительных действий вы можете сделать два дополнительных броска сверх обычного максимума (равного Атрибуту + Навыку).

Профессиональная подготовка (от • до •••••)

Эффект: Выберите Профессию своего персонажа. Список Профессий неограничен, однако хорошими примерами могут служить несколько следующих. Обратите внимание, что каждой из них соответствуют два Профессиональных навыка. Если вы создаёте новую Профессию вместо того, чтобы выбрать её из списка, определитесь с этими двумя Навыками самостоятельно.

Профессор	Образование, Наука
Художник	Ремесло, Экспрессия
Спортсмен	Атлетика, Медицина
Полицейский	Знание улиц, Огнестрельное оружие
Преступник	Кража, Знание улиц
Следователь	Эмпатия, Расследование
Врач	Эмпатия, Медицина
Инженер	Ремесло, Наука
Хакер	Компьютер, Наука
Наёмный убийца	Огнестрельное оружие, Скрытность
Журналист	Экспрессия, Расследование
Рабочий	Атлетика, Ремесло
Оккультист	Расследование, Оккультизм
Политик	Политика, Обман
Клерк	Образование, Убеждение
Религиозный лидер	Образование, Оккультизм
Учёный	Расследование, Наука
Светский лев	Политика, Коммуникабельность
Трюкач	Атлетика, Вождение
Специалист по выживанию	Знание животных, Выживание
Солдат	Огнестрельное оружие, Выживание
Техник	Ремесло, Расследование
Бандит	Рукопашный бой, Запугивание
Бродяга	Знание улиц, Выживание

Выбрав Профессию, припишите своему персонажу два Профессиональных навыка и определитесь со следующими преимуществами:

- **Сеть:** Вы получаете два Контакта в своей профессиональной сфере.
- **Квалификация:** При проверках Профессиональных навыков вы перебрасываете результаты 9 и 10.
- **Область знаний:** Выберите третий Профессиональный навык и распределите две бесплатные Специализации среди Профессиональных навыков – теперь уже трёх.
- **Практика:** Вы получаете бесплатное очко любого Профессионального навыка. Кроме того, повышение Профессиональных навыков отныне будет приносить вам по одной Вехе.
- **Рутин:** При проверке любого Профессионального навыка вы можете вложить очко Воли, чтобы перебросить все невыгодно упавшие дайсы.

Невосприимчивость (••)

Требования: Решительность •••

Эффект: Вы привыкли к виду крови, органических выделений и даже уродств. Вам не нужно проходить проверки Самообладания, Выносливости или Решительности при изучении неприятных биологических феноменов.

Обученный наблюдатель (• или •••)

Требования: Сообразительность ••• или Самообладание •••

Эффект: Проверки восприятия (обычно выражающиеся в бросках на Сообразительность + Самообладание) проходят с бонусом снова-девятка (то есть перебрасыванием “девяток”) или снова-восемь (перебрасыванием “восемёрок”) – в зависимости от того, приобрёл ли игрок только первый или сразу третий уровень этого Препимущества.

Порочность (••)

Эффект: Вашего персонажа можно вполне справедливо назвать одним из худших представителей Хроник Тьмы. Он обладает двумя Пороками, хотя в пределах одной сцены Волю ему приносит потакание лишь одному из них.

Добродетельность (••)

Эффект: Вы всегда были настоящим лучиком света в Хрониках Тьмы. Вы обладаете двумя равносильными Добродетелями, хотя в пределах одной сессии вы всё так же можете восстановить Волю только два раза.

Физические Преимущества

Амбидекстрия (•••)

Эффект: Вы не получаете штраф -2 при выполнении действий левой рукой (или правой, если вы левша).

Тюнинг (•)

Требования: Ремесло •••, Вождение •, Наука •

Эффект: При подсчёте максимального числа модификаций, которые вы можете установить на автомобиль, утройте значение Ремесла вместо его удвоения. Если вы обладаете подходящими Специализациями, они также добавляют по +1 очку к максимальному количеству модификаций.

Опытный водитель (•• или •••)

Требования: Вождение •••

Эффект: До тех пор пока вы сосредоточены на вождении и не отвлекаетесь на выполнение других действий, вы добавляете Самообладание к любым соответствующим проверкам, а попытки повредить ваш автомобиль (например, сбив его с дороги) проходят с аналогичным штрафом. Третий уровень этого Преимущества позволяет вам управлять автомобилем в качестве пассивного действия вместо мгновенного.

Подрывник (от • до •••)

Требования: Сила ••• или Интеллект •••

Эффект: Вы игнорируете одно очко Прочности любых объектов за каждый уровень этого Преимущества. Вопреки названию Преимущества, вам не обязательно использовать взрывчатку – достаточно будет и топора.

Гибкость (••)

Требования: Ловкость •••

Эффект: Герою не требуются никакие проверки, чтобы выскользнуть из обычных верёвок или других способов ограничения движений. Кроме того, если противник заключает его в захват, он вычитает значение Ловкости персонажа из своих действий – но лишь до тех пор, пока персонаж не совершает против них агрессивных действий.

Быстрый бег (от • до •••)

Требования: Атлетика ••

Эффект: Вы получаете по +1 очку Скорости, а в ходе погони преследователи утрачивают по -1 дайсу за каждый уровень этого Преимущества.

Гигант (•••)

Эффект: Размер персонажа повышается до 6, заодно добавляя +1 уровень к его Здоровью.

Сопrotивляемость (от • до •••)

Требования: Выносливость •••

Эффект: Уровень этого Преимущества добавляется к любым проверкам сопротивления ядам, болезням, усталости и аналогичным эффектам.

Гончая (•)

Требования: Атлетика •••, Сообразительность •••, Выносливость •••

Эффект: Во время погони вы добиваетесь исключительного успеха при трёх обычных вместо пяти.

Неутомимость (от • до •••)

Требования: Выносливость ••• или Решительность •••

Эффект: Штрафы, вызванные усталостью или ранами, сокращаются на уровень этого Препимущества. Например, персонаж, получивший ранение во второй клетке Здоровья с конца, будет игнорировать штраф -2 при обладании вторым уровнем Неутомимости.

Паркур (от • до ••••, стиль)

Требования: Ловкость •••, Атлетика ••

Это Препимущество относится к *стилям*. Хотя это означает, что с каждым уровнем вы получаете совершенно новую способность, вы обязаны развивать эти умения друг за другом. Иными словами, вы не можете освоить *Бег по стенам*, не научившись *Кошачьему прыжку*.

Поток (•): Вы движетесь непрерывно – даже если для этого вам приходится перемахивать через заборы, кувыркаться через препятствия или перепрыгивать с крыши на крышу. Прежде всего, вы игнорируете внешние штрафы (например, вызванные мусором под ногами) в размере этого Препимущества. Кроме того, когда Рассказчик назначает сумму успехов, которую необходимо набрать для успешного завершения погони, вы сокращаете эту сумму на очки Паркура.

Кошачий прыжок (••): Когда вы падаете с большой высоты и проходите проверку Ловкости + Атлетики для сокращения повреждений, вы получаете один автоматический успех. Кроме того, добавьте уровень Паркура к максимальному числу повреждений, которые вы можете заблокировать благодаря такой проверке.

Бег по стенам (•••): Вы можете пробежать вверх по стене на количество футов, равное 10 + 5 за каждое очко Атлетики. После этого вам придётся карабкаться.

Истинный трейсер (••••): Вложив очко Воли, вы можете назначить любую проверку Атлетики, связанную с паркуром, лазаньем, бегом или прыжками *воспроизведением*. Это позволяет вам перебросить все невыгодно выпавшие дайсы. Тем не менее, вы утрачиваете Защиту до начала следующего раунда.

Свобода (•••••): Вы настолько привыкли к движению, что способны бежать и прыгать, буквально не замечая препятствий. Это означает, что после успешной медитации вы сможете проходить проверки Атлетики *пассивно*. А это даёт вам возможность совершать любые другие действия во время лазанья или бега. Кроме того, вложение очка Воли во время погони даёт вам три автоматических успеха вместо трёх дайсов.

Мгновенное извлечение (•)

Требования: Сообразительность •••, Специализация на оружии или боевом стиле

Эффект: Вы способны выхватить любое оружие, соответствующее вашей Специализации, в качестве пассивного действия.

Неудержимость (•)

Требования: Атлетика ••, Выносливость •••

Эффект: Во время погони сумма успехов, которую ваши противники должны набрать для победы, повышается на +2.

Горячий старт (••)

Требования: Сообразительность •••, Самообладание •••

Эффект: Вы всегда готовы к погоне. Если правила требуют от Рассказчика определить персонажа, на стороне которого находится преимущество в начале погони, он должен выбрать вас. Кроме того, в первом раунде ваш противник должен пройти проверку Сообразительности + Самообладания: в случае провала Скорость и Инициатива вашего персонажа не увеличивают суммы успехов, которую вы вообще должны набрать для победы.

Ловкость рук (••)

Требования: Кража •••

Эффект: Проверки взлома и воровства считаются пассивными. Кроме того, если только кто-либо не подозревает в протагонисте вора, никто не замечает следов его преступления.

Худощавость (••)

Эффект: Ваш персонаж обладает Размером 4 (что даёт ему меньше Здоровья), однако он приобретает +2 дайса при любых попытках остаться незамеченным или протиснуться в узкое пространство.

Экстремальное вождение (от • до ••••, стиль)

Требования: Ловкость •••, Вождение ••, Сообразительность •••

Безопасное вождение (•): Ваш уровень Вождения вычитается из любых попыток сбить вас с дороги (например, во время тарана).

Бешеная скорость (••): Броски на ускорение повышают Скорость на 10 очков за успех вместо 5.

Дрифт (•••): Вы можете поворачивать автомобиль на высокой скорости безо всяких бросков.

Точность (••••): При столкновении с другими объектами, будь это люди, автомобили или преграды, вы сокращаете полученный урон на очки своей Сообразительности.

Социальные Преимущества

Союзники (от • до •••••)

Эффект: Прежде всего, каждый *отдельный* союзник приобретается в качестве нового Преимущества. Например, персонаж может располагать Союзниками (масоны) ••, Союзниками (криминальная семья Картеров) ••• и Союзниками (католическая церковь) •.

Когда вы просите Союзников о поддержке, Рассказчик определяет сложность вашего запроса по шкале от 1 до 5. Если сложность равна уровню Союзников или уступает ему, то в пределах одной игровой сессии вы можете попросить Союзников выполнить такую задачу безо всяких бросков. Если сложность превышает этот уровень, вы проходите проверку Манипулирования + Убеждения + Союзников со штрафом, равным сложности запроса. В случае успеха Союзники решают помочь вам. При провале они отказываются идти вам навстречу. Тем не менее, даже в случае *успеха* вы утрачиваете очко Союзников. По окончании сессии вы сможете вложить это очко в другое Преимущество. Только исключительный успех позволяет сохранить прежний уровень Союзников.

В дополнение к этой системе, Союзников можно использовать для блокировки Социальных Преимуществ других персонажей. Особенно это касается блокировки Контакт, Наставника, Слуг и Статуса. Союзники могут заблокировать только те Преимущества, уровень которых равен или уступает их собственному уровню – и только если это не противоречит здравому смыслу. Например, учёные или оккультисты едва ли смогут повлиять на Контакты другого персонажа среди полицейских.

Альтернативная личность

(• или •• или •••)

Эффект: На первом уровне этого Преимущества персонаж может только изображать другого человека – например, переодеваясь в новый костюм и произнося слова с экзотическим акцентом. Второй уровень наделяет его всеми необходимыми документами, хотя по-настоящему старательная проверка выявит факт подделки. На третьем уровне этого Преимущества персонаж может одурачить даже профессионалов: в частности, его новое имя и ложная информация могут значиться в официальных базах данных.

Если Рассказчик назначает проверку, чтобы узнать, насколько убедительно персонаж имитирует новую личность, игрок получает +1 дайс к проверкам Обмана на первых двух уровнях этого Преимущества и +2 – на третьем.

Анонимность (от • до •••••)

Требования: отсутствие Известности. Рассказчик может ограничить определённые виды Статуса.

Эффект: Любые попытки найти доказательства о влиянии персонажа на какие-либо организации или его участия в каких-либо событиях получают штраф -1 за каждый уровень Анонимности.

Завсегдатай (••)

Требования: Коммуникабельность ••

Эффект: Персонаж безупречно сливается с толпой в любом питейном заведении. Попытки узнать в нём чужака проходят со штрафом, равным его Коммуникабельности.

Закрытая книга (от • до •••••)

Требования: Манипулирование •••, Решительность •••

Эффект: Попытки распознать истинные чувства или побуждения персонажа проходят со штрафом, равным значению этого Преимущества. Кроме того, при Социальном маневрировании персонаж добавляет уровень этого Преимущества к числу Дверей со своей стороны. По усмотрению Рассказчика, эти бонусы могут распространяться на

некоторые формы магии: даже опытному ясновидцу труднее прочесть мысли такого закрытого человека.

Контакты (от • до ••••)

Эффект: Каждое очко этого Преимущества наделяет вас связями с определённой группой людей. Например, Контакты ••• могут предполагать наличие связей с блоггерами, финансистами и наркоторговцами. Обратите внимание, что Контакты не *служат* вашему персонажу и не обязательно заинтересованы в его благополучии. Они просто сбывают ему информацию – какими бы ни были их собственные мотивы.

