

Мир Тьмы



Перевод:
Егор Мельников

Частные расследования экстра-класса

Мы – ваши глаза

Отчёт для заказчика - конфиденциально

Доктору [REDACTED] ру

Кафедра психологии и смежн. отделение психиатрии

[REDACTED] ситет

Тейк [REDACTED]

Уважаемый [REDACTED]

Мой знакомый из полицейского департамента не разрешил мне снять фотокопию этого документа, однако мне удалось сделать список вручную. Эти материалы я прилагаю ниже. Напоминаю, что оригинал был найден местными сотрудниками правоохранительных органов в номере 213 мотеля "Сонная луна", расположенного на федеральной трассе #11 в семи милях к западу от Карама, Огайо. Сам документ обнаружили в урне. Значительная часть страниц обгорела (восстановлено приблизительно 40% текста). Предполагается, что документ так и не был отправлен, поскольку описание жильца номера 213 совпадает с описанием автора письма Дж. Арчер. Кроме того, среди документов были найдены несколько фотографий, которые я прилагаю к данному материалу уже в оцифрованном виде. Вещественные доказательства свидетельствуют о бегстве женщины из мотеля примерно за полчаса до прибытия органов правопорядка. Для ясности я снабжаю текст *****собственными комментариями*****.

Буду с вами начистоту. Я понимаю, что многим вам обязан, однако мне не хотелось бы работать над этим делом и дальше. С тех пор, как вы позвонили мне месяц назад, меня стали преследовать какие-то необъяснимые явления. В частности, этим утром, когда я собирал документы для отправки, я обнаружил на них странные комментарии, а местами – и вовсе какую-то галиматью. Зная ваши предпочтения, я оставил их в нетронутom виде и не стал ни стирать их, ни отпечатывать новую копию документа. Возможно, вам даже удастся в них разобраться. Но даже не просите меня продолжать расследование по этому делу. И не пытайтесь мне угрожать. Я связался с начальством, и Сами-Знаете-Кто ясно дал мне понять, что освобождает меня от ваших приказов.

К.С.Делбертон

*****Дубликат*****

Дорогой [REDACTED]

Я это сделала.

Я сделала то, о чём теперь все говорят. Я не хочу, чтобы ты всю жизнь терзался догадками, и поэтому хочу сказать тебе правду. Тебе будет больно это узнать. Очень больно. Надеюсь, у меня хватит смелости записать всё это на бумаге и отослать тебе.

Я действительно убила его.

И хочу, чтобы ты знал, *почему*.

Я почти целый год проработала в *Глоуб*. "Джанет Арчер, девочка-репортёр". Папина гордость, папина радость. Я просидела в своей подвальной кабинке десять с половиной месяцев, набирая тексты некрологов и прослушивая полицейскую волну. Десять с половиной месяцев, проведённых на заседаниях городского совета, слушаниях местных дел, грабежей, историй о пьяных подростках, сбивающих телефонные будки. Я помню, что на журфаке меня предупреждали, сколько сил и терпения нужно вбухать в своё продвижение по карьерной лестнице. Да я в целом и не рассчитывала, что работа на ежедневку в небольшом городке и с моим-то опытом принесёт мне Пулитцеровскую премию. И всё-таки я полагала, что эта работа мне что-нибудь даст. Какие-нибудь перспективы, какие-нибудь возможности. Я всё ждала, когда редактор даст мне чего-нибудь помясистее – но дождалась только его жирной руки у меня на колене, когда он перебрал за обедом.

Я потрошила в сети всевозможные сайты с вакансиями, но только тратила время впустую. И всё-таки как-то раз, когда я уже без особой надежды проглядывала нашу собственную колонку, мне на глаза попало одно объявление, втиснутое между напоминанием об открытии пиццерии и агиткой в военно-морские силы.

ТРЕБУЕТСЯ ПИСАТЕЛЬ

Одинокому старому джентльмену нужен опытный и/или талантливый писатель для помощи в составлении мемуаров. Я прожил долгую и необычную жизнь, и мне нужен подлинный мастер пера для переноса моей истории на бумагу. Кандидат должен быть любознателен, скрупулёзен и внимателен к деталям. Достойная зарплата, гибкий график. Соискателей ожидает личное собеседование. Обращаться с 8 до 10 утра по адресу: Огденбург, Рэтт стрит, 133.

Фрагмент утрачен

...и я последовала за ней в комнату, которая занимала, казалось, весь фасад дома. Никакой мебели не было, если не считать одинокого складного кресла. Ковра тоже не было: вместо него пол покрывал грязный, истёртый паркет. Возможно, стены этого помещения когда-то и отдавали белизной, однако время превратило их в безликие серые перегородки. Внутри была ещё одна дверь. Тяжелая, чёрная, запёртая на замок. Занавесок на окнах не было – вместо них стояли жалюзи, которые в тот момент были наполовину опущены. Слабый свет, пробивавшийся сквозь густые утренние облака, пропитывал комнату жутковатой атмосферой безлюдных похорон.

Как это ни удивительно, на потолке и стенах практически не было паутины. А кроме того, в помещении абсолютно ничем не пахло.

“Подождите”, - сказала хозяйка, и это было единственное слово, которое я услышала от неё за всё это время. Я медленно опустилась в кресло и пожалела о том, что не захватила с собой пакетик кофе. Женщина вышла, захлопнув за собой дверь, такую же серую, как и стены. Через пару минут я услышала, как в глубине дома заработал пылесос.

Я вздохнула и попыталась устроиться в кресле поудобнее. Потом начала разглаживать складки на брюках. Потом стала смотреть в окно, на потрескавшийся тротуар и кривые дорожки, на которых громоздились мешки с мусором, ожидающиеся грузовой машины; на полуразрушенную собачью будку во дворе по ту сторону улицы. Потом я наконец поднялась и шагнула...

Фрагмент утрачен

...чёрной двери. Ручка была старинной и орнаментированной – такие бывают в отелях, стилизованных под Ар-деко. Я встала возле неё на колени и заглянула в замочную скважину, но она была чем-то заткнута.

И тут я почувствовала, как что-то коснулось моих ног.

В щель между дверью и полом дуло холодным воздухом, щекочущим мне лодыжки. Я нагнулась, чтобы заглянуть в эту щель. Размером она была с кончики моих пальцев, и сквозь неё струился холодный, практически ледяной воздух.

Я посмотрела на часы. Прошло уже более получаса. Вздор! И всё же я чувствовала, что не готова уйти сейчас. В конце концов, разве меня ждали какие-нибудь интересные дела? Словом, я поднялась и как следует постучала костяшками пальцев в чёрную дверь.

"Эй!" – позвала я. - "Есть здесь кто-нибудь? Я уже полчаса жду. Слышите?"

Ответа не было. Я схватилась за ручку и надавила. Она подалась бесшумно и мягко, гораздо легче, чем я ожидала. Однако когда я попробовала открыть её, она даже не шелохнулась. Похоже, с той стороны её держал засов.

"Простите, мисс", - прозвучал у меня за спиной сухой, дребезжащий голос. - "Могу я вам чем-нибудь помочь?"

Человек был тощим, подтянутым, беловолосым, а его кожа уже очень давно не видела солнца. Он носил чёрный костюм, старомодный даже по моим меркам, а ведь мои

предпочтения в одежде близки к предпочтениям меннонита¹. Его тонкие волосы вились над розовой кожей черепа, словно дымка.

Я ответила ему пристальным взглядом, стараясь показать, что его появление меня не напугало. Думаю, мне удалось сдержать злость в своём голосе.

"Я тут по объявлению", - сказала я, указав взглядом на свёрнутую газету, которую так и оставила лежать на стуле. - "Вакансия писателя. Должна признаться, мне пришлось подождать".

"Ах да", - вздохнул он. - "Я так и думал, что вы здесь из-за этого. Извините, что заставил вас столько тут проторчать. Я только сейчас узнал, что вы ждёте".

"Меня зовут Джанет Арчер". - Я протянула ему руку в своём лучшем стиле для интервью. Он прикоснулся к ней в самом лёгком рукопожатии, которое мне когда-либо встречалось, а затем отстранился.

"Мне очень жаль", - сказал он. - "Но, боюсь, вы напрасно пришли сюда. Эта работа теперь недоступна".

"Вы нашли себе другого работника?"

"Дело не в этом. Видите ли, мистер Маммер – джентльмен, разместивший объявление в газете – скончался прошлой ночью".

Какое-то время я могла только стоять и моргать.

"Я Тео Фенуэй, его адвокат. Я собирался прийти пораньше и повесить записку на двери, но... В любом случае, прошу прощения за доставленные неудобства".

Я не нашлась, что ему ответить. Помедлив, я подошла к стулу и взяла в руки сумку с газетой.

"Вы можете сказать, кем был этот человек? Зачем он хотел нанять писателя?"

"Как и было сказано в объявлении, он надеялся опубликовать свои мемуары. Что до него самого – тут я уже боюсь нарушить конфиденциальность. Несмотря на своё намерение опубликовать мемуары, он был очень скрытным человеком..."

Фрагмент утрачен

...три дня спустя я получила конверт. Стандартный деловой конверт, который лежал на моём рабочем столе вместе с остальной почтой. Адрес был отпечатан - но уверяю тебя, не на компьютере, а на машинке. В письме было всего 15 слов.

"Если вам хочется больше узнать о Маммере:

Мясная лавка Сэла, Коул-стрит, в 7 вечера".

Фрагмент утрачен

...из машины я наблюдала, как мясник вышел из магазина и двинулся вниз по улице, прихватив с собой крупный свёрток в коричневой бумаге, такой огромный, что ему пришлось обхватить его обеими руками. Пока я смотрела, как он удаляется от меня неуклюжей походкой, мне в голову пришла одна мысль. Почему такой крупный заказ доставлялся пешком? Я имею в виду, этот парень был сложен не хуже Джеки Глисона² и к тому же заметно прихрамывал. Рабочий фургон был припаркован прямо перед магазином, однако этот огромный кусок сала ковылял вниз по улице. Даже если он не собирался идти далеко, куда проще было бы сесть за руль. Мне оставалось только гадать, куда он направляется...

****Расспросы в мясной лавке показали, что работник, попадающий под это описание, уволился несколько месяцев назад, не оставив нового адреса****

Фрагмент утрачен

...это был не проулок, а какой-то кошмарный коктейль из мусорных баков, контейнеров, собачьего дерьма, битого стекла и обшарпанной мебели. Парень так быстро

¹ Меннониты - протестантская секта, основанная на доктрине Менно Симонса в 30-40 гг. XVI в.

² Джеки Глисон (1916 – 1987) - знаменитый американский комик, актёр и музыкант.