Сбор информации через Контакты предполагает проверку Манипулирования + подходящего Социального Навыка. В зависимости от доступности и опасности информации, а также личных отношений протагониста со своими связными, Рассказчик может назначать модификаторы от +3 до -3. Обещание вознаграждения или ответных услуг всегда повышает этот модификатор, а пренебрежение интересами самих Контактных – понижает его.

Помимо прочего, Контакты могут выявить Социальные Преимущества и Состояния других персонажей.

Технически уровень этого Преимущества не ограничен, однако если у вас появляется больше шести Контактных, разбейте их на группы по пять очков максимум, чтобы другие игроки (или персонажи Рассказчика) могли блокировать ваши Контакты благодаря Союзникам.

Известность (от • до •••)

Эффект: Персонаж известен определёнными навыками, достижениями, заявлениями или даже необъяснимым везением. Хотя вы можете задать рамки такой известности, исходя из собственных представлений о персонаже, в целом один уровень этого Преимущества предполагает известность в пределах города или субкультуры, второй позволяет герою добиться известности у большинства людей, связанных с его сферой деятельности или организацией, а третий наделяет героя мировым именем. Возможно, не каждый узнает его в лицо, однако большинство людей, хотя бы косвенно связанных с его сферой деятельности, слышали его имя.

Тем не менее, персонажа становится легче найти или вычислить. За каждый уровень этого Преимущества всякий, кто ищет протагониста, приобретает бонус +1. Персонаж может создать себе ложную личность, чтобы избежать трудностей, связанных с популярностью, однако он теряет возможность приобретать Преимущества наподобие Анонимности.

Заговаривание зубов (от • до ••••, стиль)

Требования: Манипулирование ••, Обман ••

Провокация (•): Вы заканчиваете фразы за собеседника, заставляя его запутаться. При разговоре с вами его Решительность и Самообладание считаются на -1 уровень ниже.

Жаргон (••): Вы сбиваете собеседника с толку. Вы можете добавлять к любым социальным проверкам Специализации, которые обычно не относятся к разговору.

Адвокат дьявола (•••): Вы умеете отстаивать даже те аргументы, с которыми не согласны лично. Один раз за сцену вы можете перебросить проваленную проверку Обмана.

Умасливание (••••): Собеседник не всегда понимает, с чем именно он соглашается. Когда вы открываете Дверь в ходе Социального маневрирования, вы можете вложить очко Воли, чтобы автоматически открыть ещё одну Дверь.

Скандал (•••••): Если кто-либо утешает свой Порок у вас на глазах, вы можете пройти проверку Манипулирования + Обмана, чтобы открыть одну Дверь вне зависимости от ваших текущих отношений.

Наладчик (••)

Требования: Контакты ••, Сообразительность •••

Эффект: Вы знаете, к кому можно обратиться и за какие деньги. Когда вы пытаетесь кого-либо нанять, Доступность любых услуг считается на -1 уровень ниже.

Кружок любителей (••)

Требования: Все члены кружка должны обладать этим Преимуществом и соответствующим Навыком ••+ уровня

Эффект: Связавшись с другими членами кружка, вы получаете эффект снова-девять на проверки соответствующего Навыка, а продолжительные проверки такого Навыка получают бонус +2.

Недостаток: Хотя бы раз в месяц вы должны появляться в своём кружке.

Вдохновитель (•••)

Требования: Внушительность •••

Эффект: Пройдя проверку Внушительности + Экспрессии, персонаж может наделить своих слушателей Состоянием *Вдохновение*. В зависимости от количества слушателей, Рассказчик может назначить штраф от -1 до -3.

Железная воля (••)

Требования: Решительность ••••

Эффект: Когда вы вкладываете Волю в сопротивление социальному давлению, вы можете заменить стандартный бонус +3 очками своей Решительности (то есть, учитывая минимальные требования, не менее чем +4 дайсами). Ваш бросок проходит с эффектом снова-восемь.

Наставник (от • до •••••)

Эффект: Выбирая Наставника для своего персонажа, определитесь, чего он хочет *от вас* (в дополнение к тому, чего вы хотите от него). Например, Наставник может жить вдали от современного мира и испытывать трудности с приобретением социальных благ. Или, если вы выбираете высокий уровень Наставника, он может грезить чем-то поистине астрономическим, будь это поиск самого древнего артефакта на свете или предотвращение смерти, которой ему сулит пророчество.

Выберите три Навыка, на которых сосредотачивается ваш Наставник. Несколько раз за сессию (точное число раз зависит от уровня Преимущества) ваш персонаж может обратиться к Наставнику по любому вопросу, связанному с этими Навыками. В большинстве случаев Наставник просто выполнит вашу просьбу, однако если Рассказчик считает, что здесь будет уместна проверка, считайте, что Наставник получает один автоматический успех при проверках этих трёх Навыков.

По усмотрению Рассказчика, Наставник вполне может выполнить определённую задачу ещё до того, как об этом попросит герой – само собой, если это играет на руку протагонисту.

Посвящение (от • до •••••)

Вы прошли посвящение в тайный культ. Один уровень Посвящения делает вас обычным участником культовой деятельности. Второй уровень наделяет вас уважением со стороны прочих культистов, третий позволяет занимать должность жреца, четвёртый повышает до позиции местного лидера и, наконец, пятый делает верховным жрецом или (в зависимости от истории) основателем культа.

Придумывая культ, Рассказчик (или вы сами) должен определить три ключевых фактора. Первый заключается в предназначении культа: это причина, по которой он вообще существует и прячется от большинства людей. Второй заключается в святыне,

которая скрепляет всех его членов. Это может быть что угодно, от священного текста до обломков космического объекта или мумифицированных останков древнего основателя культа. Наконец, определитесь с доктриной: традициями и уставом своего тайного общества.

Помимо статуса в культе, уровни Посвящения наделяют протагониста дополнительными возможностями. Ниже приведены только общие предложения – вы не обязаны следовать этим правилам и вольны придумывать всё, что кажется подходящим.

- Одна Специализация или Преимущество первого уровня, отражающие первые уроки, которые новички постигают в культе.

- Преимущество первого Уровня.

- Очко Навыка или Преимущество второго уровня (часто мистического характера).

- Преимущество третьего уровня.

- Преимущество третьего уровня или большие возможности, не обладающие чётким игромеханическим отражением (например, право обратиться за помощью к влиятельному покровителю).

Ресурсы (от • до •••••)

Эффект: Каждый предмет обладает характеристикой *Доступность*. Один раз за главу (игровую встречу) персонаж может приобрести предмет, уступающий или хотя бы равный его Ресурсам.

Герой может приобретать предметы, обладающие *Доступностью*, на один уровень превышающей его Ресурсы, однако это понижает уровень Ресурсов на единицу до конца месяца. С другой стороны, предметы, обладающие *Доступностью*, на два или больше очков *уступающей* Ресурсам, персонаж может приобретать в условно неограниченном количестве. Это не должно противоречить здравому смыслу, однако в целом персонаж с Ресурсами •••• не должен испытывать проблем с приобретением одноразовых телефонов с *Доступностью* ••.

Пушер (•)

Требования: Убеждение ••

Эффект: Всякий раз, когда собеседник принимает ваш дар, вы раскрываете дополнительную Дверь, а ваши отношения улучшаются на одну ступень.

Слуга (от • до •••••)

Эффект: Слугой может быть кто угодно, от верного пса или бездомного, который работает на вас за еду, до мастеров своего дела и специалистов элитного класса. Если порученная вами задача предполагает проверку, удвойте рейтинг этого Преимущества: таким и будет запас дайсов, который получит Слуга. Вы можете попросить Слугу и о других одолжениях, не связанных с его основной деятельностью, однако в этом случае запас дайсов будет равен лишь его рейтингу.

Укрытие (от • до •••••)

Эффект: У вас есть секретное место, в котором вы можете прятаться от врагов или проводить исследования без отвлекающих факторов. Любые попытки попасть в это место без вашего разрешения получают штраф в размере самого Преимущества. Кроме того, за каждый уровень Укрытия вы получаете бонус +1 к Инициативе в схватках на его территории.

Наконец, при желании вы можете установить в нём ловушки, которые будут автоматически наносить летальный урон незванным гостям во время вторжения. В этом случае вы можете либо установить одну ловушку, наносящую летальный урон в размере этого Преимущества, либо поставить несколько ловушек, наносящих этот урон *суммарно*. Для установки ловушек вашему персонажу необходимо приобрести хотя бы одно очко

Ремесла. Обойти ловушки возможно лишь благодаря успешной проверке Ловкости + Кражи.

Вам не обязательно приобретать очки этой характеристики в одиночку: большинство представителей Хроник Тьмы, включая разумных чудовищ, встречаются на общей территории. В этом случае Преимущество приобретается коллективно. Например, трое человек, приобретшие всего по одному пункту Укрытия, получают общее Укрытие 3.

Тактика малых отрядов

Требования: Внушительность •••

Эффект: Один раз за сцену вы можете вложить очко Воли и приказывать другим персонажам следовать плану, который вы составили ранее. Если они подчиняются вашей команде, их ближайшая проверка получает бонус +3. Вы способны повлиять на ограниченное количество персонажей, точное число которых равно вашей Внушительности.

Пиарщик (•)

Требования: Манипулирование •••, Обман ••

Эффект: При использовании *спорных улик* (описанных в разделе, посвящённом расследованиям) персонаж не утрачивает успехи, а вместо этого получает всего лишь штраф -1 за каждую спорную улику.

Персонал (от • до •••••)

Эффект: За каждый уровень этого Преимущества вы получаете по ассистенту, занимающемуся вопросами, связанными с определённым Навыком. Ассистенты получают по автоматическому успеху всякий раз, когда им приходится выполнять свою работу.

Не стоит и говорить, что персонаж может обладать персоналом, который не входит в число представителей этого Преимущества. Тем не менее, вышеупомянутый бонус (автоуспех) получают лишь те ассистенты, которые числятся среди Персонала.

Статус (от • до •••••)

Эффект: Прежде всего, уровень Статуса добавляется в качестве бонуса к Социальным проверкам, связанным со сферой влияния персонажа. Кроме того, персонаж получает доступ к общим ресурсам и сведениям своей организации.

Наконец, как и Союзников, Статус можно использовать для блокирования Социальных Преимуществ. Один раз за главу вы можете заблокировать чужое Преимущество более низкого уровня. Например, персонаж со Статусом в криминальной организации может помешать второстепенному (или даже игровому) персонажу пользоваться Контактom в лице уличного информатора.

Сногшибательная внешность (• или ••)

Эффект: Вы добавляете уровень этого Преимущества к Социальным проверкам в любых ситуациях, в которых внешность может сыграть вам на руку. При желании вы даже можете заявить, что ваш персонаж выглядит *устрашающе*.

Тем не менее, любые попытки других персонажей запомнить вас или заметить в толпе получают аналогичный бонус.

Внимательный собеседник (••)

Эффект: Вы умеете сходить с людьми. Это делает вас частично зависимыми от них, однако позволяет быстрее находить с ними общий язык. В начале Социального маневрирования вы можете приписать себе Состояние наподобие *Обморочности* или *Принуждения* – в зависимости от обстоятельств встречи. Взамен вы устраняете две Двери со стороны собеседника благодаря тесной связи с последним.

Махинация (•)

Требования: Самообладание ••, Манипулирование •••, Сообразительность •••

Эффект: Если кто-либо пытается предпринять Социальное маневрирование против вас, вы можете вложить очко Воли, чтобы предпринять встречный манёвр, и сделать это первым.

Преступные мысли (•)

Эффект: Как правило, сбор улики проходит со штрафом -2, если преступление апеллирует к Пороку самого персонажа. Тем не менее, ваш протагонист привык мыслить как преступник. Он не только не получает этого штрафа, но и приобретает бонус +2, а проверка Расследования получает эффект снова-девяť. Более того, распутывание этого преступления считается утолением вашего Порока.

Вкус (•)

Требования: Ремесло •• и Специализация в Ремесле или Экспрессии

Эффект: Вы можете пройти проверку Сообразительности + подходящего Навыка, чтобы оценить предмет искусства в той сфере, в которой вы получили Специализацию (см. требования). Если проверка проходит удачно, за каждый успех вы либо задаёте Рассказчику по одному из следующих вопросов, либо получаете +1 дайс к Социальным взаимодействиям с людьми, которых также интересует это произведение. Бонус сохраняется до конца сцены.

Примерный список вопросов выглядит так:

- В чём скрытый смысл этого произведения?
- В чём его недостаток?
- Кого из присутствующих здесь людей оно тронуло?
- Что его создатель испытывал во время работы над произведением?
- Сколько оно может стоить?

Настоящий друг (•••)

Эффект: У вас есть настоящий друг – не союзник или наставник, а человек, на которого вы можете положиться в любых обстоятельствах. Рассказчик не имеет права убить этого персонажа или изобразить его как предателя, если только вы сами не соглашаетесь, что это обогатит сюжет.

Любые попытки других персонажей повлиять на вашего друга проходят со штрафом -5. Кроме того, один раз за историю вы можете восстановить очко Воли, просто проведя время с этим персонажем.

Неприкасаемость (•)

Требования: Манипулирование •••, Обман ••

Эффект: Любые попытки накопить порочащий материал на вашего персонажа делают найденные улики *неполными* (более точный эффект будет описан в главе, посвящённой расследованиям). Только исключительный успех позволяет избежать этого эффекта.

Сверхъестественные Преимущества

Преимущества, описанные в этом разделе, доступны только обычным людям. Как только ваш персонаж становится магом, вампиром, гулем или другим полноценным членом какой-либо расы чудовищ, вы получаете назад все очки, затраченные на развитие этих Преимуществ, однако утрачиваете сами Преимущества целиком.

Чтение ауры (•••)

Эффект: Вложив очко Воли и пройдя проверку Сообразительности + Эмпатии – Самообладания жертвы, вы либо задаёте Рассказчику по одному из следующих вопросов за каждый успех, либо получаете +1 дайс к Социальным взаимодействиям с жертвой благодаря пониманию её чувств. Бонус сохраняется до конца сцены.

Примерный список вопросов выглядит так:

- Какое чувство сильнее всего испытывает этот человек?
- Говорит ли он правду?
- На чём он сейчас сосредоточен больше всего?
- Собирается ли он напасть?
- Какое чувство он пытается скрыть?
- Человек ли он вообще?

Недостаток: Один раз за главу (игровую встречу) персонаж может спровоцировать интерес любого мистического существа. Это означает, что если он оказывается рядом с разумным чудовищем, оно может пройти проверку Сообразительности + Оккультизма со штрафом в виде вашего Самообладания. В случае успеха оно чувствует определённую странность в ауре вашего персонажа, хотя это и не обязательно делает его враждебным.

Автописьмо (••)

Эффект: Погрузившись в медитацию хотя бы на одну минуту, персонаж может вложить очко Воли и пройти проверку Сообразительности + Самообладания. Если проверка оказывается удачной, он погружается в транс и записывает на ближайшем носителе по одному ответу на интересующие его вопросы за каждый успех.

Для интерпретации записей может потребоваться проверка Сообразительности + Расследования.

Недостаток: Если персонаж проваливает бросок, все *последующие* проверки этого Преимущества в пределах ближайшей недели превращают обычный провал в полный. Это предполагает, что во время транса персонаж притягивает к себе духов, заинтересованных в его неудаче. Как именно дух влияет на разум или жизнь персонажа, определяет Рассказчик.

Биокинез (от • до •••••)

Эффект: Вложив очко Воли, персонаж может перераспределить по одному очку Физических Атрибутов за каждый уровень этого Преимущества. Эффект длится час. Кроме того, персонаж избавляется от ран за половину времени.

Ясновидение (•••)

Эффект: Пройдя успешную проверку медитации, персонаж может вложить очко Воли и пройти дополнительную проверку – на этот раз Сообразительности + Оккультизма. В случае успеха он может видеть и слышать всё, что происходит в другом месте, так, как если бы физически находился в нём прямо сейчас.

Проклятие (••)

Эффект: Обговорите с Рассказчиком условия своего проклятия. Это может быть что угодно, вплоть до однократного события (например, *“Накануне твоего двадцать седьмого Дня Рождения ты познаешь истинные страдания”*). Проклятие должно

вступить в силу в пределах текущей хроники. Тем не менее, когда человек доподлинно знает, что ему предстоит умереть или стать жертвой несчастья, он меньше склонен колебаться и тратить время впустую. Он получает +2 дайса к проверкам Решительности + Самообладания при сопротивлении страху или преодолении колебаний. Кроме того, всякий раз, когда персонаж получает летальный урон в одной из трёх крайних клеток Здоровья, он получает дополнительную Веху.

Эзотерический арсенал (от • до •••••)

Эффект: Вашего персонажа знают как одного из тех редких людей, у которых можно купить нож, вырезанный из кости мученика, или готовый осиновый кол, или патроны с каменной солью вместо дроби, или прах самоубийцы, или что угодно ещё. И разумеется, всем этим можете пользоваться вы сами.

Если вы знаете об уязвимой точке чудовища, и его Ранг равен или уступает уровню этого Преимущества, в вашем Эзотерическом арсенале найдётся всё подходящее вооружение.

Возложение рук (•••)

Эффект: Потратив пункт Воли, вы можете прикоснуться к пострадавшему человеку и пройти проверку Внушительности + Эмпатии. Каждый успех устраняет два пункта тупого урона или очко летального. Три успеха избавляют жертву от одного очка аггравированного урона.

Недостаток: За каждые два очка устранённого урона (с округлением *вверх*) вы получаете очко аналогичного урона.

Медиум (•••)

Требования: Эмпатия ••

Эффект: Пройдя проверку Сообразительности + Оккультизма и совершив все необходимые приготовления, вы можете развить текущее Состояние, наложенное духом, до следующего уровня (например, превратив отсутствие всякой связи в Якорь, а Якорь – в Резонанс). Вы всегда можете вложить очко Воли, чтобы понизить Состояние на один уровень.

Недостаток: Иногда духи сами связываются с вами. Получив послание с того света, вы проходите проверку Решительности + Самообладания и в случае провала впадаете в состояние Потрясения или Испуга.

Мысли безумца (••)

Требования: Эмпатия •••

Эффект: Во время расследования преступления или изучения мистического феномена вы можете начать мыслить как преступник, безумец или чудовище. В этом случае вы получаете эффект снова-восемь на любые расследования, связанные с этим преступлением или феноменом. Тем не менее, каждую ночь вы страдаете от кошмаров, в которых видите ещё не произошедшие преступления. Это заставляет вас вкладывать в расследование все свои силы. Если вам не удаётся посвятить ему хотя бы немного времени в пределах суток, вы проходите проверку Рассудка.

Чутьё на знамения (•••)

Эффект: Один раз за игровую сессию вы можете пройти проверку Сообразительности + Оккультизма и задать Рассказчику по одному вопросу о текущих событиях (или мире в целом) за каждый успех. Вопросы необходимо формулировать так, чтобы Рассказчик мог ответить на них только “да” или “нет”. Рассказчик не обязан объяснять вам суть происходящего – его задача состоит только в том, чтобы подтвердить или опровергнуть ваши личные предположения.

С повествовательной точки зрения персонаж просто всматривается в узоры на стенах, вслушивается в разговоры на улице, наблюдает за изменением погоды или совершает другие действия, которые он сам наделяет оккультным значением.

Недостаток: Персонаж верит (возможно, совершенно справедливо), что в мире действительно происходят крупные перестановки. Всякий раз, когда он использует это Преимущество, он получает Состояние *Одержимость* или *Испуг* – в зависимости от собственной реакции на события.

Оцепенение (от • до •••••)

Эффект: Коснувшись другого персонажа и вложив очко Воли, протагонист проходит проверку Интеллекта + Эмпатии + Оцепенения (если жертва сопротивляется, она защищается проверкой Выносливости + Сверхъестественной характеристики). В случае успеха персонаж устраняет штрафы за раны, поскольку жертва перестаёт чувствовать боль, однако проверки чувственного восприятия или Ловкости (при выполнении сложных операций, требующих повышенной точности), проходят со штрафом, равным Оцепенению. Эти штрафы сокращаются на -1 за каждый раунд.

Если персонаж хочет использовать эту силу в агрессивных целях, он должен вложить ещё одно очко Воли. В этом случае жертва не получает возможности сопротивления и теряет очки Воли в размере Оцепенения. Если ей не хватает Воли, за все оставшиеся очки Оцепенения она получает по пункту тупого урона. Персонажу не обязательно касаться жертвы, поскольку в таком случае Оцепенение действует на расстоянии одного фута.

Психокинез (••• или •••••)

Эффект: Психокинез может принимать разные формы, от Пирокинеза и Кριοкинеза до Электрокинеза и многих аналогичных способностей. Третий уровень этого Преимущества позволяет влиять на соответствующую энергию, если она уже присутствует рядом с персонажем (например, если в комнате уже горит пламя или за окном льётся дождь). Пятый уровень позволяет создавать такую энергию из ничего.

Для активации Психокинеза вложите пункт Воли и сделайте бросок на Решительность + Окультизм. Каждый успех позволяет выбрать одну из следующих опций.

Учтите, что если вы хотите причинить другому существу прямой вред, вычтите из броска Решительность жертвы. Итак, персонаж способен:

- Повысить или понизить Размер источника энергии (например, пламени) на единицу.
- Переместить источник энергии на количество ярдов, равное удвоенному значению Воли протагониста.
- Изменить форму источника (например, заставив огонь принять форму дракона). Рассказчик может, но не обязан потребовать проверку Интеллекта + ремесла.
- Атаковать жертву. Каждый успех наносит очко урона. Психокинез третьего уровня считается оружием +1 (то есть наносит очко летального урона сверх полученных успехов). Пятый уровень Психокинеза повышает рейтинг оружия до +2.
- Использовать силу в более творческом ключе: например, для зарядки или истощения аккумуляторов.
- Создать источник энергии Размером 1 (после чего его можно будет увеличить повторным использованием этой способности, как это было описано в первом же варианте). Создавать источник энергии персонаж может только на пятом уровне этого Преимущества.

Недостаток: Если персонаж утрачивает всю Волю, Рассказчик может заявить, что его сила вырывается на свободу. В этом случае игрок проходит проверку Решительности + Самообладания, чтобы *удержаться* от применения Психокинеза. Если рядом с ним уже присутствует источник соответствующей энергии, проверка получает штраф -2.

Психометрия (•••)

Эффект: Персонаж может коснуться предмета и вложить очко Воли. После этого он проходит проверку Сообразительности + Оккультизма и за каждый успех задаёт Рассказчику по одному вопросу об эмоциональных отпечатках, оставленных на предмете другими людьми. Приблизительный список вопросов выглядит так:

- Какая эмоция чувствуется сильнее всего?
- Кто помнит этот момент лучше других?
- Упустил ли я что-нибудь важное, связанное с этим местом?
- Где этот предмет лежал в момент совершения преступления?
- Из-за чего произошло самое яркое событие, связанное с этим предметом?

Недостаток: Один раз за главу Рассказчик может наделить персонажа любым Состоянием по своему выбору, объяснив это неконтролируемым всплеском психометрической информации.

Телекинез (от • до •••••)

Эффект: Вложив очко Воли, персонаж может активировать Телекинез до окончания сцены. Его телекинетическая “Сила” равна очкам этого Преимущества.

Если персонаж использует Телекинез в агрессивных целях, он должен вкладывать по очку Воли за каждую атаку и проходить проверки Телекинеза + Оккультизма – Выносливости противника. Успехи наносят тупой урон.

Недостаток: Всякий раз, когда персонаж получает ранение или попадает под психологическое давление, Рассказчик может потребовать от игрока пройти проверку Решительности + Самообладания. В случае провала персонаж использует Телекинез против собственной воли. Игрок может добровольно отказаться от этой проверки, чтобы получить Веху.

Телепатия (••• или •••••)

Эффект: Персонаж слышит поверхностные мысли других людей, а на пятом уровне способен и самостоятельно посылать сообщения окружающим.

Для активации этих способностей он должен вложить очко Воли и пройти проверку Сообразительности + Эмпатии – Решительности собеседника. В случае успеха персонаж узнаёт о поверхностных мыслях жертвы, а дополнительные успехи позволяют задать Рассказчику по одному вопросу из следующего списка.

- Чего этот персонаж хочет прямо сейчас?
- Чего он боится в текущий момент?
- Что он скрывает?
- Чего бы он хотел от меня?
- Что он знает по интересующему меня вопросу?
- Что может привести его в чувство?
- Чего он стыдится?

Недостаток: Один раз за главу персонаж может услышать то, что его пугает. Возможно, он случайно подслушивает мысли безумца. Или план террористов, готовящихся совершить преступление прямо сейчас. Или даже непостижимые размышления Бога-машины. Помимо возможных сюжетных последствий, Рассказчик приписывает персонажу характерное Состояние наподобие Испуга или Потрясения.

Похититель времени (•••)

Эффект: Персонаж случайно – или намеренно – похищает чужое везение. Когда он касается кого-либо впервые за день, у него появляется шанс вложить очко Воли, чтобы помешать самому себе перетянуть удачу на свою сторону. Если он этого не делает, одна из *неудачных* проверок жертвы в пределах этого дня приводит к полному провалу вместо

обычного. В то же время сам персонаж сможет получать +4 дайса вместо +3 при вложении Воли в пределах этого дня.

Недостаток: Жертва, пострадавшая от этой способности, подсознательно чувствует связь своего несчастья с личностью протагониста.

Мистическое чутьё (••)

Эффект: Персонаж интуитивно чувствует определённые аномалии. Приобретая это Преимущество, выберите отдельный тип оккультных феноменов или чудовищ (например, “призраки” или “демоны”). Один раз за главу персонаж может добровольно получить Состояние *Испуг*, однако взамен почувствовать, от кого или от чего исходит это странное ощущение. Эта способность не позволяет обычному человеку чувствовать феномены, замаскированные специальными заклинаниями или оккультными силами.