находил дорогу среди всех этих завалов, словно уже бывал здесь раньше. Он пересёк проулок прежде, чем я преодолела хотя бы четвертую его часть. Я уже думала, что потеряю его, но когда добралась до конца, оказалось, что он упирается в дворик, перегороженный складом и несколькими жилыми домами. Был и ещё один выход, но его перекрывала железная решётка.

Мясник стоял в центре дворика, возле канализационного люка, который был огорожен барьерами и знаками общественных работ. Его прикрывал временный навес, вроде тех, которые устанавливают рабочие во время ремонта. Однако той ночью во дворике не было никаких рабочих. Только мясник и я.

Он отбросил в сторону крышку люка, и я отступила назад, опасаясь, что он может меня заметить. Когда я выглянула снова, он стоял, склонившись над отверстием. Я видела, как он разворачивает свёрток. Потом раздался треск бумаги, и её содержимое посыпалось вниз. Прежде, чем мне удалось получше разглядеть происходящее, мясник повернулся и направился в мою сторону. Я и подумать не могла, что такой здоровяк может двигаться с такой скоростью. Я едва успела пригнуться за мусорными баками, когда он вбежал в переулок. Он пролетел мимо меня, словно объятый пламенем, едва успевая маневрировать между разбросанным хламом. Прежде чем я успела выпрямиться, он исчез из виду.

Тогда я направилась к люку.

В переулке горел одинокий фонарь, и мне оставалось только надеяться, что его будет достаточно для освещения. Я обругала себя за то, что не додумалась прихватить с собой фонарик. Я перегнулась через барьер и заглянула в люк. Отчасти свет уличного фонаря просачивался в дыру, однако потребовалось какое-то время, чтобы мои глаза начали выхватывать в темноте какие-то очертания.

Первыми я заметила пальцы.

Там были руки - три или четыре отсечённых руки, разбросанных по грязному, мокрому бетону канализации. И ещё там была нога – кажется, женская, вместе со ступней. В тусклом свете уличного фонаря её ногти сверкали, как бусины. А ещё кусок мяса с сосками и волосами. Мягкие, поблёскивающие куски плоти, сочащиеся чем-то тягучим и чёрным. Это всё, что мне удалось заметить, прежде чем я повалилась на четвереньки и меня вырвало.

Я пришла в себя уже дома. По-видимому, я машинально стянула с себя кеды, потому что теперь я сидела на краю кровати, глядя на них через всю комнату. Я не могла вспомнить, как пересекла тот проулок и как попала домой. Я не понимала, зачем мне делать хоть что-нибудь, кроме как забраться под одеяло и забыться сном, что я и сделала.

На работу утром я уже не пошла.

*****Фрагмент утрачен*****

"Если хотите знать больше:

Служба по борьбе с вредителями К-О, 17-я улица
Спросите Майка".

*****Фрагмент утрачен*****

...подвальное помещение напоминало мне лагерь смерти. Со стен свисали ржавые канистры с ядом. В бутылках с янтарной жидкостью плавали мягкие куски плоти. На полках лежали противогазы и толстые резиновые перчатки. Когда мы дошли до последней ступеньки, мне захотелось закрыть глаза и убежать подальше от этого места.

"Никогда не забуду тот день, когда мы его нашли", – сказал Майк. – "В захламлённом подвале под грудой старых газет".

Мы подошли к железной двери. Её ручку окружали какие-то странные пятна. Майк вставил ключ в замочную скважину и повернул его, держа обеими руками.

"Не расстраивайтесь, если окажется, что его здесь нет", - сказал он. - "Иногда он пропадает целыми неделями. Будь я проклят, если я знаю, как ему удаётся выйти отсюда, но он всегда возвращается".

Майк приоткрыл дверь. Когда он заглянул внутрь, на его лицо упал луч слабого жёлтого света.

"Поздравляю. Он тут".

Внутри стоял ужасающий запах. Комната пропахла мочой, дерьмом и животным мехом. Единственная пара деревянных стульев лежала на боку. В углу, съёжившись возле треснувшей настольной лампы, сидел тощий ребенок. Одет он был только в грязный комбинезон. Ни рубашки, ни обуви.

"Вперёд", - сказал Майк. - "Можешь спрашивать".

Ребёнок поднял на меня голову. На вид ему было не больше пятнадцати. Глаза у него были мелкими, словно бусинки, а волосы давно уже превратились в грязные спутанные комки. Нос у парнишки был острый. Когда он скорчил гримасу, я увидела, что каждый третий зуб у него отсутствует.

"Тим умница", - прошептал мальчик. Он повернул голову в сторону, и моим глазам открылось то, что осталось от мочки его уха.

Рваные полосы плоти свисали с его головы, как лепестки увядающего цветка. Над ними виднелись три шрама, каждый из которых был шириной в палец.

Я опустилась перед ним на колени, чтобы посмотреть парню в лицо.

"Что с твоим ухом?" - мягко спросила я.

"Тим умница. Тим спрятался, когда прибежали собаки". - Во время разговора его голова раскачивалась вверх и вниз, как будто он пел. - "Умница, умница Тим, дикие звери больше за ним не охотятся, нет, не охотятся. Теперь умница Тим столько знает..."

Я бросила взгляд на Майка, но он просто стоял на месте, глядя в потолок со скучающим видом. Потом он перевёл взгляд на меня и сказал:

"Если хочешь у него что-то спросить, лучше сделай это сейчас. Через минуту он совсем отключится".

Я ни секунды не думала, что говорить. Слова вырвались сами:

"Прошлой ночью я кое-что видела. В... люке. Я мало что помню. Только фрагменты. Не могу вспомнить, что произошло после этого, и не знаю, что если..."

"Духи следят за тобой", - сказал он и рассмеялся. Несколько капель слюны обрызгали мою щеку. - "Когда увидишь женщину с птицей, скажи ей, что ответ - семь. Они говорят, семь!"

Он издал какой-то чавкающий звук и опять рассмеялся. Мне показалось, что он начал жевать свой язык. Я услышала, как Майк направился к двери.

"Думаю, больше ты ничего из него не вытянешь", - бросил он. - "Пока, Тим!"

Когда мы вышли из помещения, у Майка зазвонил телефон. Мы подпрыгнули от неожиданного звука. Майк отвернулся от меня, чтобы поговорить. Неожиданно для себя я обнаружила, что направляюсь обратно к двери. Майк не закрыл её. Я толкнула её и заглянула внутрь.

Тима внутри уже не было. Комната была абсолютно пуста, если не считать мебели. Никаких других выходов не было. Ни дверей, ни окон. Я уставилась внутрь, словно загипнотизированная. Вдруг уголком глаза мне удалось заметить какое-то смазанное движение, а затем зашуршала газета. Я повернула голову к дальней стене как раз вовремя, чтобы увидеть, как будто что-то проскочило в небольшую дыру рядом с полом. Если бы мне пришлось отвечать на такой вопрос, я сказала бы, что это крыса. Только я не уверена, что вообще что-нибудь видела.

****Такая служба по борьбе с вредителями в районе отсутствует. Она сменила название? Почему? ****

*****Фрагмент утрачен*****

"Пробитая кружка
Ганновер-стрит.
Принеси с собой это".

*****Фрагмент утрачен*****

В конверте лежала одна-единственная игральная карта - туз крестей. Изображение на рубашке не напоминало мне ничего из того, что я видела ранее. Там была нарисована змея, свернувшаяся в кружок и вцепившаяся зубами в собственный хвост - символ, который, как показало дальнейшее исследование, назывался "уроборос". Вокруг змеи были начертаны ещё 10 символов: молния, куб, египетский анх, два пересекающихся кольца, песочные часы, спираль, полумесяц, череп, раскрытый глаз и паутина. Я сидела в кафе на Ганновер-стрит уже 45 минут, лениво играя картой. Её края были изрядно потёрты, на лицевой стороне можно было заметить пятнышко, а с одного угла картон был заметно примят.

Потом появилась официантка и спросила, не принести ли мне ещё один латте. Вот только это была уже не та женщина, которая обслуживала меня в первый раз. Ей трудно было дать больше семнадцати, причёска отдавала дань стилю панк, в губу было продето колечко, а на шеё висела дюжина тонких посеребрённых цепочек. На ключице можно было увидеть верхнюю часть татуировки - чернильный потёк, вырывающийся из-под майки. Я посмотрела ей прямо в глаза, и мне показалось, будто я начала дышать гелием.

Она села напротив меня и показала на карту.

"Ваше?" - спросила она.

"Кое-кто сказал мне принести её".

Она кивнула.

"Выглядите устало. Уверены, что уже проснулись?".

Пару секунд я размышляла над её вопросом.

"Думаю, что ещё не вполне", - ответила я. Шум в помещении, звон серебряных приборов и поскрипывание стульев, передвигаемых по полу, словно уплыли куда-то далеко от меня. Запах кофейных зёрен и пирожных исчез. Я увидела, как она протянула руку вперёд и положила один палец на тыльную сторону моей ладони.

"Совпадение грёз поведало мне, что кто-то придёт", - проговорила она.

От её руки по моему телу начало разливаться тепло. Я повернула голову, и мне показалось, что я могу видеть остаточные изображения. Куда бы я ни взглянула, люди оставляли за собой следы - отражения тел, тянущиеся за своими хозяевами подобно фигурам актёров при замедленной съёмке. Я хотела уже открыть рот, чтобы попытаться что-нибудь сказать, но в этот момент всё изменилось. Предметы и люди стали сливаться с собственными отражениями. У каждой головы появилось по сотне лиц, а у каждого лица - по тысяче глаз.

К моей руке теперь прикасался миллион пальцев. Стоявший рядом старик скрывал в глубине души маленького ребёнка. А в душе годовалого младенца скрывалась скрюченная карга.

Это было уже слишком. Я посмотрела на девушку, официантку, и увидела, что её тело стало прозрачным, будто стекло. Внутри её тела, там, где должно было находиться сердце, сияла голубая звезда.

Я видела, как задвигались её губы.

"Слияние времени ещё не завершилось", - прозвучал её голос у меня в голове. -
"Всех нас сминает, словно картонных кукол".

Я уставилась в её глаза, которые сияли, как лужи дождя в лучах яркого солнца. Мне показалось, что мои лёгкие раздуваются, как воздушные шары, а желудок съедается в комок. Я хотела сказать, чтобы она остановилась. Цепи, висевшие у неё на шее, потускнели, словно свинец, однако под ними сверкал и пульсировал серебристый орнамент.

Татуировка, подумала я. Теперь, когда я могла проникнуть взглядом за её майку, мне было нетрудно понять, что татуировка образует очертания птицы: сокола с крючковатым клювом, который, казалось, сошёл на её плечо со стены египетской гробницы.