Боевые Преимущества

Парирование (от • до ••••, стиль)

Требования: Ловкость ••, Холодное оружие ••, Самооборона (Холодное оружие).

Защита флангов (•): При *Уклонении* вы сохраняете полную Защиту при первых двух нападениях вместо одного.

Уязвимая точка (••): Вы наносите ответный удар по руке нападающего. Если ваша Защита сокращает запас дайсов противника до нуля, вы обезоруживаете его. Это же касается Уклонения (ваши успехи должны обнулить успехи противника).

Агрессивная оборона (•••): Если Уклонение обнуляет успехи противника, все дополнительные успехи, полученные вашим персонажем, наносят противнику по очку летального урона. Оружие не наносит дополнительный урон.

Недостаток: Вы должны вложить очко Воли и объявить о планах на контратаку в начале раунда.

Железный страж (••••): В начале каждого раунда вы можете сократить рейтинг оружия, чтобы повысить свою Защиту на соответствующее значение. Если вы предпринимаете Уклонение, этот бонус добавляется уже после того, как вы удваиваете свою Защиту.

Натиск (•••••): Если вы переходите в Уклонение и обнуляете успехи противника, у вас появляется возможность вложить очко Воли, чтобы провести рукопашную атаку со штрафом -2.

Подлый удар (••)

Требования: Уличный бой ••, Обман ••

Эффект: Пройдите проверку Ловкости + Обмана против Сообразительности + Самообладания противника. Если вам удастся получить больше успехов, противник утрачивает Защиту до начала следующего раунда. С каждым использованием этого манёвра в пределах сцены вы получаете растущий штраф -2 (поскольку противник начинает привыкать к вашему стилю боя).

Удушающий захват (••)

Требования: Рукопашный бой ••

Если при заключении оппонента в захват вы получаете сумму успехов, превышающую его Выносливость, тот отключается на количество минут, равное 6 – Выносливость.

Бой в четырёх стенах (от • до ••••, стиль)

Требования: Сообразительность ••, Атлетика ••, Рукопашный бой ••

Использование укрытий (•): Вы можете пожертвовать своим действием в этом раунде, чтобы переместиться в ближайшее укрытие с удвоенной Скоростью.

Жёсткие поверхности (••): Если вы держите противника в захвате, ничто не мешает вам впечатать его головой в писсуар, компьютерный монитор или кирпичную стену. Этот манёвр наносит летальный урон в размере ваших успехов, но прерывает захват.

Бронированный гроб (•••): Вы добавляете общие (не баллистические) очки брони оппонента к своей проверке захвата. В случае успешного захвата вы можете наносить противнику урон, игнорируя его броню.

Тёмные углы (••••): Если у вас есть хотя бы секунда на то, чтобы притаиться, ваша проверка Ловкости + Скрытности превращается в воспроизведение: таким образом, вы перекидываете все невыгодно упавшие дайсы. Вы не можете использовать этот манёвр для занятия снайперских позиций, поскольку привыкли искать места, из которых затем можно будет нанести удар кулаком или холодным оружием.

Выкручивание руки (•••••): Если вы пытаетесь обезоружить противника, даже *провал* позволяет вам выбить оружие из его рук, а успех – выхватить его. Исключительный успех наносит два очка тупого урона в процессе обезоруживания.

Самооборона (•)

Требования: Рукопашный бой • или Холодное оружие •

Эффект: Выберите один из двух Навыков, указанных в требованиях. Вы добавляете рейтинг этого Навыка к своей защите вместо Атлетики.

Боевое изящество (••)

Требования: Ловкость ••, Специализация на Холодном оружии или Рукопашном бое

Эффект: При использовании оружия, на котором вы выбрали Специализацию, вы заменяете Силу Ловкостью.

Перестрелка (от • до •••, стиль)

Требования: Самообладание ••, Ловкость ••, Атлетика ••, Огнестрельное оружие ••

Первый выстрел (•): Вы добавляете Огнестрельное оружие к своей Инициативе.

Огонь на подавление (••): Персонаж может вести автоматический огонь из полуавтоматического оружия. Кроме того, он сохраняет свою Защиту при попадании под обстрел, если у него есть хотя бы несколько пуль в запасе. Это означает, что персонаж стреляет в ответ, стремясь не столько попасть в противника, сколько помешать ему целиться.

Цепная реакция (•••): Иногда стрелок просто не может попасть напрямую в противника, залёгшего в укрытие. Тем не менее, пули могут сшибать на него другие предметы или попросту ricochetить от стен. Благодаря этому манёвру персонаж игнорирует штрафы за укрытие, но наносит только тупой урон при стрельбе по спрятавшимся противникам. Кроме того, он не добавляет рейтинг оружия к урону.

Захват (от • до •••, стиль)

Требования: Выносливость ••, Сила ••, Атлетика ••, Рукопашный бой ••

Всем телом (•): Персонаж буквально наваливается на противника, мешая ему вырваться. Это добавляет +2 очка к его Силе непосредственно при попытках заключить оппонента в захват или не дать ему высвободиться.

Поваливание (••): Вместо того, чтобы заключить противника в захват, персонаж сбивает его с ног и наносит ему тупой урон в размере полученных успехов.

Обездвиживание (•••): Если противник пытается вырваться, он получает очко тупого урона. Если вы сами проводите дополнительные манёвры после успешного захвата, они наносят врагу по очку *летального* урона.

Тяжёлое оружие (от • до ••••, стиль)

Требования: Выносливость ••, Сила ••, Атлетика ••, Холодное оружие ••

Замах (•): Вы можете пожертвовать -3 дайсами при проверке атаки, чтобы повысить рейтинг оружия на +3.

Опережение (••): Если вы отказываетесь от передвижения и Уклонения в этом раунде, то любой противник, пытающийся подойти к вам вплотную, автоматически получает очко летального урона и понижает Защиту на рейтинг вашего оружия.

Массивный удар (•••): Вы можете пожертвовать своей Защитой, чтобы вложить в следующий удар всю силу. Сделайте обычный бросок атаки. В случае успеха вы не только наносите летальный урон, но и налагаете равнозначный штраф на все действия противника в следующем раунде.

Защитная стойка (••••): Вложив очко Воли, вы получаете броню, равную рейтингу оружия. По очевидным причинам, такая броня не защищает от огнестрельного оружия.

Разрубание (•••••): Вложив очко Воли и пройдя успешную проверку атаки, персонаж наносит очко агgravированного урона в дополнение к обычным повреждениям.

Импровизированное оружие (от • до •••, стиль)

Требования: Сообразительность •••, Холодное оружие •

Всегда наготове (•): Пройдите проверку Сообразительности + Холодного оружия в начале раунда. В случае успеха вы хватаете ближайший объект, будь это камень, пепельница или что-либо ещё. Такое оружие обладает нулевым рейтингом, размером 1, Прочностью 2 и Структурой 4. Кроме того, оно налагает штраф -1 к инициативе. В случае исключительного успеха Размер и *рейтинг* оружия повышаются на +1, однако штраф к Инициативе вырастает до -2. Тем не менее, вы не получаете стандартного штрафа -1 к атаке импровизированным оружием.

Блок (••): Структура вашего оружия считается общей (не баллистической) бронёй, однако любой полученный урон сокращает его Структуру в обход Прочности.

Пролом (•••): При проведении безрассудной атаки вы можете понизить Структуру найденного предмета на любое количество очков, вплоть до нуля. Каждые два пункта Структуры повышают рейтинг оружия на +1 очко, но только в отношении ближайшей атаки.

Железная кожа (от • до ••)

Требования: Рукопашный бой ••, Выносливость •••

Эффект: Персонаж получает броню от тупого урона в размере очков этого Преимущества. Кроме того, он может вложить очко Воли, чтобы смягчить летальный урон до тупого (по одному очку за уровень Преимущества).

Лёгкое оружие (от • до ••••, стиль)

Требования: Сообразительность ••• или Боевое изящество, Ловкость •••, Атлетика ••, Холодное оружие ••

Стремительность (•): Вы можете пожертвовать рейтингом оружия, чтобы повысить свою Инициативу в этом раунде на соответствующее число очков.

Выпад (••): Вы можете понизить Защиту на любое количество пунктов и добавить аналогичный бонус к атаке.

Финт (•••): Вы проводите атаку по обычным правилам, однако вместо нанесения урона сокращаете Защиту противника от следующей атаки на соответствующее число пунктов (включая рейтинг оружия).

Серия (••••): Если вы отказываетесь от Уклонения в этом раунде, любой противник, находящийся рядом с вами, автоматически получает по очку летального урона.

Прицельный удар (•••••): Если вы отказываетесь от Защиты в этом раунде, ваше оружие наносит очко агgravированного урона в дополнение к обычным повреждениям.

Прицельная стрельба (от • до ••••, стиль)

Требования: Самообладание ••, Решительность •••, Огнестрельное оружие ••

Перекрестье (•): Максимальный бонус от прицеливания равен вашему Самообладанию + Огнестрельному оружию вместо трёх.

Прицельный выстрел (••): Вы можете сократить рейтинг оружия, чтобы понизить штраф за проведение атаки по точным целям на соответствующее значение. Например, выстрел в руку налагает штраф -2. Вы можете сократить рейтинг оружия на -1 или -2 пункта, чтобы понизить или обнулить этот штраф целиком.

Осторожность (•••): Вы никогда не рискуете попасть в другого человека, стоящего рядом с жертвой.

Призрак (••••): Ваш уровень Огнестрельного оружия налагает равнозначный штраф на попытки заметить вашу позицию или даже узнать вашу личность уже после того, как инцидент начнёт расследовать полиция.

Боевые искусства (от • до ••••, стиль)

Требования: Решительность ••, Ловкость ••, Атлетика ••, Рукопашный бой ••

Сосредоточение (•): Штрафы за нанесение прицельных атак сокращаются на единицу. Кроме того, вы игнорируете очко брони.

Оборона (••): Вы можете повысить Защиту на +1 или +2 пункта. В этом случае атака в текущем раунде получает равнозначный штраф.

Серия ударов (•••): Если вы отказываетесь от Уклонения в этом раунде, то любой противник, пытающийся подойти к вам вплотную, автоматически получает очко тупого урона – или по два очка, если вы вкладываете в это пункт Воли.

Смертоносная рука (••••): Вы наносите летальный урон в невооружённом бою.

Касание смерти (•••••): Безоружные атаки считаются оружием с рейтингом +2. Персонаж может самостоятельно отказаться от этого преимущества, чтобы не нанести жертве слишком серьёзную рану.

Полицейская тактика (от • до ••, стиль)

Требования: Рукопашный бой ••, Холодное оружие •

Нейтрализация (•): Вы получаете бонус +2 к попыткам обезоруживания и обездвиживания противника.

Хватка (••): Попытки обезоружить вас или использовать ваше оружие против вас самих должны набрать количество успехов, равное вашему уровню Холодного оружия.

Задержание (•••): Если вам удалось обездвижить противника, вы можете нацепить на него наручники в качестве пассивного действия.

Заточка (• или ••)

Требования: Уличный бой ••, Холодное оружие •

Эффект: Вы всегда носите при себе спрятанное оружие. Попытки заметить его получают штраф в размере вашего Холодного оружия. Первый уровень этого Преимущества наделяет вас скрытым оружием с нулевым рейтингом. Второй уровень повышает рейтинг до +1. Некоторые виды скрытого оружия можно использовать в качестве рукопашных атак.

Уличный бой (от • до ••••, стиль)

Требования: Выносливость ••, Самообладание ••, Рукопашный бой ••, Знание улиц ••

Инстинктивное уклонение (•): Вы можете добровольно принять штраф -1 на любые действия в этом раунде, чтобы использовать при расчёте Защиты самый высокий показатель Сообразительности или Ловкости.

Вышибание духа (••): Успешная рукопашная атака налагает штраф -1 на следующее действие противника.

Лежачих быют (•••): Если атака принесла вам количество успехов, превышающее Выносливость противника, вы можете приписать ему Помеху *Нокдаун*. Если вы находитесь рядом с противником, который пытается встать, вы наносите ему два очка тупого урона в качестве пассивного действия.

Левой-правой (••••): Вложите очко Воли, чтобы нанести ещё два очка тупого урона.

Последний рывок (•••••): Если вы страдаете от штрафов за раны, а противник готовится нанести вам удар (или заключить в захват), вы можете вложить очко Воли и пожертвовать своей Защитой в этом раунде, чтобы нанести удар первым. Вы можете сделать это даже в том случае, если *уже* атаковать в этом раунде.

Блоки (от • до ••••, стиль)

Требования: Ловкость ••, Рукопашный бой ••, Самооборона: Рукопашный бой

Раскрытая книга (•): Вы читаете действия своих противников ещё прежде, чем те совершат задуманное. Если вы не Уклоняетесь в этом раунде, а ваш противник не вооружён, добавьте к защите половину своего Рукопашного боя с округлением вверх.

Долгая практика (••): Атаки одного из невооружённых противников по вашему выбору не понижают вашу Защиту. Если Защита сокращает его запас дайсов до нуля, дальнейшие атаки этого противника утрачивают эффект снова-десять.

Перенаправление (•••): Если во время Уклонения вы сокращаете число успехов противника до нуля, он должен снова пройти проверку атаки, однако на этот раз – против собственного союзника (по вашему выбору).

Выгибание суставов (••••): Пожертвуйте Защитой в этом раунде и вложите пункт Воли. Вместо этого сделайте бросок на Силу + Рукопашный бой. Если вам удаётся набрать больше успехов, чем оппоненту, вы наносите по очку тупого урона за каждый из них. Кроме того, вы приписываете ему Повреждение руки или ноги.

Порхай как бабочка (•••••): Если во время Уклонения вы сокращаете число успехов противника до нуля, вы можете приписать ему Помеху *Нокдаун*. Вы должны объявить об этом намерении до того, как сделаете ответный бросок.

Глава вторая: Обновление правил

В этой главе описаны изменения, коснувшиеся непосредственно игровых *правил и систем*, существовавших в первой редакции. Всё, что не упомянуто ниже, осталось незатронутым.

Продолжительные действия

Каждое из продолжительных действий носит уникальный характер и требует разного числа успехов. Тем не менее, если в правилах проведения тех или иных действий (например, магических ритуалов) не указано обратного, используйте приведённую ниже систему для определения общих результатов *каждого* броска.

Обратите внимание, что при выполнении продолжительных проверок игрок может сделать столько бросков, сколько у него дайсов на руке. Например, персонаж с Интеллектом 2 и Оккультизмом 4 может сделать не больше шести бросков на проведение ритуала или поиск малодоступных сведений в библиотеке.

Результаты броска

Полный провал: Припишите своему персонажу Состояние, связанное с провалом, или обнулите все набранные успехи. Кроме того, ближайшая проверка проходит со штрафом - 2.

Провал: Либо припишите своему персонажу Состояние, связанное с провалом, либо обнулите все набранные успехи.

Успех: Добавьте полученные успехи к общему результату.

Исключительный успех: Выберите один из трёх следующих эффектов – само собой, если Рассказчик не предложит вам чего-либо ещё.

- Вы можете понизить целевую сумму успехов, которую необходимо набрать для победы, на число успехов, равное задействованному Навыку.

- Последующие броски будут требовать лишь $\frac{3}{4}$ временных затрат: например, если раньше вы делали по одному броску в час, теперь вы сможете проходить проверки раз в сорок пять минут.

- Когда вы окончательно завершите действие, персонаж добьётся исключительного успеха.

Специализации

Игрок может добавлять к броску сразу несколько Специализаций, если все они напрямую относятся к текущему действию. Тем не менее, игрок должен объяснить, чем ему помогает каждая из них. Если игрок предлагает слишком натянутое объяснение тому, как он применяет сразу несколько Специализаций, возможно, вам как Рассказчику следует ему отказать.

Состояния

Состояниями называются игромеханические эффекты, отражающие последствия его действий, агрессию со стороны окружающих, воздействие внешней среды или даже абстрактное развитие сюжета. Персонаж может обладать только одним видом определённого Состояния: например, он не может страдать от “двойного” Испуга – достаточно одного.

Это правило отменяется только в том случае, если Состояние может проявляться по-разному: например, герой вполне может обладать Информированностью в отношении своей корпорации *и* оккультных символов, которые он изучал в последнее время. В последнем случае персонаж будет обладать двумя разными Состояниями Информированности.

Большинство других правил игры специально обговаривают условия, в которых персонаж может получить новое Состояние. Тем не менее, самыми очевидными ситуациями, в которых возникают Состояния, можно назвать проверки Рассудка, исключительные успехи и полные провалы – а также попадание под воздействие сверхъестественных сил. Рассказчик может вводить новые Состояния всегда, когда это кажется ему целесообразным.

Помимо основного эффекта (например, штрафа к определённым действиям, получения автоматических успехов или невозможности тратить Волю), практически все Состояния обладают двумя дополнительными условиями: *Вехой* и *Избавлением*.

Так, герой получает по одной Вехе каждый раз, когда ситуация складывается именно так, как это описано в соответствующей графе. Что касается *Избавления*, то эта графа подсказывает способ устранения Состояния. Когда персонаж освобождается от Состояния благодаря собственным усилиям, он получает ещё одну Веху. Если Состояние проходит само собой (например, с течением времени), игрок не получает этой Вехи.

Учтите, что некоторые Состояния не приносят Вех, а в самых редких случаях персонаж не способен избавиться от Состояния ни при каких условиях. Обычно это касается Состояний, связанных со сверхъестественной расой протагониста. Подобные Состояния вы сможете увидеть в других книгах новой редакции.

Состояния и второстепенные персонажи

В большинстве случаев нет никакого смысла приписывать Состояния второстепенным лицам. Они не получают Вех, а избавляются от них главным образом тогда, когда это будет интересно для истории. Вместе с тем, иногда игрок прилагает особые усилия к тому, чтобы наложить на противника то или иное Состояние (особенно это касается случаев с применением сверхъестественных сил). В этом случае Рассказчик приписывает своему персонажу подходящее Состояние по обычным правилам. Тем не менее, избавление от него приносит ему очко Воли вместо стандартной Вехи.

Затянувшиеся Состояния

Концепция Состояний создана для того, чтобы отражать особенности сюжета и двигать историю дальше. Тем не менее, иногда случается так, что Состояние утрачивает свою повествовательную нагрузку. Возможно, персонаж чего-то боялся, однако уже очевидно, что он не столкнётся с предметом своего страха в хоть сколько-нибудь обозримом будущем. Или, возможно, он знал что-то ценное о другом персонаже – который больше не принимает участие в игре.

В этом случае Рассказчик волен устранить Состояние – возможно, даже вознаградив персонажа Вехой, как если бы он самостоятельно от него избавился. Не нужно подстраивать историю под Состояния лишь потому, что игрок ими обладает. Если вы как Рассказчик наделили определённого персонажа новым Состоянием в расчёте на его использование в игре, однако история начала развиваться в ином ключе, вспомните правило Чеховского ружья. Если вам не кажется, что Состояние может сработать в ближайшем будущем, возможно, оно будет только занимать место на листе персонажа.

Новые Состояния

Хотя ниже будут описаны самые распространённые Состояния, от которых страдают герои в Хрониках Тьмы, ещё больше Состояний вас ожидают в книгах, посвящённых отдельным сеттингам. Тем не менее, вы не ограничены этими списками. Если вам удобно, вы всегда можете придумать новое Состояние или заменить предложенное в этой книге своим, которое больше подходит вашей игре.

Придумывая новые Состояния, учтите, что их чаще всего вызывают проверки Рассудка (даже если они заканчиваются удачно для игрока), исключительные успехи и полные

провалы. Кроме того, нередко их создают психические силы чудовищ, населяющих Хроники Тьмы.

Во многих случаях Состояния отнимают или добавляют ± 2 дайса к определённому типу действий или совершению *любых* действий, преследующих определённую цель. Некоторые Состояния не обладают явным эффектом и лишь предлагают игроку отыграть определённые эмоции (например, страх) взамен на получение Вехи. Более того, существуют своего рода “активируемые” Состояния, которые вступают в силу только по воле игрока. Подобные Состояния могут предоставить протагонисту бонус к определённой проверке по его выбору или наградить другими одноразовыми преимуществами.

Если вы считаете, что Состояние может стать частью личной истории персонажа, определите, в каких ситуациях игрок получает Веху. Тем не менее, некоторые Состояния не приносят Вех и служат лишь для повышения напряжения в истории.

Наконец, каждое Состояние должно обладать способом его преодоления. В официальных дополнениях к Хроникам Тьмы этот способ описывается в графе “Избавление”.

Примеры Состояний

Зависимость

Герой пристрастился к определённому виду напитков, наркотических препаратов или развлечений. Возможно, он даже испытывает зависимость от мистических средств, которые позволяют ему почувствовать всплеск позитивных эмоций. Увы, потакание этой слабости приводит лишь к постепенной деградации его личности. С другой стороны, неспособность удовлетворить свой порок на протяжении долгого времени может привести к получению *Ломки* в качестве нового Состояния.

Веха: Персонаж борется со своей зависимостью вместо того, чтобы поддаваться ей.

Избавление: Персонаж утрачивает очко Рассудка, приобретает его или добивается исключительного успеха в переломный момент (всё так же вызванный проверкой Рассудка).

Амнезия

Ваш персонаж испытывает трудности с восстановлением определённых воспоминаний.

Веха: Персонаж сталкивается с проблемой, вызванной его неспособностью вспомнить прошлое.

Избавление: Персонаж восстанавливает память и узнаёт правду о себе. В некоторых случаях это само по себе может стать переломным моментом.

Слепота

Персонаж утрачивает зрение. Любые проверки, основанные на зрительном восприятии, сводятся к броскам на удачу. Попытки ориентироваться на другие чувства возможны, однако проходят со штрафом -3.

Веха: Персонаж испытывает серьёзные затруднения, вызванные слепотой.

Избавление: Персонаж восстанавливает зрение.

Сломленность

По тем или иным причинам вам трудно заставить себя поверить в себя. Возможно, вы просто считаете себя недостойным успеха. Так или иначе, вы получаете штраф -2 к проверкам Решительности и ещё -5 к проверкам Запугивания.

Веха: Вы решаете не участвовать в конфликте из-за этого Состояния или проваливаете соответствующий бросок.

Избавление: Персонаж утрачивает очко Рассудка, приобретает его или добивается исключительного успеха в переломный момент (всё так же вызванный проверкой Рассудка).

Питомец

Вам удалось добиться глубокой взаимной связи с животным. Возможно, это ваш питомец, но возможно, животное следует за вами по другой причине. Вы получаете +2 дайса к любым попыткам повлиять на это животное, в частности – к попыткам отдать ему понятную команду. Более того, если питомец сталкивается с трудностями во время выполнения вашего приказа, оно добавляет к проверкам бонус, равный вашему Знанию животных.

Веха: отсутствует

Избавление: Вы теряете животное или его доверие.

Связи

Вам удалось наладить контакты в определённой группе. Вы получаете +2 дайса к любым Социальным проверкам, связанным с членами этого коллектива. В то же время, вы можете отказаться от этого Состояния взамен на автоматический исключительный успех при попытке повлиять на эту группу.

Веха: Персонаж оказывает ответную услугу, которая подкрепляет его статус доверенного члена группы.

Избавление: Герой утрачивает доверие группы или официально выходит из её состава.

Инвалидность

Ваш персонаж испытывает серьёзные трудности с передвижением. Его Скорость равна единице, хотя он может передвигаться в инвалидной коляске со Скоростью, равную собственной Силе.

Веха: Инвалидность становится причиной других проблем (например, неспособности вовремя отреагировать на опасность).

Избавление: Физическое исцеление – земными или мистическими средствами.

Ломка

Вы получаете -1 дайса к проверкам Выносливости, Самообладания и Решительности.

Веха: отсутствует

Избавление: Вам удаётся утолить свою зависимость.

Грязный секрет

У вас есть причины скрывать определённые факты из своей биографии. Если они станут достоянием общественности, вы получите Дурную славу в качестве нового Состояния (хотя потеряете Грязный секрет).

Веха: отсутствует

Избавление: Вы прилагаете все усилия к тому, чтобы обеспечить сохранность собственной тайны, *либо* ваш секрет становится известен общественности.

Фуга

В вашем прошлом имеет место событие, о котором ваш мозг буквально отказывается вспоминать. Когда вы оказываетесь в условиях, напоминающих эту ситуацию, вы проходите проверку Решительности + Самообладания. В случае провала до окончания сцены управление персонажем отходит к Рассказчику, хотя в целом ваш персонаж постарается избежать конфликта.

Веха: Вы проваливаете бросок и впадаете в состояние фуги.

Избавление: Персонаж утрачивает очко Рассудка, приобретает его или добивается исключительного успеха в переломный момент (всё так же вызванный проверкой Рассудка).

Раскаяние

Вас мучают угрызения совести. Хорошая новость состоит в том, что если вы получили это Состояние в результате проверки Рассудка, скорее всего, она закончилась успехом. Так или иначе, вы получаете штраф -2 к проверкам Решительности и Самообладания при сопротивлении Обману, Эмпатии или Запугиванию.

Веха: отсутствует

Избавление: Вы находите способ искупить свою вину.

Информированность

Вы обладаете обширными сведениями по определённому вопросу. Когда вы проходите проверку, связанную с этой областью знаний, у вас появляется однократная возможность использовать это Состояние и превратить провал в успех или обычный успех – в исключительный.

Веха: отсутствует

Избавление: Вы расходуете это Состояние и повышаете результат на одну стадию.

Вдохновение

Вас охватывает порыв творческой энергии. Выберите один Навык, в котором действительно может помочь волна вдохновения (например, Экспрессию или Ремесло). Если проверка этого Навыка приносит вам три успеха, вы можете превратить их в исключительный успех и восстановить очко Воли, однако это избавит вас от Вдохновения.

Веха: отсутствует

Избавление: Вы расходуете это Состояние и превращаете три обычных успеха в один исключительный.

Принуждение

Шантажом, угрозами или обманом вас вынуждают совершить определённое действие. Если вы соглашаетесь выполнить эту задачу без ответных проверок и применения защитных характеристик, с вас снимается это Состояние, а вы получаете Веху.