"Женщина с птицей", - пронеслось у меня в голове. - "Скажи ей".

Я услышала, как мой голос произнёс слово "семь" за несколько секунд до того, как я смогла разжать губы и проговорить его.

"Семь?" - повторила она. - "Семь?"

Её смех был громоподобен.

"Семь! Да, именно так, их всего семь!"

Только тогда я осознала, что всё это время мои глаза были закрыты. Я досчитала до трёх и подняла веки. Я стояла в переулке позади кафе. Шёл дождь. В руке я держала зонтик. Не мой. Его рукоятка была выполнена в форме попугая. Прямо как у *Мэри Поппинс*.

****Я хотел заглянуть в это кафе, но наше общее начальство приказало мне не спешить и ждать дальнейших указаний****

*****Фрагмент утрачен*****

Нужно ещё раз встретиться. Рас-стрит, сегодня вечером. Ответы.

*****Фрагмент утрачен*****

На этот раз "Фенуэй" был не в костюме. На нём были мятые синие джинсы и поблёкшая рубашка, застёгнутая на пуговицы. Он выглядел так, как мог выглядеть чей-нибудь безработный дядюшка. Наверное, я целую минуту глядела на него, прежде чем сказать:

"Я жду".

Он ухмыльнулся.

"Вы получили свою работу. Хотя и не совсем ту, которую ожидали".

Я расстегнула пиджак и швырнула записку на пол.

"И зачем вам это было нужно, мистер Маммер? Зачем было притворяться, что вы умерли? Зачем вы лгали о том, кто вы такой? Зачем было размещать объявление в нашей газетёнке? Скольких людей вы уже обвели вокруг пальца?"

Он прошёл в другой конец комнаты и прислонился к подоконнику.

"На моё объявление откликнулись десятки людей", - начал он. - "Примерно каждый второй покидал дом через пятнадцать минут ожидания. Каждый второй из оставшихся уходил прежде, чем проходило полчаса. Но не вы. Вы доказали мне, что вы умеете терпеть". - Он кивнул на чёрную дверь. - "А кроме того, из 39 человек, ответивших на моё объявление, вы единственная, кто проявил интерес к этой двери". - Он покачал головой и издал короткий смешок. - "Подумать только, чёрная дверь в пустой серой комнате - и почти никто не обратил на неё внимания".

****В моих документах этот "Маммер" не фигурирует. Проверка записей подтверждает, что это его настоящее имя, однако каким-то образом ему удавалось избегать моего внимания до сих пор, хотя я изо всех сил старался удостовериться, что мне известны все фигуранты этого дела в округе. Кто мог его защищать?****

*****Фрагмент утрачен*****

Он подошёл к двери и положил ладонь на ручку.

"Видите ли, большинство людей закрывают глаза даже на самые очевидные вещи. Они видят лишь то, что им хочется видеть, и игнорируют всё остальное. Я знал, что вы начнёте искать подробности о моей предполагаемой смерти, но не сумеете ничего найти. Точно так же, я знал, что вы достаточно заинтригованы, чтобы последовать тем запискам, которые я собирался вам оставить. Может быть, вы хотите увидеть, что находится за этой дверью?"

Я сжала ладони в кулаки, чтобы не было видно, как они трясутся.

Маммер не стал ждать ответа. Дверная ручка беззвучно повернулась, и дверь подавалась безо всякого сопротивления. Он шагнул внутрь, и я услышала, как он сказал:

"Прошу прощения за холодный воздух, пронизывающий эту часть дома. Благодаря ему всё здесь сохраняется лучше".

Я прошла за ним в узкую комнату. Здесь было темно, и когда он включил свет, мне пришлось на какое-то время зажмуриться.

"Работа всей моей жизни", - пояснил он. - "Взгляни, не стесняйся".

Я сложила руки на груди, чтобы уберечься от холода, и медленно повернулась, чтобы оглядеть комнату. Но стоило мне открыть глаза, как снова отчаянно захотелось зажмуриться.

По обе стороны комнаты возвышались книжные шкафы. Полки прогибались под весом книг, стопок бумаг, прошитых блокнотов, канцелярских папок и регистраторов. Кое-что из этого было свалено на маленький столик.

Маммер пересёк комнату и повернулся, чтобы взглянуть на меня. Мне трудно описать выражение, которое приняло его лицо. Что-то вроде гордости, смешанной с облегчением и вместе с тем – с беспокойством.

Я взяла в руки один из блокнотов. Он был заполнен аккуратными, чёрными надписями, сделанными от руки. Параграфы педантично распределялись по секциям, каждый сопровождался названием и датой. "Манекен в шкафу", "Шёпоты в переулке", "Любимица дедушки", "Нога". Я начала было погружаться в чтение, но когда дошла до бака с угрями, мне пришлось остановиться,

"Что... что это такое?" - спросила я. Думаю, я уже знала ответ, но в ту секунду у меня страшно звенело в ушах, и мне нужно было какое-то время, чтобы оправиться.

"Подлинные истории", - мягко ответил он. - "Подлинные истории о подлинном мире. Я собирал их всю жизнь. Что-то я выкупил, но большинство из них я узнавал от очевидцев или же видел лично".

"Это не может быть правдой", - проговорила я, однако пока эти слова срывались с моих губ, я чувствовала запах мочи из чулана Умницы Тима.

"Мир далеко не таков, каким мы привыкли его видеть", - ответил Маммер. - "Он не таков, как все говорят. Я не знаю, что всё это значит. Я всего лишь собиратель историй. Архиватор. Репортёр. Но я больше не могу этим заниматься. Кто-то должен перенять это дело и продолжить идти по следу. И этот кто-то - вы". - Теперь Маммер говорил быстро. С губ старика срывалась слюна. - "Я могу только сказать, на что стоит обратить внимание, с кем стоит начать разговаривать. Ещё столько секретов осталось..."

Сама того не желая, я опустила глаза на стол, туда, где я оставила раскрытый блокнот.

На одном складе на Фронт-стрит проводят хирургические операции определённого рода...

"Нет!" - крикнула я, разом оборвав всю его восторженную речь. - "Нет, чёрт побери, нет! Я не хочу становиться частью этого!"

"Но..."

"Вы сумасшедший! Думаете, я хочу закончить так же, как и вы? Жить в одиночестве в захудалом доме в сопровождении одних лишь фантазий и домыслов?"

"Это не домыслы", - холодно возразил он. - "Ты сама видела некоторые из этих вещей".

"Сукин сын!" - мне показалось, что крик заставил его съёжиться. - "Вы вообще понимаете, что вчера я потеряла работу из-за того, что сказала своему боссу, что не хочу дожидаться очередного сокращения? Да я и трёх часов не могу провести в кровати прежде, чем просыпаюсь от своего крика!"

Он решительно подошёл ко мне. Быстрее, чем я успела бы отвернуться.

"Слишком поздно!" – прокричал он. Маммер схватил меня за плечи. - "Теперь слишком поздно! Ты уже стала частью этого дела. Ты знаешь об этих случаях. Ты сама видела некоторые из них!"

Спохватившись, он ослабил хватку, затем отпустил меня.

"Теперь, когда твои глаза раскрылись, дороги назад уже нет. Пожалуйста..." - Его взгляд стал мягче, а в уголках глаз появилась влага. - "Пожалуйста. Я занимаюсь этим уже слишком долго. Я просто не вынесу этой ноши. Мне нужно, чтобы кто-нибудь снял её с моих плеч..."

С проклятием я оттолкнула его. Он упал на пол и издал беспомощный вздох. Ему не сразу удалось втянуть в себя воздух.

"Ты не понимаешь..." - прохрипел он.

Я вытащила пистолет.

"Отец купил мне это, когда я окончила колледж. Он научил меня, как попадать в цель. Если я ещё раз тебя увижу или услышу о тебе, клянусь богом, я убью тебя". - Я чувствовала, как у меня по щекам катятся слёзы. - "И я не собираюсь больше играть в твои глупые игры".

Он быстро перевернулся на грудь, а затем начал отталкиваться от пола. Потом старик повернул ко мне лицо и взглянул прямо в глаза. И вдруг это положение тела, этот поворот головы показались мне странно знакомыми. Я будто снова была в том переулке, таращилась в люк, чувствуя приближение тошноты по мере того, как продолжала вести счёт частям тел, которые открывались моим глазам. Одна рука, две руки, нога - маленькая и как будто детская..."

А потом я увидела ещё одну фигуру. Она выскользнула из теней и нависла над расчлёненными телами. С неё свисали лохмотья. Грязные, оборванные ткани, мешавшие разглядеть, что происходит. Жирная, сальная рука протянулась из-под одежды и схватила бесформенную грудку органов. Чавканье, причмокивание, посасывание. Укрытая тенью фигура сменила положение. Раздался хруст. Я прижала обе руки ко рту и попыталась сдержаться, но всё же отчаянный вздох сорвался с моих губ.

И тогда оно посмотрело вверх. Подняло плечи, задрало голову и взглянуло прямо на меня. Хотя я была на улице, а оно оставалось под землёй, я почувствовала себя так, словно была муравьём, а оно возвышалось надо мной. По его подбородку стекала кровь, а человеческий жир оставил разводы у него на губе. Оно распахнуло челюсти - так широко, как может раскрыть их змея. Его голову покрывали странные выросты. Но когда оно подняло на меня взгляд, я увидела, что глаза у него человеческие. Взгляд остановился на мне, словно это создание хотело сжечь меня, уничтожить, как солнце уничтожает ночь.

Затем я услышала выстрел и уставилась на труп Маммера. На потёки крови, впитывающиеся в ковёр.

После этого я ещё очень долго блуждала по дому, будто бы в полусне. В здании было больше комнат. Гораздо больше. Чердак. Подвал. Все эти помещения, как и первое, были заставлены шкапами с записями. Башнями из блокнотов, горами файлов и океанами папок. Моим глазам открывались истории, зафиксированные на ресторанных салфетках, обратных сторонах конвертов, картонных коробках, полосах ткани, вырванных из одежды. Истории, записанные на стенах, на окнах и на полах.

Я знала, что произойдёт, если оставить их нетронутыми. Я знала, что рано или поздно мне придётся прочитать их. Прочитать их все.

Я не могла этого допустить.

*****Фрагмент утрачен*****

К тому моменту, когда я пересекла границу штата, я была уже главной подозреваемой в делах о пожаре и убийстве. Не знаю, какие "доказательства" могли найти у меня в номере. Наверное, кто-то что-то подкинул. Как бы то ни было, я прекрасно знаю, как работает полиция. Думаю, мне будет нетрудно всегда опережать её на шаг.

****Мой знакомый из полицейского департамента говорит, что её пока не поймали.
Кто может ей помочь? Наш враг?****

*****Фрагмент утрачен*****

Теперь, куда бы я ни взглянула, мне всегда нужно докапываться до того, что я вижу. Я задаюсь вопросом, что это за парень провожает меня глазами, когда я захожу в переулок. Я задаюсь вопросом, что это за двое лысых мужчин сидят в задней части закуской со странными медальонами на шеях. Я задаюсь вопросом, что это за громадная собака сидит на обочине дороги и исчезает как дым прежде, чем оказывается в свете моих фар.

Я задаюсь вопросом, что меня ожидает.

Надеюсь, что это письмо попадёт к тебе. У меня такое впечатление, будто мы не разговаривали уже несколько лет. Сейчас я даже не вполне уверена, что помню, где ты преподаёшь.

Надеюсь, мне хватит духу послать это письмо.

Не ищи меня, папа. Пожалуйста.

И избавься от этого письма, как только его прочтёшь.

*****Конец дубликата*****

Разработчики

Концепция и дизайн: Джастин Ахилли, Эндрю Бейтс, Филипп Булл, Карл Боуэн, Билл Бриджес, Дин Бёрнэм, Джон Чемберс, Кен Клифф, Конрад Хаббард, Майк Ли, Крис Макдоно, Мэтью Макфарлэнд, Этан Скемп, Ричард Томас, Майк Тинни, Стивен Вик, Стюарт и Фред Йелк

Текст писали: Билл Бриджес, Рик Чиллот, Кен Клифф и Майк Ли

World of Darkness создан Марком Рейн•Хагеном

В создании **World of Darkness** также участвовал Стюарт Вик

Storytelling System создана по мотивам **Storyteller System**. **Storyteller System** была разработана Марком Рейн•Хагеном

Дополнительные материалы: **White Wolf Game Studio**

Разработка: Билл Бриджес и Кен Клифф

Редактор: Кен Клифф

Художественный руководитель: Рич Томас

Разметка и набор текста: Рон Томпсон

Внутренние иллюстрации: Том Энг, Сэм Арайя, Тим Брэдстрит, Джереми Джарвис, Бекки Джолленстен, Майкл Калута, Дэвид Лери, Марк Нельсон, Жан-Себастьян Россбаш, Грег Рут, Кристофер Шай, Дюрвин Тэллон, Джош Тимбрук и Джейми Толагсон

Полностраничные иллюстрации: Джейсон Мэнли

Фотография на обложке: Анна Харпер

Дизайн передней и задней обложки: Кейти Маккэскилл и Мэтт Мильбергер

Игровое тестирование: Кристер М. Мичл, Даниэль Бистрем, Роберт Холмберг, Маттиас Ренмарк, Бьорн-Эгиль Дальберг, Джонас Хэкэнссон, Фред Грэсс, Бен Чисм, Алан Александр, Бишоп Льюис, Джаретт Андервуд, Джеймс Люк Босвелл, Джим Зубкавич, Гала Феррир, Стивен Майкл Дипеса, Трисия Хопкинс, Марк Льюис, Патрисия Петтинати, Кевин Тэлбот, Лия Томпсон, Стив Кенсон, Крис Ренфро, Джулиан Хаббард, Шастен Эддингтон, кандидат наук Хелен Э. Тэйлор, Брент Холстед, Дин Шомшек, Джеймс Гэнонг, Джефф Скэджен, Кори Овендэйл, Терье Локлингхольм, Сара Андерсон, Демиэн Андерсон, Джозеф Тёрнер, Альберт Моуотт, Рэйчел "Банни" Уинтер, Конрад Хаббард, Марио Мео, Чарльз Келли, Кори Диксон, Крис Кован, Джеймс Комер, Кевэн Форбс, Джастин Смит, Аарон Хармон, Малкольм Шеппард, Тара Де Блоис, Кирсли Шидер-Вети, Тед Саннертон, Стивен Шарп, Чад Макграт, Дуглас А. Форсайт, Кимберли Уоллак, Шанда Манн, Тай Роллинс, Адам Тинуорт, Мартин Микс, Тоби Джонс, Крис Хартфорд, Карл Велдинг, Аллисон Бартфилд, Саймон Годдар, Райан Брэндос, Робин Нэйр, Кассандра Брэкетт, Мэтью Петоса, Джасмин Мари Гриббл, Дж. Энтсмингер, Крейг Блэквелдер, Джанет Ли, Кэрри Исли, Риппер Мур, Скотт Мизис, Сью Мизис и Майк Надд

Внутреннее игровое тестирование: Джастин Ахилли, Чарльз Бэйли, Эндрю Бейтс, Филипп Булл, Карл Боуэн, Билл Бриджес, Чед Браун, Дин Бёрнэм, Брэд Буткович, Рафаэль Касл, Джон Чемберс, Майк Чейни, Кен Клифф, Лиза Эйдсон, Брайан Гласс, Пол Грегори, Конрад Хаббард, Терренс Джеймс, Бекки Джолленстен, Кейти Маккэскилл, Крис Макдоно, Мэтт Мильбергер, Бен Монк, ДеКарло Мюррей, Ребекка Шефер, Майк Тинни, Арон Фосс, Адам Фосс, Фредерик Йелк и Диана Замойски

Благодарность

Благодарим всех, кто играл в **World of Darkness** и способствовал его распространению. Именно вы сделали возможным выход этой книги, и именно благодаря вам мы можем теперь рассказывать новые истории в этой вселенной.

Особая благодарность выражается Торбену Модженсену, который использовал все пять очков своего мастерства, чтобы сделать для нас вероятностные расчёты.

От переводчика

М. Шнейдер как-то писал, что на средневековом иврите предисловие переводчика часто обозначалось как "Оправдание". Схожим образом гениальный врач Авиценна предупреждал своих пациентов: "Нас трое - ты, я и болезнь. Чью сторону ты примешь, тот и победит". Это выражение, справедливое по отношению к медицине, трижды справедливо по отношению к практике игровых переводов. Не обладая изобретательностью Авиценны, я могу только воспользоваться его словами, чтобы описать результат, полученный мной за два месяца кропотливой работы. Если вы читаете этот текст, вероятно, где-то на жёстком диске или даже на письменном столе у вас лежит его оригинал. Откройте любую страницу. Сравните тексты. От того, готовы ли вы принять предложенный вариант, и зависит степень успешности моего труда.

Перевод – это рулетка. Занимаясь им, трудно рассчитывать на одни лишь свои способности. Правильнее будет говорить о способностях и везении, дополняющих друг друга на каждой стадии перевода. Об этом я уже говорил в предисловии к "Реквиему". Об этом скажу и сейчас. Переводчик может лишь объяснять причины, подтолкнувшие его к тому или иному решению. Последнее слово неизбежно останется за читателем. Оправдание – удел переводчика.

В моём случае таким оправданием выступает категорическая непереводаемость некоторых терминов **World of Darkness** на русский язык. У нас нет аналогов слова *Streetwise*. У нас нет однословного обозначения огнестрельного оружия (*Firearms*). У нас нет обобщающих терминов наподобие *Socialize* - есть только описания разных сторон этого понятия. Если вы попытаетесь дать этим терминам русскоязычные определения, очень скоро вы обнаружите, что добавляете им оттенки, отсутствующие в оригинале, или, напротив, упускаете что-нибудь важное. Настоящей головной болью для меня стали слова *Advantages* и *Merits*, потому что на русском языке оба понятия обладают взаимозаменяемыми значениями. В частности, *Merits* приходится переводить как Преимущества (дополнительные привилегии, умножаемые самим персонажем), а *Advantages* - как Достоинства (статичные характеристики, изменяющиеся самостоятельно), хотя словарь рисует нам совершенно другую картинку. Слово *Finesse* и вовсе снится переводчикам в ночных кошмарах со времён третьей редакции D&D. Время от времени, мысленно набрасывая перевод, я старался подыскать общий вариант конвертирования этого термина, однако ни одна из этих попыток не дала хоть сколько-нибудь удовлетворительного результата. Поэтому в переводе вам встретятся Аккуратность (как подкатегория Атрибута), Грация (как способность призрака) и Изящество (как специальное Преимущество), хотя в оригинале всё это обозначено одним словом - *Finesse*.

Впрочем, не следует сгущать краски. Я могу с радостью сообщить вам, что 90% терминов соответствуют своим англоязычным аналогам. Тем не менее, это как раз тот случай, когда исключение важнее правила, а второстепенные элементы определяют судьбу ключевых единиц, на которых держатся они сами. Закон Ома наоборот?

Добро пожаловать в Мир Тьмы.

*Перевод посвящается Вениамину Косареву и Алексею Шилину,
трёхмерным людям в двухмерном мире*



Содержание

| | |
|--|-----|
| Пролог..... | 2 |
| Глава первая: Тайная история | 16 |
| Краткое описание правил | |
| системы Повествования..... | 42 |
| Создание персонажа..... | 46 |
| Словарь..... | 49 |
| Краткое описание действий и бросков..... | 53 |
| Глава вторая: Атрибуты..... | 58 |
| Глава третья: Навыки..... | 75 |
| Глава четвёртая: Достоинства..... | 130 |
| Глава пятая: Преимущества..... | 158 |
| Глава шестая: Драматические системы..... | 177 |
| Глава седьмая: Сражения..... | 223 |
| Глава восьмая: Повествование..... | 276 |

"Ладно, начнём с начала. Что ты делал в кафе у Малхэнни?"

"Я вам уже говорил. Мне хотелось съесть пару пирожных".

"Да, да, "пирожных". А может, ты всё-таки хотел пару бутылок?"

Мужчина в грязном плаще смущённо опустил голову. Он потёр рукой многодневную щетину на подбородке и посмотрел на мутное отражение своего лица на стальной поверхности стола. Слабый свет, просачивающийся сквозь прутья решётки, перегораживающей окно, свидетельствовал о приближении рассвета.

Мужчина поднял глаза на офицера.

"Допустим. Ну да, мне хотелось выпить. И что с того? Я имею такое право".

"Ты не имеешь права лгать мне".

"Да чёрт побери, зачем мне вам лгать? Я же сказал, не убивал я этого парня! Зашёл выпить, только и всего. Но вместо этого натолкнулся на этого... эту..." - Он вздрогнул и замолчал.

Офицер присел на край стола.

"Послушай, мне не меньше твоего хочется закончить с этим и отправиться домой. Но это может случиться только тогда, когда ты расскажешь мне всю историю".

Мужчина понуро опустил голову.