Веха: отсутствует, хотя избавление от Состояния приносит Веху само по себе.

Избавление: Вы выполняете то, что от вас хотят.

Потеря ориентиров

Вы заблудились, и это не может не влиять на вас. Вы утрачиваете один дайс из проверок Самообладания, а найти дорогу вы можете только при успешной проверке Сообразительности + Знания улиц (в городе) или Сообразительности + Выживания (в безлюдной местности).

Веха: отсутствует

Избавление: Вы успешно проходите проверку или отказываетесь двигаться к цели.

Безумие

Ваш персонаж утрачивает связь с действительностью. Один раз за игровую встречу Рассказчик может наложить на любое Ментальное или Социальное действие протагониста штраф, равный 10 – его Рассудку.

Веха: Вы проваливаете бросок, к которому был приписан штраф.

Избавление: Персонаж утрачивает очко Рассудка, приобретает его или добивается исключительного успеха в переломный момент (всё так же вызванный проверкой Рассудка).

Немота

Персонаж не в состоянии говорить.

Веха: Немота становится причиной других проблем (например, неспособности вовремя предупредить союзников об опасности).

Избавление: Буквальное исцеление – земными или мистическими средствами.

Дурная слава

Имя вашего персонажа связывают с определённым событием, преступлением или высказыванием, которое ему не спешат прощать. Вы получаете -2 дайса к Социальным проверкам при общении с теми, кто знает о вашем прошлом. Если вы используете систему Социального маневрирования при взаимодействии с собеседником, который знает о вашей репутации, вам придётся открыть ещё одну Дверь.

Веха: отсутствует

Избавление: Вам удаётся искупить свои грехи перед лицом общественности или доказать, что дурная слава была получена незаслуженно.

Одержимость

Вы зафиксировались на определённой области интересов и с трудом переключаетесь на другие задачи. При выполнении действий, связанных с предметом вашей одержимости, вы получаете эффект снов-девяток. При совершении других действий вы, напротив, теряете возможность перекидывать даже “десятки”.

Веха: В стремлении заниматься любимым вопросом вы игнорируете другие задачи – но только себе во вред.

Избавление: Вам удаётся сосредоточиться на других вопросах – или, возможно, предмет вашей одержимости попросту перестал существовать.

Потрясение

Что-то поколебало вашу веру в себя. Теперь вы боитесь, что не сможете справиться с определённой задачей – и что хуже всего, ваш страх делает провал всё более вероятным. Для избавления от этого Состояния вы должны по собственной воле превратить успешный бросок в провал. Взамен вы получаете Веху.

Веха: отсутствует, хотя избавление от Состояния приносит Веху само по себе.

Избавление: Вы проваливаете проверку по собственной воле.

Испуг

Вы видели изнанку этого мира – а вероятнее всего, знаете и о том, что происходит в нём по ночам. Как правило, это Состояние вызывает прямое столкновение со сверхъестественным миром. Испуг не обладает явным игромеханическим эффектом и вместо этого предлагает отыграть саму суть этого Состояния.

Веха: отсутствует, хотя избавление от Состояния приносит Веху само по себе.

Избавление: Вы усложняете жизнь себе или своим товарищам, поддаваясь страху вместо здравого смысла.

Целеустремлённость

По тем или иным причинам вы набрались решимости довести дело до конца. Теперь вы можете однократно использовать это Состояние, чтобы превратить провал в успех или бросок на удачу – в бросок одного дайса.

Веха: отсутствует

Избавление: Вы расходуете это Состояние и улучшаете результаты действия.

Обморочность

В присутствии определённого человека вы чувствуете себя неуверенно. Возможно, вы влюблены, но возможно – пристыжены или подавлены. Так или иначе, вы утрачиваете -2 дайса от Социальных проверок, связанных с этим человеком, в то время как он сам получает равнозначный бонус. Более того, при использовании Социального маневрирования против вас этот человек повышает отношения на одну ступень.

Веха: отсутствует

Избавление: Вы добровольно проваливаете попытку сопротивления этому человеку или выполняете для него неудобное (или даже опасное) поручение.

Помехи

Помехами называются уникальные Состояния, физически угрожающие жизни героев. В отличие от большинства Состояний, Помехи вступают в силу только в боевых сценах. Кроме того, герои не получают Вех за избавление от Помех, хотя сам эффект этих боевых Состояний нередко приносит им новые Вехи. Например, если боевой шок или получение травмы заставляют протагониста совершать действия, изменяющие ход игры, он может получить взамен Веху.

Как правило, Помехи остаются в силе до окончания сцены. Конечно, их повествовательная роль может распространяться на всю историю: едва ли герои забудут, что несколько часов назад их родной квартал стал жертвой землетрясения или что одному из них вывернули руку. Тем не менее, если эти эффекты не обладают реальным значением в *небоевой* сцене, вероятно, вам следует игнорировать эти “затянувшиеся” Помехи, пока они не начнут создавать героям новые препятствия.

Кроме того, от большинства Помех можно избавиться ещё в ходе сцены, в которой они появились. Если герой растерялся в бою, его можно вернуть в чувство пламенной речью или отрезвляющим ударом. Если герой отравился, его можно попытаться вылечить даже в полевых условиях. Разумеется, это не должно идти вразрез с духом самой Помехи. Например, если персонаж стал жертвой помехи *Избит*, мешающей ему предпринимать агрессивные действия до конца сцены, эта Помеха должна продлиться именно *до конца* сцены – иначе будет подорвано её повествовательное значение.

Помехи условно делятся на две крупные категории: личные и внешние. Личные Помехи воздействуют только на того персонажа, к которым они приписаны. Внешние влияют сразу на всех, кто оказывается в зоне поражения.

Личные Помехи

Ниже приведено всего несколько распространённых примеров личных Помех.

Повреждение руки

Персонаж выпускает оружие или другие предметы, которые он держал в повреждённой руке. Физические проверки проходят со штрафом -2.

Если персонаж повредил обе руки, штраф вырастает до -3, а любые действия, требующие аккуратности, сводятся к броску на удачу.

Избит

В каждом раунде, в котором вы хотите предпринять агрессивное действие, вашему персонажу необходимо вложить очко Воли. Ваша Защита не изменяется.

Ослепление

Если вы получаете повреждение одного глаза, все соответствующие проверки проходят со штрафом -3. Повреждение обоих глаз повышает штраф до -5 и лишает персонажа Защиты.

Глухота

Повреждение одного уха налагает штраф -3 к проверкам восприятия. Повреждение обоих заставляет героя делать броски на удачу при проверках восприятия и налагает штраф -2 к любым боевым проверкам.

Наркотическое опьянение

Персонаж утрачивает -2 пункта Скорости и получает штраф -3 к боевым проверкам (понижающий также Защиту и восприятие). С другой стороны, он игнорирует штрафы за раны.

Обездвиживание

Персонаж не может двигаться, применять Защиту и совершать боевые действия.

Сумасшествие

Персонаж всегда ходит последним и получает +1 дайс к боевым проверкам. С другой стороны, он теряет -3 дайса от Социальных действий и не может вкладывать Волю.

Растерянность

Персонаж не может совершать боевые действия до тех пор, пока его не приведёт в чувство любой удар.

Нокдаун

Персонаж утрачивает своё действие в этом раунде, если только не успел совершить его ранее в порядке Инициативы. Он падает на землю и получает штраф -2 к боевым проверкам, пока не встанет.

Повреждение ноги

Нанесение ранения в одну ногу ополовинивает Скорость персонажа и налагает штраф -2 на любые действия, в которых важно движение. Повреждение обеих ног автоматически вызывает Помеху *Нокдаун*, а выполнение физических действий, основанных на передвижении, сводится к броску на удачу. При желании персонаж может ползти со Скоростью 1, жертвуя своим действием в текущем раунде.

Отравление

Умеренный яд наносит по очку тупого урона за раунд. Смертельный усугубляет урон до летального.

Тошнота

Персонаж теряет -1 дайс при выполнении любых действий, и этот штраф усиливается каждые два раунда. Особенно сильная тошнота наносит по очку тупого урона за раунд.

Ошеломление

Персонаж утрачивает своё действие и ополовинивает Защиту в текущем раунде.

Внешние Помехи

Внешние Помехи отражают состояние окружающей среды. Ниже приведено несколько общих примеров, однако не бойтесь придумывать новые.

Метель

Все участники сцены получают штраф -1 к проверкам восприятия, который увеличивается ещё на -1 за каждые десять метров, разделяющих персонажа и цель, которую он хочет увидеть или услышать. Этот модификатор влияет и на проверки стрельбы. Кроме того, за каждые четыре дюйма снега, накопившиеся с момента начала метели, жертвы получают штраф -1 на проверки передвижения, погони, Атлетики, Холодного оружия и Рукопашного боя.

Землетрясение

Защита жертвы и все проверки, основанные на Ловкости, получают штраф от -1 до -5 в зависимости от силы землетрясения. Кроме того, жертвы должны проходить проверку Выносливости + Атлетики каждый раунд. В случае провала они получают от одного до трёх пунктов летального урона – опять же, в зависимости от силы землетрясения. В случае успеха они смягчают урон до тупого. Наконец, исключительный успех позволяет избежать его целиком.

Жуткий холод

Регенерация тупого урона приостанавливается. Жертвы приобретают штраф -1 ко всем проверкам, который вырастает ещё на -1 за каждый час пребывания на холоде. По достижении штрафа -5 все начинают получать по очку летального урона в час.

Невыносимый жар

Полностью аналогичен *Жуткому холоду* с очевидным различием в описаниях.

Затопление

Штраф -2 на любые действия, если только жертве каким-нибудь образом не удаётся опустить уровень воды ниже грудной клетки. В некоторых ситуациях персонажу придётся задерживать дыхание, пока он не покроет определённое расстояние, разделяющее его от надводного пространства.

Ливень

Проверки зрительного и слухового восприятия получают штраф -3.

Ураган

Слуховое восприятие получает штраф -3. В зависимости от силы ветра, определяемой Рассказчиком (или, в определённых случаях, мистической силой чудовища, окружившего себя ветром), все участники сцены получают от одного до пяти очков тупого урона за раунд и выполняют любые действия с аналогичным штрафом (от -1 до -5). К счастью для жертв, каждый раунд они проходят проверку Ловкости + Атлетики, чтобы избежать повреждений.

Лёд

Скорость участников сцены падает на -2 пункта. Любые Физические действия получают штраф -2. Игрок может добровольно повысить штраф к Физическим действиям до -4, чтобы вернуть себе нормальную Скорость. Полный провал в любой из проверок приводит к Нокдауну. Проверки Вождения получают штраф -5, а любые машины движутся с половиной Акселерации.

Новые Помехи

Не стесняйтесь придумывать смелые и оригинальные Помехи. Например, в форме внешней Помехи можно изобразить даже орду голодных мертвецов – например, вот так.

Зомби!

Иногда вам нужно изобразить целую орду зомби или других опасных существ, однако вы понимаете, что хотите сосредоточить внимание не на массовой схватке, а на действиях персонажей в окружении врагов. В этом случае вы можете описать целое полчище ходячих мертвецов, которые с игромеханической точки зрения служат не полноценными антагонистами, а своеобразной “мобильной Помехой”.

В зоне влияния этого эффекта герои передвигаются со Скоростью, равной Силе + Ловкости, однако если они не используют мгновенного действия для *бега*, зомби накидываются на них, используя самый высокий запас дайсов, которым готов наделить их Рассказчик. Зомби проходят только одну проверку атаки, однако в случае исключительного успеха сбивают героя с ног, делая его жертвой Нокдауна.

Если зомби уже начали гнить, каждую минуту протагонисты проходят проверку Выносливости + Самообладания и в случае провала начинают страдать от лёгкого варианта Тошноты (-1 дайс при выполнении любых действий и ещё -1 каждые два раунда).

В зависимости от задумки Рассказчика, избавиться от этой Помехи может быть тяжелее, чем от большинства Состояний. В целом, Помеха создана для отражения слишком большого полчища зомби, чтобы герои могли с ними бороться. Тем не менее, если протагонистам удастся отвлечь их (например, открыв стрельбу в другом месте и затем прокравшись мимо толпы, идущей на звук) или отогнать (например, если в вашем сеттинге зомби боятся огня), Рассказчик может избавить их от Помехи.

Опыт

Каждое очко опыта в Хрониках Тьмы состоит из пяти Вех. Игроки получают Вехи всегда, когда их протагонисты переживают ситуацию, значимую для них лично. Кроме того, Рассказчик может наделять игроков Вехами за продвижение и обогащение сюжетной линии. Многие Состояния, перечисленные в предыдущем разделе, прекрасно демонстрируют оба подхода: одни показывают, как персонаж реагирует на личные проблемы, другие – просто делают сценарий более запоминающимся.

Как бы то ни было, существует несколько основных ситуаций, в которых персонаж гарантированно получает Веху.