"Так и быть. В общем, я уже был внутри, когда открылась задняя дверь, ведущая на парковку, и появился тот парень. Он странно выглядел. Вид у него был такой, словно он сам себе не принадлежал. Малхэнни явно не захотелось, чтобы он там оставался, и он стал кричать парню, чтобы тот выметался.

Тогда парень что-то сказал. Я не понял слов, они были вроде как на другом языке. Но Малхэнни, должно быть, знал, что это означает. И он как свихнулся. Раскрыл какую-то сумку или что-то типа неё, а потом вышел из-за прилавка с бейсбольной битой. Понятия не имею, что могло его так разозлить.

Ну а потом он погнался за парнем через заднюю дверь. Я их не видел, зато слышал прекрасно. Звук был такой... словно там появилось животное... а потом были только истошные крики".

Глава первая: Тайная история

*Существуют миры, в которых демоны правят
безраздельно и тьма стоит беспросветная.
Всякого, кто при жизни отверг свет Духа,
ожидает тьма смерти.*

Иша Упанишада

Том улыбнулся и довольно вздохнул. Его руки отдыхали в карманах вельветовой куртки.

"Совсем ничего не изменилось. Всё выглядит точно так же, как я и запомнил".

"Да ну?" - бросила Дженни. Она скрестила руки на груди и скептически оглядела маленький пруд. - "Ничто не остаётся неизменным. Наверняка эта старая лужа хоть в чём-нибудь да изменилась".

"Говорю тебе - она точно такая же. То же самое дерево, те же самые ветки, тот же уровень воды. Готов побиться об заклад, что старая "дыра в неизвестность" всё ещё где-то на дне".

"Дыра в неизвестность?" - поморщилась Дженни. - "Звучит как-то жутко".

"Да, мы в детстве часто подбивали друг друга доплыть до неё. Бобби однажды пытался, но ему не хватило дыхалки заплыть внутрь. Помню, как он тогда испугался!"

"Ну тебя". - Дженни замахала руками, пытаясь отогнать эту картинку. - "Почему мальчишки всегда совершают такие идиотские поступки?"

Том с улыбкой стянул с себя пиджак.

"Я поклялся, что когда-нибудь достану до самого конца этой дыры".

Дженни в ужасе посмотрела на него.

"Шутишь". - Она замотала головой. - "Том, не надо".

Том рассмеялся и стянул с себя штаны, под которыми оказались плавки. Прежде чем Дженни успела ухватить его за руку, он плюхнулся в мутную воду.

"Ты ничего не разглядишь в этой грязи!" - крикнула Дженни. - "Вылезай, Том! Пошли домой".

"И не подумаю", - сказал Том. - "Я поклялся, что когда-нибудь доплыву до неё. К тому же, как-то я уронил туда серебряный доллар. Я хочу получить его назад".

Голова Тома скрылась под водой.

Дженни смотрела, как его тёмная фигура опускается всё глубже и глубже. Фигура достигла точки, которая, судя по всему, находилась уже на дне пруда, замешкалась на мгновение, а потом продолжила опускаться, пока не исчезла совсем.

Дженни застонала, вцепившись в себя и закусив губу. Ей оставалось только ждать.

"Том!" - крикнула она, когда поняла, что он не выныривает уже слишком долго. - "О Господи!"

Она сбросила туфли и выскользнула из штанов. Ей и в голову не приходило, что может понадобиться купальник, так что теперь на ней осталось только нижнее бельё. Морицась, она стала заходить в холодную воду.

На полпути к середине пруда Дженни остановилась, зажав рот руками и пытаясь закричать, но не в силах издать ни звука. Там, где исчез Том, на поверхность вырвались пузырьки, смешанные с кровью. Застыв от ужаса, она попыталась заставить себя нырнуть и помочь ему, однако в этот момент над поверхностью появилась его рука.

Дженни облегчённо выдохнула, но уже секунду спустя этот выдох превратился в истошный крик, потому что рука закачалась на воде, оторванная у окровавленного запястья.

Любой из нас хотя бы раз в жизни чувствовал, что мир не таков, каким кажется, и что многое в нём скрывается под чужим обликом. Иногда у нас возникает смутное ощущение, будто за маской обыденности скрывается что-то зловещее, завуалированное рациональными объяснениями и прикрытое "естественными законами", которым нас учат ещё со школы. Нам рассказывают, что средневековые предания о чудовищах и колдунах – не более чем примитивные суеверия, и сегодня мы уже слишком благоразумны, чтобы верить в подобную чепуху. Иногда мы и сами убеждаем себя в этом.

Но с наступлением темноты, когда тени вытягиваются вдоль переулков, а ветер заводит свою печальную песню между деревьев, мы начинаем жаться друг к другу и вспоминаем старые истины – истины наших предков, которые знали, почему нужно бояться темноты.

В глубине души все мы знаем, что мир гораздо страшнее, чем мы позволяем себе признавать под воздействием рациональных барьеров, которые сами же ставим перед собой. Принять эту истину, сидящую у нас в подкорке, значит впустить в себя безумие, первозданный хаос, который всегда скрывается где-то на границе нашего восприятия. Гораздо проще закрыть глаза и сделать вид, что его там нет. Если мы его не видим, значит он не видит нас.

Тем не менее, притворяясь, будто чего-то не существует, мы не можем заставить это исчезнуть. Мы только помогаем ему лучше спрятаться – а ведь любой хищник будет рад укрыться от глаз своей жертвы, чтобы не спугнуть её раньше времени.

Мир, в котором действительно существуют подобные хищники, воплощает собой самый страшный кошмар конспирологов. В таком мире невидимые создания строят против нас заговоры, дёргая за ниточки, которым мы подчиняемся, словно куклы, – и прячутся во тьме, которую не в силах рассеять никакой свет. Единственное, чем мы можем себя защитить, – это неведение, слепое забвение, которое позволяет нам держаться изо дня в день и стремиться к "чему-то осмысленному": семье, дому, карьере. Когда кто-нибудь заговаривает о незримых созданиях или тайных хозяевах человечества, скрывающихся во тьме, мы не видим в его словах достаточных оснований, чтобы поверить ему. Если эти создания существуют на самом деле, почему мы не видим их в вечерних новостях? Даже Интернет-сайты, посвящённые изучению паранормальных явлений, не могут предоставить нам ни одного хоть сколько-нибудь достоверного изображения сверхъестественного феномена. Слишком трудно поверить в то, чего никто не видит. Но, может быть, именно так всё и было запланировано?

Добро пожаловать в Мир Тьмы.

В сердце тьмы

Выдержка из статьи "Чужак в чужом мире", размещённой в журнале "Паранормальное время" в июле 1999. Автор: "Холодный Джек", независимый журналист.

Это ваш последний шанс.

Что бы ни привело вас к этому моменту, где бы, когда бы и в какой форме вы ни читали бы эти слова, это ваш последний шанс повернуть назад. Бросить журнал в измельчитель. Закрыть сборник статей и поставить его обратно на полку. Выйти из системы и стереть лог из браузера. Сделайте это, и может быть – *может быть*, – вы вернётесь к той жизни, к которой привыкли. Я не могу этого гарантировать. Однако я могу обещать, что если вы не остановитесь прямо сейчас, не оставите попыток увидеть вещи, не предназначенные для ваших глаз, и услышать истории, не предназначенные для вашего разума, вы перейдёте черту, после которой вернуться будет уже нельзя. И произойдёт это куда быстрее, чем вы ожидаете. Потом вы уже не сможете жить в том мире, в котором живут остальные люди. Вы захотите вернуться к нормальной жизни – о Господи, как вы этого захотите, – но будет уже слишком поздно.

Это последнее предупреждение.

Хорошо.

Вы не послушали.

Давайте приступим.

Если вы дочитали до этих строк, значит, скорее всего, в последнее время вам пришлось пережить что-то поистине необычное. Что-то сняло с ваших глаз повязку - всего на пару мгновений, однако теперь вы хотите знать больше. Если вы твёрдо решили ввязаться в дело, которое вас не касается, я открою вам две фундаментальные истины. Первую вы уже знаете. Вы понимали это всю жизнь, как и все окружающие - однако, как и они, вы не хотели этого признавать.

Мы не одни.

Вы знали это ещё тогда, когда были ребёнком, правда? Вы чувствовали чужое присутствие в спальне по ночам. Вы видели их уголками глаз, когда начинали засыпать.

Каждой культуре в истории человечества было известно, что мы делим свою территорию с другими обитателями этого мира, другими разумными существами, другими "созданиями". Мы знаем их под тысячей разных имён: это духи, боги, гиганты, ангелы, демоны, феи, призраки, упыри, святые, архонты, маги, чудовища. Каждое человеческое общество, когда-либо существовавшее на нашей планете, знало, что за его пределами существуют другие создания, обладающие собственными целями и не боящиеся поступать в согласии с собственной волей даже тогда, когда мы вставали у них на пути. Даже Библия содержит их упоминания – вспомните те места, в которых речь идёт об исполинах, бродящих по земле, ангелах, появляющихся на пути пилигримов, ведьмах, скрывающихся в пещерах. К слову, вам известно, что в Лувре и по сей день висят десятки картин эпохи Возрождения, изображающих металлические линзообразные объекты, парящие в небе над Италией?

Это только в последнее время люди - во всяком случае, те из нас, кто живёт в "цивилизованных" странах - решили, что мы стоим на вершущке пищевой цепи в гордом одиночестве. Только теперь мы решили, что вековую мудрость наших отцов можно попросту игнорировать, сбрасывать со счетов или даже высмеивать. Но как бы мы ни пытались этого отрицать, истина время от времени прорывается на поверхность. Жители Пойнт-Плезанта - городка, расположенного в Западной Виргинии - могли бы это подтвердить. Их беды начались в 1966 году, когда жители начали регулярно сталкиваться с огромным человекоподобным созданием с горящими глазами и насекомообразными крыльями. На протяжении целого года о встречах с так называемым "Человеком-мотыльком" сообщали сотни людей - простых, заслуживающих доверия свидетелей, которые никогда ранее не были замечены в распространении слухов.

В принципе, существует бесчисленное количество свидетельств о встречах с созданиями, обладающими смешанными чертами гуманоида и летающего животного, - от библейских ангелов до кикийяона, или "пожирателя душ", который, по заявлениям европейских первопроходцев, был пойман в Гамбии ещё в 1939 г. На первый взгляд, Человек-мотылёк относится именно к этой категории сверхъестественных существ или неизученных животных. Но как объяснить огни в небе над Пойнт-Плезантом, о которых на протяжении всего 1966 г. сообщали местные жители? И как быть с историями о странных "людях в чёрном", которые время от времени появлялись в городе и предупреждали горожан и журналистов, что им не следует рассказывать посторонним о странных вещах, с которыми они сталкивались? А что делать с сообщениями о поведении этих странных людей - их необычном акценте, мелодичных голосах, незнании общеизвестных выражений и неумении обращаться с бытовыми предметами наподобие ручки или вилки? Складывается впечатление, будто сразу две или три истории произошли в городе одновременно, перемешавшись друг с другом до такой степени, что стало попросту невозможно дать им одно разумное объяснение.

Я посетил Пойнт-Плезант пять лет назад, чтобы написать статью о Человеке-мотыльке. Я разговаривал с женщиной, которая однажды открыла дверь на заднем

крыльце только затем, чтобы столкнуться с парой огромных красных глаз. Когда она оправилась от потрясения и попятилась в дом, оказалось, что прошло уже три часа. Я разговаривал с бывшим шефом полиции, который получил серию телефонных звонков, каждый раз между 2 и 3 часами ночи, в ходе которых ему предлагали уничтожить рапорты, которые он готовился подать. Когда ему удалось записать один из звонков на плёнку, он обнаружил, что голос звонившего был идентичен его собственному.

Я покинул Пойнт-Плезант с записями нескольких странных историй в блокноте, однако обо всём этом уже сообщалось ранее. Этим бы всё и кончилось. Однако на следующую ночь, когда я приехал домой, меня разбудил телефонный звонок. Я услышал запись моего доклада начальнику, который я сделал 12 часов назад, - всё до последнего слова. На следующий день, когда я ехал в мастерскую заменить масло в автомобиле, у меня снова зазвонил сотовый. Я обнаружил, что слушаю чужой разговор приблизительно с середины. Мне не понадобилось много времени, чтобы понять, что двое мужчин разговаривали обо мне. Они упоминали моё имя, уличный адрес, журнал, в котором я работаю. Однако понять тему разговора было достаточно трудно. Помимо детального обсуждения моей личной жизни, они делали какие-то расплывчатые заявления и постоянно использовали эвфемизмы, которые ни о чём мне не говорили. "Процесс". "Уязвимое пространство". "Семь королевств".

Мне показалось достаточно очевидным, что я стал жертвой изобретательного розыгрыша, устроенного, вероятно, моим коллегой по журналу. Несколько дней спустя я уехал из города, чтобы набрать материал для другой статьи, и выпросил ещё несколько дней в качестве отпускных. Всего я исчез недели на три.

Когда я вернулся и стал подниматься к себе в квартиру, по пути мне встретился сосед, которому я сказал, что рад вернуться домой. Он удивился и сказал, что не заметил моего отсутствия. Когда я возразил, что меня не было три недели, он как-то ошеломлённо посмотрел на меня и напомнил, что пару дней назад я заходил к нему с ящиком пива посмотреть вечерний матч.

Поднявшись в квартиру, я обнаружил, что все письма, пришедшие за последние три недели, лежат на столе возле самой двери. Они не должны были там находиться по той причине, что я специально договорился, чтобы все письма оставались в почтовом отделении до моего возвращения. Но они лежали здесь. Конверты были вскрыты и сложены так, как это всегда делал я. Продукты, к которым я ещё не прикасался, лежали на кухне. Многие были уже наполовину съедены. Некоторые исчезли, зато появились пакеты, которые я раньше не видел.

Я позвонил домовладельцу, и тот сказал мне, что в последнее время не замечал в доме незнакомцев, тем более на моём этаже, и что за всё это время в мою квартиру никто не заходил. *Кроме меня.* Он утверждал, что видел меня каждую неделю, которую я провёл в поездке. Я обзвонил друзей. Один из них сказал, что он у меня обедал несколько дней назад. Другой напомнил, что на прошлой неделе мы столкнулись на улице, и настаивал, что мы проболтали с ним минут десять, прежде чем разойтись.

Тогда я позвонил своей матери.

Она рассказала, что я дважды заезжал к ней пообедать за прошедшие три недели. Я был в её доме и оба раза провёл с ней по несколько часов. И, нет, она не заметила, чтобы я вёл себя странно.

Кто-то жил моей жизнью, пока меня не было дома.

Если вы допускаете, что это происходило на самом деле, то вам наверняка интересно, нет ли какой-либо связи между этими странностями и моим расследованием по делу о Человеке-мотыльке. Но давайте подумаем, что могла бы означать подобная связь? Что кто-то пытается отбить у меня охоту писать о нём? Кто? Правительство? Жители Пойнт-Плезанта? Сам Человек-мотылёк? И зачем же? Я не накопал ничего такого, что не было бы описано уже десятки, если не сотни раз, начиная ещё с 1966 года. Чем тщательнее приглядываешься, тем меньше смысла понимаешь. И всё-таки, кто бы ни

стоял за всем этим, он должен был понимать, что применение столь загадочной тактики на журналисте только пробудит его интерес, а не погасит его. Тот, кто пытался отвести меня от этого дела, сделал всё, чтобы я погрузился в его изучение с головой.

Для правительственной интриги или внезапного вторжения эта стратегия была состряпана слишком грубо. Чем больше я думал об этом, тем больше склонялся к мысли, что кто-то решил применить на мне реверсивную психологию³. Кто-то (или что-то) хотел заставить меня продолжать приглядываться к необъяснимым явлениям и расследовать все эти странности. Возможно, они хотели, чтобы я докопался до правды, а может, они не боялись обнаружения и находили это забавным, словно играли в какую-то непонятную игру. Вскоре после того, как я пришёл к этому заключению, меня начали посещать манекеноподобные существа, которых я периодически вижу и по сей день. С тех пор я встречал или замечал краем глаза представителей 17 различных видов крылатых гуманоидов. После того, как я увидел первого, я решил порвать все контакты с друзьями и семьёй - ради их безопасности - и отправился собирать истории в незнакомых местах.

Допустим, Человек-мотылёк был порождён массовой истерией - но он каким-то образом оставляет явные доказательства своего существования в материальном мире. Допустим, Человек-мотылёк стал результатом секретного эксперимента правительства по использованию продвинутых технологий, однако агенты, посланные помешать распространению информации о его существовании, отличаются чудаковатым акцентом и не владеют навыками общения. Допустим, Человек-мотылёк явился с другой планеты, однако пришельцы, с лёгкостью путешествующие по галактике, почему-то не могут догадаться, что в глазах обыкновенных людей их поведение выглядит странно. Можете выбрать свой вариант. Но чем лучше присматриваешься, тем больше понимаешь, что кусочки пазла не складываются. Чем больше подсказок находишь, тем меньше понимаешь, как должна выглядеть общая картинка.

В конце концов я пришёл к выводу, что ответа нет - есть только вопросы. Поиск истины - недостижимая цель. Лучшее, на что вы можете надеяться, - это получение чёткого представления о том, сколько вы ещё не знаете. И это вторая фундаментальная истина, которую я хотел вам открыть. Вы думаете, что когда-нибудь вам суждено докопаться до правды, лежащей на самом дне. Но вы никогда её не найдёте. Этого никогда не произойдёт. Любая тайна приведёт вас к ещё большим тайнам. У этого лабиринта нет выхода, как нет и двери, через которую вы когда-то в него вошли. Это противоречит любым инстинктам человеческого мозга, но если хотите выжить, вам придётся смириться с тем, что все ваши поиски, усилия и вопросы заранее обречены на провал. Вы можете только надеяться, что вам удастся записать все подробности этих тайн и подивиться их непостижимому смыслу.

В каждой тени скрываются ещё большие тени.

Полуночные истории

Никто не может сказать, когда люди впервые начали рассказывать истории, как не может сказать и того, зачем они начали это делать. Однако можно с уверенностью утверждать, что ещё самый первый рассказчик использовал свой талант к повествованию для объяснения непостижимых событий, сопровождавших всю его жизнь. Более того, даже самые древние истории до сих пор концентрируются на величайших загадках вселенной: на тайнах жизни, смерти, творения, искупления и непрерывной борьбы света и тьмы.

Игру, которую вы держите в руках, мы называем *повествовательной*, потому что она даёт вам возможность принять участие в глубоко человеческой форме деятельности -

³ Психологический метод, подталкивающий адресата к совершению определённых поступков прямо противоположными словами и действиями.

рассказывании историй. Информацию об игровых правилах вы найдёте в следующих главах.

События тех историй, которые вам предстоит рассказать в этой игре, разворачиваются в Мире Тьмы. Этот мир очень похож на наш, делит с ним ту же культуру, историю и географию. На первый взгляд кажется, что большинство людей в этом вымышленном мире живут той же жизнью, которой живём и мы с вами. Они едят те же блюда, носят ту же одежду и тратят время на те же бестолковые передачи. И тем не менее, в Мире Тьмы тени приобретают особую глубину, улицы с наступлением ночи становятся ещё мрачнее, а туман плотнее. Если в нашем мире старинный дом, стоящий по соседству, просто заставляет людей поёжиться, в Мире Тьмы по ночам в нём можно услышать странные вздохи, а если смотреть на него с определённого угла, то его фасад приобретает форму человеческого лица. Хотя, может быть, всё это придумали соседи... В нашем мире такие истории навсегда остаются городскими легендами. В Мире Тьмы эти легенды нашёптывают в уши детей, страдающих аутизмом, невидимые пауки.

В мире, который вы собираетесь посетить, кошмары и ужасы не просто воплощают собой человеческий страх перед наступлением темноты. Они *реальны*, хотя большинство людей этого не осознаёт. Ответы на эти загадки - или хотя бы намёки на истину - вы можете найти в других книгах. Однако вам не обязательно знать ответы, чтобы начать искать их. Эта книга содержит все необходимые инструменты, которые пригодятся вам для создания собственных коллективных историй. Историй об ужасах, историй о призраках, историй о путешествиях, приключениях или тайнах. Историй о людях, которые начинают догадываться, что в тенях скрывается что-то неведомое, - вполне возможно, лишь после того, как они по случайности забрели в эти тени.

В этой главе описаны советы от тех, кто уже идёт по дороге, на которую вам предстоит вступить. Остальная часть книги описывает систему, которая поможет вам и вашим друзьям погрузиться в повествование. Простые и многосторонние правила игры позволят вам рассказать любую историю. Эта книга бросает вам вызов. От вас требуется не просто кидать на стол игровые кости и следовать выпавшим числам, а вжиться в самый правдоподобный и жизненный образ, который вы только способны придумать. Подлинной мерой успеха в системе Повествования всегда остаётся взаимодействие протагониста с воображаемым миром, в котором он обитает.

Может быть, он сумеет постигнуть тайны неведомого мира.