- Когда персонаж удовлетворяет своё Стремление, он получает Веху. В конце текущей сессии он выбирает новое Стремление.
- Избавление от Состояния приносит Веху.
- Некоторые Состояния приносят Вехи ещё до того, как герою удастся от них избавиться. Условия получения Вех перечислены в одноимённой графе.
- Всякий раз, когда вы проваливаете бросок, вы можете превратить его в *полный* провал. Взамен вы получаете Веху. Рассказчик вправе ограничить частоту применения этого правила.
- Персонаж получает Веху в том случае, если последняя клетка его Здоровья заполнится летальным уроном. В этих целях не подойдёт урон, который изначально считался летальным, но был смягчён до тупого. Например, вампир не получит Веху от получения тупого урона от огнестрельного оружия.
- В конце любой сессии персонаж получает Веху.
- Вы получаете Веху за каждый переломный момент (то есть проверку Рассудка или другой нравственной характеристики).

Стоимость новых характеристик

Атрибут	4 очка опыта за каждый уровень
Преимущество	1 очко опыта за каждый уровень
Специализация	1 очко опыта
Навык	2 очка опыта за каждый уровень
Рассудок	2 очка опыта за каждый уровень

Обратите внимание, что в Хрониках Тьмы (в отличие от игр первой редакции) вам не нужно умножать базовую стоимость характеристики на новый уровень. Говоря простым языком, *каждый* уровень Навыка будет стоить 2 очка опыта – и ни очком больше.

Два закона расследований

Многие истории в Хрониках Тьмы повествуют о тайнах, раскрыть которые предстоит героям. По этой причине особым значением для любой истории Хроник Тьмы обладают два следующих правила.

- **Никаких фиксированных улик:** Не упирайтесь в создание совершенно конкретных улик, которые *обязательно* должны найти протагонисты. Конечно, порой бывает полезно продумать общую суть расследования наперёд. Однако если вы будете заставлять героев искать совершенно конкретные улики, вскоре вы обнаружите, что заставляете их идти только по той дороге, которую проложили вы лично – и что у них нет свободы повлиять на историю самостоятельно.

Вместо этого позвольте игрокам самим рассказать, что именно (и как именно) они ищут. Когда они завершат осмотр очередного места преступления или закончат беседовать с подозреваемым, спросите, что они находят. Вы можете немного влиять на их предложения и ответы, однако, если возможно, позвольте им самостоятельно определять ход расследования. В сущности, после удачной проверки вы можете сами открыто спросить их, что они как игроки хотели бы найти в этой сцене. Такой подход может сработать далеко не в любой истории, однако время от времени вы можете предлагать игрокам возможность повлиять на историю напрямую, тем самым оправдав самоопределение Хроник Тьмы как *повествовательной* ролевой игры.

- **Никаких бинарных проверок:** Под “бинарными” проверками следует подразумевать броски, которые могут привести как к успеху, так и к провалу. Хотя в случае с малозначимыми уликами вы действительно можете позволить игрокам провалить бросок на их обнаружение, чаще всего от нахождения ценной улики зависит весь ход расследования. Так позвольте игрокам найти улику в *любом* случае – однако если бросок на её поиск не принесёт успехов, заявите, что игроки сталкиваются с определёнными трудностями уже после того, как её находят.

Может быть, герои находят улику, но антагонист понимает, что персонажи сели ему на хвост. Возможно, поиск улик занимает больше времени, чем планировали герои, и серийный убийца наносит очередной удар. Возможно, поиск зацепок позволяет героям найти улику, сущность которой им только предстоит разгадать. Но в любой из этих ситуаций герои просто обязаны найти улику – даже если они не получают ни одного успеха при соответствующем броске.

Что понимается под уликой?

Ответ на этот вопрос может показаться несколько очевидным, однако с точки зрения *игровых правил* улика представляет собой специализированную разновидность **экипировки**. Каждая улика обладает одним или несколькими элементами – уникальными фактами, которые игроки могут использовать для получения однократных преимуществ в ходе расследования.

Большинство улик обладают только одним элементом, хотя если персонаж может похвастаться четвёртым уровнем подходящего Навыка или Специализацией на теме, соответствующей духу улики, он получает ещё по одному элементу. Теоретически на количество элементов в улике могут влиять и другие факторы, определяемые Рассказчиком.

Игроки могут использовать элементы для однократного получения +1 дайса к дальнейшему ходу расследования. Это касается даже шантажа, устрашения или использования правил Социального маневрирования.

Ничто не мешает герою добавить к проверке сразу несколько элементов от одной улики. Если использование сразу нескольких улик при проверке выглядит логичным, считайте, что персонаж может задействовать элементы столько улик, сколько у него очков Расследования.

Если у него достаточно элементов, он может даже превысить бонус +5, считающийся стандартным максимумом для положительных модификаторов. Выражаясь простым языком, если герой прижал преступника к стенке – значит, он это заслужил. У Рассказчика нет никаких причин давать ему вырваться.

Расследование и расследования

Хотя любой персонаж обладает доступом к Навыку *Расследование*, это не означает, что в ходе поиска новых сведений он обязан полагаться лишь на него. Безусловно, Навык *Расследования* отражает внимательность персонажа и его способность сопоставлять в голове целые вереницы фактов. Тем не менее, любой Атрибут, Навык или даже Преимущество могут участвовать в ходе расследования.

Конечно, одноимённый Навык всё равно представляет собой важнейшую часть любого расследования. В каждой сцене персонаж может найти не больше одной улики за каждое очко *Расследования* (хотя если действие не предоставило игрокам по-настоящему важных сведений, Рассказчик вправе сократить число улик до одной – вне зависимости от уровня этого Навыка).

Обратите внимание, что хотя технически поиск улики требует лишь мгновенного действия, он занимает не один раунд, а столько времени, сколько этого захочет Рассказчик. Опрос свидетелей может занять пять минут. На погружение в воду для поиска затонувшего корабля могут уйти часы.

И конечно же, не бойтесь смешивать поиск улик с выполнением других интересных действий. Возможно, чудовище отравило улики, оставленные на месте преступления. Или аквалангистам нужно проплыть мимо стаи голодных акул, кружащих среди обломков. Если герои справятся с этими трудностями, подумайте о предоставлении бонуса к дальнейшему сбору улик.

Сбор улик

Запас дайсов при сборе улик целиком зависит от действий, предпринимаемых игроком. Тем не менее, как подтвердит любой следователь, попытка собрать улики только выигрывает от применения разных подходов – точно так же, как поиск научных фактов чаще всего опирается сразу на несколько разных теорий. Поэтому каждый раз, когда игрок пытается найти улику при помощи того же Навыка, что и в последней сцене расследования, он получает растущий штраф -1.

Так или иначе, проверка расследования опирается на использование одного Атрибута и Навыка (иногда с дополнением в виде Преимуществ или других вторичных характеристик). Технически действие считается мгновенным – в том смысле, что требует одного броска. Тем не менее, оно может занимать любое количество времени.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж получает одно негативное Состояние, а улика становится спорной.

Провал: Персонаж находит *неполную* улику.

Успех: Персонаж просто находит улику с одним, двумя или тремя элементами (одним базовым и ещё одним за Навык четвёртого уровня или Специализацию).

Исключительный успех: Персонаж находит улику с +1 дополнительным элементом и приобретает выгодное Состояние. Хорошими примерами таких Состояний могут послужить Информированность и Вдохновение.

Масштаб расследования

В большинстве историй Рассказчику достаточно разбросать по различным сценам от одной до пяти улик, где последнее число соответствует весьма и весьма трудным расследованиям. Если вы хотите растянуть расследование на всю хронику, число улик должно равняться *по меньшей мере* половине запланированных игровых встреч (если

расследование просто сопутствует хронике) или их удвоенному количеству (если хроника посвящена расследованию целиком).

Как только герои находят достаточное количество улик, они автоматически завершают расследование.

Неполная улика

Элементы неполных улик могут предоставлять бонусные дайсы только к проверкам, связанным с поиском других улик. Их невозможно использовать в более гибких целях (например, для Социального маневрирования).

Спорная улика

Даже сам персонаж – не говоря о преступниках – видит, что это улика ничего не доказывает, а лишь *наводит на мысли* о возможной связи между подозреваемым и его злодеянием. Если герой продолжает расследование, опираясь только на спорную улику, он игнорирует первый успех при поиске новых улик. Эти штрафы легко сочетаются друг с другом: например, если герой собрал уже три спорные улики и ни одной надёжной, то для получения простого успеха ему нужно набрать хотя бы четыре обычных, а для достижения исключительного успеха – восемь обычных (поскольку пятый, шестой и седьмой успехи считаются в этом случае простыми).

Если герой решает воспользоваться элементом такой улики, он только отнимает -2 дайса от своего броска вместо добавления бонуса +1.

Завершение расследования

Собрав минимальное число улик, запланированное Рассказчиком, герои автоматически завершают расследование. Обратите внимание, что речь идёт именно о *количестве* улик, задуманных игровым ведущим, а не об их сущности – опять же, Рассказчикам не рекомендуется заранее определять, какие именно улики должны найти персонажи.

Тем не менее, если герои собирают именно *минимальную* сумму улик, то за каждую улику, недостающую до максимальной планки, Рассказчик выбирает по одному затруднению. Примерами затруднений могут служить следующие варианты:

- Преступник находит правдоподобное алиби.
- Преступнику удаётся сбежать.
- Преступник берёт заложника.
- Если герои попробуют взять преступника, их ждут юридические проблемы.
- Аналогичным образом, их могут ждать проблемы на личном или профессиональном фронте.
- Преступление было лишь частью глобального заговора.

Если возможно, при создании затруднений опирайтесь на действия и предположения самих игроков.

Социальное маневрирование

Социальное маневрирование представляет собой систему, которая позволяет героям повышать статус, улучшать репутацию и подчинять окружающих своей воле на протяжении *долгого времени*. Едва ли вам понадобится Социальное маневрирование, если герой просто хочет с кем-нибудь поболтать или уговорить информатора дать ему пару зацепок. Эта система предназначена для отражения многодневных стратегий по завоеванию чужого доверия или повышения своей популярности в определённой группе.

Если вы используете эту систему, то при совершении Социальных действий вам следует чётко обозначить свою конечную цель. Вы должны назвать именно предполагаемый итог всего маневрирования, а не желаемый результат однократной встречи. Например, при наличии времени и грамотно продуманной тактики персонаж в состоянии убедить богатого человека спонсировать его личный проект. Тем не менее, игрок не сможет убедить спонсора отказаться от своего имущества в пользу протагониста, как не сможет и уговорить начальника полиции собрать пресс-конференцию, чтобы сознаться в убийстве, которого он не совершал.

Узнав о цели вашего персонажа, Рассказчик определяет общую трудность этого действия. Трудность выражается в количестве Дверей – социальных барьеров, которые отделяют протагониста от достижения его цели. Например, Дверью может быть недоверие персонажа, его скептическое настроение по отношению к определённой идее или банальная нерешительность.

Базовым количеством Дверей служит наименьший показатель Решительности или Самообладания. Если протагонист хочет убедить жертву совершить нечто такое, что станет для неё переломным моментом, добавьте две Двери (конечно, если Рассказчик вообще считает, что жертва потенциально может согласиться на совершение такого действия). Если цель персонажа противоречит Стремлению жертвы, добавьте ещё одну Дверь, как и в случае несочетаемости с Добродетелью. В зависимости от обстоятельств, Двери могут появляться и исчезать уже после начала Социального маневрирования.

Вне зависимости от конкретной суммы успехов, полученных персонажем при встрече с жертвой, каждая успешная проверка Социального маневрирования открывает лишь одну Дверь. Исключительный успех раскрывает две.

Отношения

То, как часто игрок будет проходить проверки на раскрытие Дверей, зависит от его отношений с партнёром по Социальному маневрированию. Рассказчик устанавливает уровень отношений, основываясь на истории взаимодействия между персонажами.

Самым распространённым уровнем отношений считается *средний*. В зависимости от отыгрыша первой встречи, Рассказчик может назначить и хорошее, и враждебное отношение. Если игрок планирует сразу поднять отношения на уровень *отличных*, ему понадобится не только хорошо отыграть свою роль в первой беседе с жертвой, но и пройти дополнительную проверку, отражающую его старания. Например, если герой собирает вечеринку и ищет нужных людей, ему потребуется бросок Сообразительности + Коммуникабельности ещё до того, как он встретится с жертвой.

Только в редчайших случаях игрок начинает с *идеальных* отношений. Обычно это требует грамотного сочетания отыгрыша, удачных проверок, общей истории взаимодействия и даже схожих психологических характеристик (например, Пороков).

Отношения Время между бросками

Идеальные Один раунд

Отличные Час

Хорошие День

Средние Неделя

Враждебные Бросок невозможен

Мягкое давление (подарки и взятки)

Если жертва принимает ваш дар (в зависимости от отыгрыша или сопутствующих бросков), отношения улучшаются на одну ступень.

Принуждение

Шантаж, угрозы, запугивание или опьянение наркотическими средствами позволяет герою не только пройти проверку Социального маневрирования, но и автоматически устранить одну или две Двери.

Последнее требует проверки Рассудка от самого героя. Если в целях давления на жертву персонаж совершает действие, требующее проверки Рассудка со штрафом до -2 (или даже без штрафа), Рассказчик устраняет одну Дверь. Если проверка Рассудка проходит со штрафом -3 или выше, устраняются две Двери.