Может быть, он *станет* одной из этих тайн.

Время покажет.

Холодная правда

Из отчёта, написанного преподобным Луцилием Чемберсом, служившим в реформатской лютеранской церкви г. Кингс Кроссинг, штат Массачусетс.

Если вы нашли эти бумаги, значит, вас направили заменить меня. Скорее всего, я исчез при необъяснимых обстоятельствах, иначе я бы рассказывал всё это при личной встрече. Это не последняя воля и не завещание. Я не собираюсь описывать здесь, что со мной случилось или кто за этим стоит. Я просто делюсь с вами фактами и знаниями, которые, как я надеюсь, станут для вас руководством на всё время вашего пребывания в этих местах.

Для начала я попрошу вас уделить немного времени истории нашей церкви. Здешние жители гордятся тем, что их родословная восходит к английским переселенцам, прибывшим сюда на одном из первых колонизаторских кораблей, и тем, что наша церковь - одна из старейших в Новой Англии. Вскоре после того, как я был переведён сюда, мне посчастливилось прочитать документы об основании нашей деревни. Мой отец был профессором истории, и свой первый заработок я получил за то, что провёл для него кое-какие исследования, так что я знал, как работать с библиотеками и архивами. Первые несколько месяцев я проводил всё свободное время в изучении документов, вникая в

учётные записи, найденные в учебниках начальной школы и туристических музеях. Я думаю, вы уже слышали подобные истории. Отважные колонисты отправляются в рискованное плавание через всю Атлантику, оказываются на странной новой земле, закатывают рукава и начинают обживать здесь благодаря трудолюбию и незначительной помощи со стороны дружелюбных туземцев.

Однако всякий, кто хорошо знаком с историей колонизации, знает, что это всего лишь сказка. Пересечение Атлантического океана не было приключением. Оно было чудовищным испытанием - и в особенности для тех людей, которые (в большинстве своём) никогда в жизни не выходили в открытое море. Корабль, перевозивший колонистов Джеймстауна - первой постоянной колонии Соединённых Штатов, - потерял половину команды и пассажиров к тому моменту, когда бросил якорь у берега Виргинии. Хотя другой корабль, "Мэйфлауэр", потерял только одного пассажира за всё путешествие - и стал колыбелью для другого, - шторма и волны нанесли ему непоправимый ущерб, оставив путешественников продрогшими и несчастными. Один раз корабль дал такую сильную течь, что будущие переселенцы даже рассматривали вопрос о возвращении в Англию. Однако к тому моменту они проплыли уже чуть более половины пути, так что им показалось разумным продолжить плавание.

История "Лазаря" - корабля, перевозившего колонистов из будущего Кингс Кроссинг, - была особенно странной и жуткой. Я нашёл несколько записей о вспышках болезни или чумы, которые начали поражать людей одного за другим вскоре после того, как корабль вышел из порта. Эта напасть преследовала колонистов до самого прибытия в Плимут. Выдержки из дневников и журналов свидетельствуют о том, что пассажиров и членов команды находили в собственных каютах без каких-либо следов насилия. Их кожа была "холодной и бледной, как лёд". По мере того, как тянулись месяцы плавания - увы, капитан оказался не самым способным навигатором и к тому же завзятым пьяницей, - частота смертей всё возрастала, пока пассажиры не начали находить по новому трупу каждые несколько дней. Среди колонистов ходили слухи, что ночью по кораблю блуждает ангел смерти, облачённый в белую парусину и ищущий жертв среди спящих. Напуганные пассажиры и члены команды старались не спать до рассвета, надеясь избежать жуткой участи.

Похоже, сегодня эта история уже забыта. И всё же в одном журнале 1984 г. выпуска я наткнулся на статью, написанную врачом, который увлекался историей. Он признался, что его ставит в тупик вопрос, какой тип болезни мог привести к подобному инциденту, поскольку смерти, сопровождавшие плавание "Лазаря", не соответствовали ни одному известному виду вирусной или бактериальной инфекции. Ни о каких симптомах не сообщалось: жертвы словно умирали во сне. Люди просто ложились в кровать здоровыми и больше не просыпались.

Врач, написавший эту статью, предположил, что произошедшее вовсе не было связано с какой-либо инфекцией. Его теория заключалась в том, что эти смерти в действительности представляли собой убийства. Возможно, всё это было работой первого серийного убийцы в Америке или результатом конфликта между различными семьями или фракциями, на которые могли разделиться пассажиры или команда. Также возможно, что некоторые из путешественников просто сошли с ума от изоляции, дискомфорта и опасности, с которыми была сопряжена их жизнь на протяжении всего плавания. Что бы ни произошло в действительности, людям нужно было дать какое-то объяснение этим случаям, и лучшее, что они смогли придумать, - это история с эпидемией.

Трудно сказать, насколько меня убеждают доводы этого врача. Тем не менее, что бы ни привело к этим странным смертям, во время чтения корабельных журналов и дневников я не мог не удивляться стойкости колонистов. Да, они были обеспокоены загадочными смертями окружающих, но не более чем изменениями в погоде или истощением пищевого запаса.

Возможно, они были просто более осмотрительны в своих записях, чем мы с вами. Однако когда читаешь в дневнике заметку наподобие этой: "Прошлой ночью небо очистилось, капитан сказал, что по правому борту можно было заметить китов, Мэри нашли мёртвой сегодня утром, команда продолжает чинить повреждённую мачту", нельзя не задаться вопросом, могла ли подобная "стойкость" быть лишь продуктом отрицания реальности?

Создание колонии начиналось с огромных трудностей. Большинство ранних переселенцев умерли. В Плимуте первую зиму смогли пережить только 32 колониста; на острове Роанок в Виргинии погибли все, и застройку пришлось продолжить уже новой волне колонистов. Казалось, переселенцы из Кингс Кроссинг были обречены на ту же участь, что и колонисты с острова Роанок. Мало того, что им пришлось пережить засуху, уничтожившую большую часть их первого урожая (после чего им пришлось искать пищу в лесах, заниматься собирательством и перебиваться редкими удачными охотами), так ещё они были вынуждены защищаться от местных индейцев (которые столкнулись с враждебностью других колонистов из этих же мест и не пользовались той благожелательностью, которой отличались пилигримы "Мэйфлауэра"). Один торговец, который проделал долгий путь до других колоний, рассказывал, что наступающая зима наверняка приведёт к "преждевременной кончине его маленького предприятия".

После этого упоминания никаких других записей о колонии на протяжении следующих 10 лет не существует. Однако после этого затишья появляется достаточно примечательный отчёт, в котором рассказывается, что "деревня Кингс Кроссинг" процветает, в ней работают две зерновые мельницы, текстильная фабрика и несколько ферм. Население увеличилось в 10 раз, торговля стеклом и медью приносит солидный доход. Причины такого удивительного скачка в развитии не указаны.

Вскоре после того, как я разобрался с учётными записями, произошли события, из-за которых я должен сейчас отвлечься от своего хобби. Несколько человек среди моей паствы заболели пневмонией и умерли. Случилось это в январе, когда на дворе стояла одна из самых страшных зим, которые мне когда-либо доводилось пережить. На протяжении всего двух с половиной недель умерли четверо человек. Двое из них жили в доме для престарелых, одна была матерью двоих детей, а четвёртым был совершенно здоровый студент из местного колледжа. Похороны были мрачными.

Через несколько дней после четвёртой смерти я посетил семью, которая жила в горах. Я добрался до них уже с наступлением темноты. В ту ночь даже мой полноприводник с трудом пробирался по обледеневшей, заснеженной дороге. К дому вёл долгий нерасчищенный подъезд, который всё продолжало засыпать снегом. Я припарковался, не съезжая с дороги, и проделал оставшийся путь до дома пешком. По обе стороны от меня воздымались два обледенелых кургана, напоминающих горы, залитые лунным светом. Воздух был таким тихим, что мне казалось, будто я слышу, как падает каждая снежинка.

Домом этой семье служило ранчо с двумя или тремя спальнями. Приближаясь ко входной двери, я случайно заглянул в освещённое окно, мимо которого проходил. Я увидел комнату младшей дочери. Девочка спала с лёгкой улыбкой на лице. Рядом с её кроватью стоял высокий, худой человек, которого я раньше не видел. В его фигуре чувствовалось что-то эксцентричное. У него были короткие седые волосы и аккуратно подстриженная бородка серебристо-белого цвета. Одет он был в абсолютно белый костюм. Такого же цвета был его галстук. Рядом горел ночник, отбрасывая тень человека поперёк кровати.

Отец и мать, пригласившие меня в дом, хотели поговорить о своём сыне. Парень был подросткового возраста и, судя по всему, уже успел попасть в какие-то неприятности в школе. Родители даже подозревали, что он принимает наркотики, однако это казалось мне явным преувеличением. Я помолился с ними, дал некоторые советы о том, как наладить с сыном взаимопонимание. Всего я пробыл с ними не более двух часов. Когда мы

закончили, я вернулся к своей машине, довольный собственными советами. Снегопад уже прекратился, и на дороге было не так уж много осадков.

На следующий день я узнал, что девочка умерла от мозговой аневризмы.

Когда в воскресенье я стоял за кафедрой, у меня было такое чувство, что смерть держит наш город в осаде, заключает её в кольцо, выбирая нас одного за другим. Я всматривался в лица собравшихся и гадал, кто будет следующим. Я старался, чтобы во время проповеди мой голос звучал уверенно и оптимистично, но для меня было очевидно, что слова здесь бессильны, пусты, неспособны возыметь хоть какой-нибудь эффект. Уже на похоронах я подумал, как глупо звучат все эти предсказуемые соболезнования, клишированные фразы из Библии, комментарии, неспособные смягчить боль безутешных родителей.

Когда я брёл между свежих могил на кладбище, мой взгляд случайно упал на белую статую за оградой, и она напомнила мне о человеке в белом. Я потрясённо застыл, внезапно поняв, что видел его и раньше. Я вспомнил, как заметил его через окно в спальне и удивился его необычной внешности. Я напряжённо раздумывал над этим ещё несколько минут, и, когда мы уже собрались вокруг гробика маленькой девочки, я наконец вспомнил. Я видел этого человека совсем недавно, когда посещал дом престарелых на 11-ом шоссе к западу от города. Позже я узнал, что на той же неделе от пневмонии там скончалась женщина.

Через несколько дней после похорон я спросил мистера Крейна, главу церковного собрания, знает ли он кого-нибудь, кто подошёл бы под это описание. Он сказал, что никогда не видел такого человека.