Выбивание дверей

Иногда герой просто не может тратить время на убеждение и умасливание жертвы. Он должен получить от неё то, что нужно, здесь и сейчас. В этом случае он проходит только одну проверку, которая получает штраф, равный количеству нераскрытых Дверей. В случае успеха герой добивается того, чего хочет, однако в случае провала жертва приобретает вечный иммунитет к его “асоциальному маневрированию”.

Стремления

Если герой знает Стремление своей жертвы и убеждает её в том, что конечная цель маневрирования совпадает с этим Стремлением, Рассказчик устраняет одну Дверь. С другой стороны, если после этого герой отказывается помогать жертве в удовлетворении её Стремления на деле, а не на словах, Рассказчик закрывает две Двери.

Порок

Если цель игрока соответствует Пороку жертвы, повысьте отношения между персонажами на один уровень.

Раскрытие дверей

Непосредственные проверки Социального маневрирования зависят от тактики, выбранной протагонистом. Эти проверки могут меняться от раза к разу. Например, в один день герой может починить компьютер своего партнёра благодаря проверке Интеллекта + Компьютера, а в другой – развлечь его интересной историей благодаря Сообразительности + Коммуникабельности.

Если это кажется разумным, жертва может сопротивляться Социальному маневрированию, вычитая из запаса дайсов протагониста свои Защитные Атрибуты или даже делая ответные броски.

Если игрок проваливает проверку Социального маневрирования *при наличии сопротивления*, он получает Веху, но отношения между персонажами падают на один уровень. Кроме того, все дальнейшие проверки будут проходить со штрафом -1, который будет увеличиваться до тех пор, пока игрок не совершит хоть один удачный бросок.

Неудачное завершение

Вся попытка Социального маневрирования – не отдельный бросок, а сам замысел протагониста – может провалиться, если:

- При попытке раскрыть очередную Дверь игрок получает полный провал (хотя персонаж получает Веху).

- Жертва со всей очевидностью понимает, что ей манипулируют. Это не распространяется на те случаи, когда жертва осознаёт, что от неё чего-то *хотят*: речь идёт именно о несоответствии между словами протагониста и его настоящими целями.
- Отношения падают до враждебного уровня больше чем на неделю, хотя в начале следующей истории (не главы) персонаж может попытаться начать всё с начала.

Удачное завершение

Как только протагонист раскрывает последнюю Дверь, жертва переходит к действию. Если “жертвой” Социального маневрирования становится персонаж другого игрока, последний может либо последовать тем же правилам (и совершить действие, интересующее другого игрока, получив взамен Веху), либо предложить компромисс. В случае компромисса инициатор накладывает на жертву одно Состояние по своему выбору – не обязательно негативное.

Хотя приведённые выше правила *по умолчанию* касаются всех игр **Chronicles of Darkness**, Рассказчикам и игрокам стоит определиться, хотят ли они допускать влияние одних игроков на других. Вполне очевидно, в некоторых компаниях честным будет считаться только влияние протагонистов на персонажей Рассказчика, но не друг на друга.

Влияние на группы

Социальное маневрирование может помочь персонажу влиять на целые группы второстепенных героев, но только при отличных отношениях или “выбивании дверей”. Исключением могут быть те ситуации, когда персонаж действительно преследует те же цели, что и группа второстепенных героев.

Количество дверей равно самому *высокому* показателю Решительности или Самообладания, встречающемуся в группе. Рассказчик должен определить приблизительный уровень Рассудка, а также общие Пороки, Добродетели и Стремления членов группы. С повествовательной точки зрения это не означает, что *все* участники этого коллектива следуют одним и тем же порокам или желаниям: речь идёт лишь о приблизительных точках пересечения.

Продолжительные попытки

В случае успешного маневрирования герой может затеять новую социальную кампанию. В этом случае ему нужно будет раскрыть на одну Дверь меньше. С другой стороны, если герой провалил предыдущее маневрирование или добился своего лишь благодаря принуждению, дальнейшие попытки добавят жертве две Двери.

Вне зависимости от накопившихся бонусов, штрафов и других факторов, персонаж всегда должен раскрыть хотя бы одну Дверь, прежде чем он добьётся от своего партнёра услуги.

Изменения в боевых правилах

Избиение и капитуляция

Далеко не все схватки проходят красиво – но что важнее всего, далеко не каждая из них тянется по-настоящему долго. Если вы используете это опциональное правило, то как только любой персонаж получит тупой урон в размере своей Выносливости или хотя бы очко летального урона, он получает Помеху *Избит*. До окончания боя любые попытки участвовать в агрессивных действиях требуют от него вложения очка Воли. Он сохраняет свою Защиту и может объявлять Уклонение или просто бежать, однако попытки отстреливаться или наносить удары требуют по очку Воли.

С другой стороны, если нападающий принимает капитуляцию своего врага, сдавшийся персонаж получает очко Воли, поскольку он понимает, что в ближайшее время никто не станет причинять ему боль. Если нападающий принимает капитуляцию, но затем решает возобновить боевые действия, он обязан вложить очко Воли. Кроме того, во многих случаях это становится переломным моментом его Рассудка (или другой нравственной характеристики).

Капитуляция не срабатывает в тех случаях, когда нападающий не преследует иных целей, кроме нанесения ран или даже убийства протагониста. Это означает, что защищающийся персонаж не получает Помехи *Избит*, поскольку знает, что единственный способ выжить заключается в том, чтобы дать отпор или сбежать.

Наконец, эти правила применимы только по отношению к существам, которые в состоянии принимать капитуляцию. Звери и многие обитатели Мира Тьмы, привыкшие убивать людей в порядке охоты и развлечения, не испытывают ни малейших проблем с нападением на персонажа, поднявшего руки и объявившего о своём желании выйти из боя.

Грязная драка

Иногда схватка не имеет большого значения для сюжета игры. Кроме того, иногда персонаж, обладающий сверхъестественной силой или неуязвимостью к большинству земных видов оружия, вступает в сражение с массой противников, у которых практически нет шанса его победить.

В таких случаях Рассказчик может принять решение о сведении всего боя к короткой проверке, которая и называется Грязной дракой.

Эта система позволяет решить исход всего боя одним броском. Если в подобной схватке участвуют несколько игровых персонажей, но каждый преследует свои собственные интересы (например, один выбивает сведения из мафиозного прихвостня, в то время как другой отстреливается от его телохранителей), каждый герой проходит отдельную проверку Грязной драки. Если же вся команда поддерживает намерение первого игрока, объявившего о своих интересах в этой боевой сцене, герои участвуют в коллективной работе.

Бросок: Любой боевой запас дайсов. Например, стрельба требует проверок Ловкости + Огнестрельного оружия, а рукопашная схватка – Силы + Рукопашного боя. Противник либо проходит аналогичную боевую проверку, либо пытается сбежать (как правило, с помощью Силы или Ловкости + Атлетики). Защита в подобных сценах не имеет значения.

Действие: состязание; сопротивление проходит пассивно

Результаты броска

Полный провал: Противник одерживает безоговорочную победу. Как правило, это предполагает результат, переворачивающий замысел игрока с ног на голову. Например, если герой хотел вырваться из-под стражи, его оглушают и связывают.

Провал: Враг побеждает, нанося персонажу урон в размере успехов, полученных *сверх* проверки игрока. К урону он добавляет рейтинг оружия. Если противник не хотел участвовать в этой схватке, то в дополнение ко всему он сбегает.

Успех: Персонаж наносит врагу урон в размере успехов, полученных *сверх* проверки соперника, и добавляет рейтинг урона оружия. Он добивается своей изначальной цели. Если подобной целью было убийство противника, значит, он лишает его жизни.

Исключительный успех: Персонаж восстанавливает очко Воли благодаря чувству своего превосходства над оппонентом.

Инициатива

Как и в играх первой редакции, Инициатива определяется броском одного дайса с добавлением модификатора, равного Ловкости + Самообладанию персонажа.

Вместе с тем, даже бегло прицелиться во врага или нанести ему удар битой с размаху может быть немного труднее, чем просто ударить кулаком в челюсть. Когда персонаж вступает в схватку с оружием в руках (или достаёт его после схватки), его Инициатива понижается на несколько пунктов.

Единственный способ избежать этого модификатора заключается в том, чтобы бросить или убрать оружие. Если персонаж бросает оружие, он не тратит на это действия, однако попытка *поднять* его займёт целый раунд.

Персонаж, использующий сразу два оружия, вычитает из Инициативы самый высокий штраф, а затем снижает его ещё на -1. Это же касается защитных средств, которые боец держит руками. Например, герой, бросившийся в схватку с ломиком (-2) и полицейским щитом (-4), в итоге получит штраф -5.

Защита

В играх второй редакции Защита состоит не только из показателя Сообразительности или Ловкости (в зависимости от того, что *ниже*), но и из уровня Атлетики. Например, персонаж, обладающий Ловкостью 3, Сообразительностью 2 и Атлетикой 3, будет обладать пятым уровнем Защиты.

Как и раньше, Защита бойца не учитывается при попадании под обстрел, если только он не стоит к нападающему в упор.

Уклонение

Если игрок воздерживается от действий в текущем раунде, он может объявить, что его персонаж целиком переходит в глухую защиту. Это действие называется Уклонением. В этом случае игрок получает на руку число дайсов, равное удвоенному показателю Защиты. Он делает по броску против каждой атаки, утрачивая по одному дайсу за каждого последующего агрессора. Каждый успех персонажа в момент Уклонения блокирует успех противника.

Если у него не остаётся дайсов на руке, он делает бросок на удачу. Полный провал в таком броске понижает Защиту героя в следующем раунде на -1.

Оружие

Прежде всего, любое оружие – будь это даже простая бита – наносит летальный урон. Кроме того, оно *не* добавляет рейтинг урона в качестве бонуса к атаке. Вместо этого, если нападающий получает хотя бы один успех при проверке атаки, оружие автоматически повышает нанесённый урон на свой рейтинг.

Исключением может служить лишь использование оружия в особых целях. Например, если персонаж закручивает цепь, чтобы подсесть противника, вместо того чтобы причинять ему вред, игрок может добавить рейтинг оружия в качестве бонуса к соответствующей проверке. Рассказчик может позволить использовать такой бонус и в небоевых ситуациях: например, если персонаж приставляет оружие к горлу или виску информатора, чтобы разговорить его, рейтинг урона может временно стать бонусом к проверке Запугивания.

Наконец, учтите, что некоторые сверхъестественные обитатели Мира Тьмы получают тупой урон от большинства земных видов оружия. Это не отменяет правила, гласящего, что *любое оружие* наносит летальный урон. Дело не в ослаблении самого оружия, а в мистических способностях отдельных чудовищ.

Изменения в экипировке

Правила использования экипировки не изменились, однако сами предметы и инструменты отныне могут обладать дополнительными Состояниями. Всякий, кто пользуется инструментом или оружием с наложенным на него Состоянием, будет получать соответствующие бонусы или штрафы до тех пор, пока не избавится от Состояния по обычным правилам.

Ниже приведены только два типичных Состояния, оба из которых носят отрицательный характер. Тем не менее, как будет видно из других книг, некоторые инструменты могут обладать и другими характеристиками.

Ненадёжность

Персонаж использует инструмент, который просто не в состоянии долго держаться в своём состоянии. Возможно, герой собрал его сам, скрепив разные элементы жвачкой и клейкой лентой. Возможно, его компьютер заражён вирусом и вот-вот выдаст синий экран.

Это Состояние может касаться даже не самого инструмента, а внешних факторов: например, если герой использует социальную экипировку вроде поддельных документов, однако окружающие склонны не доверять ему по другим причинам, такая экипировка также будет считаться ненадёжной.

Инструмент, отмеченный этим Состоянием, будет приносить свои бонусы только несколько раз, точное число которых равно очкам Навыка, использованного при его создании. Если персонаж сконструировал инструмент не сам, то учитывается Навык его создателя.

Веха: отсутствует, хотя избавление от Состояния приносит Веху само по себе.

Избавление: Инструмент наконец выходит из строя или прекращает существовать. Все герои, полагавшиеся на его работу в текущей сцене, получают по Вехе.

Опасность

Экипировка протагониста может сработать против него самого. Одно неверное слово, одна неправильно размещённая руна или один неверный пароль – и персонажа ждут крупные неприятности. Первый же неудачный бросок, совершённый персонажем при использовании этого инструмента, заканчивается полным провалом вместо обычного. Если предмет в состоянии работать после этого, его бонус сокращается на -2 очка (возможно, даже превращаясь в штраф).

Веха: отсутствует, хотя избавление от Состояния приносит Веху само по себе.

Избавление: Использование инструмента приводит к полному провалу. Все герои, полагавшиеся на его работу в текущей сцене, получают по Вехе.

Жуткие силы

Наконец, при создании сверхъестественных антагонистов вы можете изображать их особые навыки и способности в виде Жутких сил. Подробные правила по использованию (и созданию) Жутких сил были приведены в книге **Mortal Remains**. Примеры чудовищ и сил, описанные в книге **Chronicles of Darkness**, используют только часть информации, приведённой в **Mortal Remains**. Иными словами, если концепция Жутких сил вам подходит, обратитесь к этой книге. Она доступна и на русском языке.