Я решил потратить некоторое время на просмотр церковных записей. Я уже начинал сомневаться, что моя паства сумеет пережить эту холодную мрачную зиму. И я хотел узнать, что делали в момент подобного кризиса мои предшественники. Мне нужно было знать, какие слова помогали им справиться со страхом и вселяли в них веру. На второй день поисков я обнаружил коробку со старинными бумагами, которые, по всей видимости, не были отмечены в архиве. На самом дне лежал пергамент, запакованный в пластик или ламинат. Его вид заставил меня предположить, что написан он был от руки ещё в 17-м столетии. Я почувствовал трепет близящегося открытия, который быстро сменился ужасом.

"Вся пища, которую нам удалось собрать, практически не даёт насыщения и быстро заканчивается. Лёд и снег заперли нас здесь, и никто не сможет нам помочь. Мы уже съели всех лошадей и собак. Дети плачут. Я слышал, как некоторые поговаривают о употреблении в пищу покойников".

"Он приходил прошлой ночью. Голос его звучал мягко и дружелюбно. "Послушайте меня - и тогда спасётесь", - говорил он. - "Сделайте, как я велю, - и тогда увидите следующую весну".

"Я не могу записать того, что он потребовал от нас. Это невыразимо словами".

"Лейн Ричардс осмелился спросить его: "И какая плата ждёт нас за это нечестивое спасение?". И чудовище ответило: "В этот день - ничего. Но я вернусь пятьдесят лет спустя и возьму то, в чём я нуждаюсь, у тринадцати из вас и ваших потомков, и так будет каждые полвека. И если хоть один не захочет платить эту цену, вас всех ожидает смерть. Но если сделаете, как я велю, ваша деревня всегда будет благоденствовать. Таково моё обещание".

"Нам оставалось только принять его требования. Холод был слишком силён. И те из нас, кто сегодня молод и полон сил, в старости, пятьдесят лет спустя, будут ждать возвращения Человека в Белом".

Мои руки дрожали, когда я перелистывал остальные страницы. Там были записи о смерти, датированные с удивительной тщательностью. Ровно пятьдесят лет назад в январе умерли тринадцать прихожан. Пятидесятью годами раньше были такие же записи. И за пятьдесят лет до этого.

Само собой, мне не хотелось этому верить. Наверняка это написал человек с разыгравшимся воображением, после чего сложил всё в коробку и занялся чем-нибудь более продуктивным.

Но...

Я посетил семью, в которой умерла девочка. Как и можно было ожидать, они тяжело приняли её смерть. Мы помолились и завели тихую беседу. В какой-то момент я спросил как бы вскользь, не видел ли кто-нибудь из них среди прихожан художавого человека с белыми волосами и в белой одежде.

Они беспокойно переглянулись. По их словам, они не знали никого, кто подошёл бы под это описание, но их взгляды оставались нерешительными и взволнованными. Было ли это вызвано болью потери?

Возможно.

Я попытался забыть о том, что прочитал в архиве. В конце концов, с 1-го января умерло только пять человек, а на дворе стояло уже 23-е.

Я вложил все свои силы в воскресную проповедь. Текст, который я читал, был посвящён сыну вдовы. Чем-то эта история напоминала мне более известное предание о Лазаре, брате Марии и Марты. Предание о воскрешении. Во время службы я постарался читать его медленно и отчётливо. Потом я начал собственную проповедь. Я сказал, что смерть не всевластна. Иисус поднялся над смертью, пройдя через неё, как когда-нибудь пройдем и все мы. Я упомянул, что на протяжении всей своей истории человечество пыталось победить смерть, не обладая достаточной силой для этого испытания. Я напомнил, что мы представляли её в виде старухи с косой. Я напомнил, что первые поселенцы нашей деревни выжили в плавании, пропитанном смертью, и что они представляли её как бледного ангела, блуждающего по скрипящей палубе.

Но представьте, что смерть - простой человек, сказал я. Он бродит среди нас, выбирая себе жертву, как фермер выбирает ягнят на заклание. Этот образ я связал с представлением об Иисусе как агнце Божьем, который победил смерть. Во множестве культур, продолжал я, цвет смерти - не чёрный, но белый. Если же смерть - мужчина, одетый в белое, то Христос приходит к нам в облачении, которое даже чище, чем белое.

Я окончил проповедь уже в более традиционном ключе, призвав всех к молитве, вере в Господа и взаимопомощи. Однако я видел, как некоторые прихожане ёрзают на скамьях, нерешительно поглядывая друг на друга. Священнику из-за кафедры не труднее читать лица людей, чем птицелову следить за взмахами воробьиных крыльев. Я видел, что мои слова были услышаны.

Тем вечером в мой кабинет постучали. Я попросил заходить, и в дверь вошли шестеро мужчин и женщин во главе с мистером Крейном. Церковный совет. Я знал, что после моей проповеди они заперлись внизу, в комнате для собраний. Они часто заходили ко мне, чтобы повидаться и поболтать обо всяких пустяках, так что меня их появление не удивило.

Но тут мистер Крейн прочистил горло и заявил:

"Мы не знали, можно ли говорить с вами об этом..."

У меня в комнате не было достаточно стульев, и всё же я показал им на те, что были. Никто не сел.

"Это касается... мм... мне трудно это сказать..."

Я понял, что мне придётся взять инициативу в свои руки.

"Послушайте, я уже взрослый человек. Я готов услышать правду. К чему все эти секреты?"

"Мы понимаем, что вы хотите помочь", - вмешалась одна из сопровождающих Крейна женщин. Миссис Экерд, если я правильно помню. - "Действительно понимаем. Но вы здесь совсем недавно".

"Вы здесь очень скоро освоитесь", - сказал кто-то ещё. Голос прозвучал как-то смущённо. - "Я имею в виду, вы уже... то есть... мы рады, что вы с нами, правда ведь?"

Остальные что-то согласно пробормотали.

"Почему бы вам просто не рассказать мне, что происходит?" - предложил я, стараясь, чтобы мой голос звучал одновременно властно и дружелюбно.

"Видите ли, господин пастор", - начал мистер Крейн. - "Здесь иногда происходят кое-какие события... и они случаются... определённым образом. А мы... ну, мы просто следим, чтобы всё происходило так, как должно".

"И что всё это значит?" - спросил я, внезапно почувствовав прилив холода.

"Мы знаем, что вчера вы звонили коронеру", - проговорил Крейн.

"Да, но его не было на месте. Я оставил ему сообщение. Как вы узнали?"

"Он мой зять", - ответил один из мужчин. - "Боюсь, он не станет вам перезванивать".

"Так будет лучше", - добавила миссис Экерд. - "Людам лучше не знать. Нам всем лучше не знать".

Я поднялся со стула.

"Послушайте. Что вы пытаетесь мне сказать?"

"Не расстраивайтесь, господин пастор", - сказал мистер Крейн, выставив перед собой ладони в извиняющемся жесте. - "Для вас тут всегда найдётся работа. Просто мы думаем, что вам лучше оставить это дело. Вот и всё".

"В конце концов, месяц подходит к концу", - сказала низкорослая женщина, которая всё это время молчала. Остальные бросили на неё раздосадованные взгляды. - "Я просто хочу сказать..." - пробормотала она.

"Погодите минутку". - Я ухватился за её реплику. - "Вы говорите об этом... оброке из тринадцати человек?"

Я шагнул вперёд, и они попятились. Они выглядели потрясённо. При упоминании этой цифры их глаза расширились.

"Мы... мы..." - Мистер Крейн облизнул губы. - "Мы ничего об этом не знаем".

Остальные закивали.

"Это просто происходит", - добавила миссис Экерд. - "Никто не знает, почему. Просто таков порядок, и никто не может его изменить".

После этого было трудно о чём-то говорить. Они вышли из моего кабинета, бросив напоследок, что "всё будет в порядке, если я последую их совету". Эти слова эхом звучали у меня в голове, когда я вернулся за стол.

Я попал в какой-то кошмар и не знал, как проснуться. Кому я мог всё это рассказать? Я знал только одного собеседника. Поэтому я решил спуститься в часовню и поговорить с Ним.

"Пожалуйста, не вставайте".

Слова раздались у меня за спиной. Я должен был удивиться, услышав человеческий голос у себя в кабинете. Я сидел за столом один, напротив единственной двери. Войти сюда незамеченным было попросту невозможно. Однако я вовсе не удивился. Я будто бы знал, что он всё это время был у меня за спиной. Я почувствовал, что не могу подняться. Ноги не слушались, руки не подчинялись. Казалось, что все мои мускулы обратились в камень.

"Они вас не убедили, правда?"

Я подумал, что не смогу разжать губ, но они послушались.

"Нет. Пожалуй, не убедили".

Я уловил вздох - совершенно обычный вздох, какой можно услышать от утомлённых родителей, не представляющих, что им делать с чересчур энергичным малюткой.

"Я этого и не ожидал. Вы умны. Любознательны. Эрудированны".

Моего уха достигло поскрипывание половиц, отделявших меня от того, кто ходил от стены к стене у меня за спиной.

Голова отказывалась поворачиваться.

"Что будет дальше?" - спросил я.

“Мы немного поговорим, вы и я, и в зависимости от результатов нашей беседы подумаем, как поступить”.

“Есть ли какой-нибудь смысл спрашивать, кто вы такой?”

Ответа я не услышал. Вместо этого мне на плечо легла чья-то рука. Скосив глаза вправо, я увидел тонкие пальцы. Бледные ногти и белые волоски на костяшках. Дальше шёл рукав снежно-белого сарафана.

“Зачем вам это нужно?” - пока что мой голос звучал достаточно твёрдо.

“А зачем кому-либо что-либо делать? У каждого из нас своё место в мире, созданном богом. Мы занимаемся тем, что было предуготовано нам изначально”. - Рука поднялась с моего плеча, и только тогда я понял, что прикосновение было едва ощутимым. - “Между мной и городским обществом существует некая связь. Куда более важная, чем вы можете себе представить”.

“Вы собираетесь меня убить? Теперь, когда мне стало о вас известно?”

“Вы понятия не имеете, что вам известно, а что - нет”, - ответил он. - “И я не стану убивать вас, если только мне не придётся. Вам уготована роль лучше”.

Я изо всех сил пытался оторвать правую руку от стула, однако единственное, что мне удалось, - это приподнять на полдюйма указательный палец.

“Что вы имеете в виду?”

“Овцам нужен пастух”, - ответил он.

И тогда меня осенило.

“Вы приплыли вместе с ними?” - спросил я. - “Вы убивали их с тех самых пор, когда...”

Подобно тому, как подскакивает высвобождённая пружина, моё тело вылетело из кресла в тот же момент, когда исчезла удерживающая меня сила. Я проковылял в другой конец комнаты и ухватился за книжную полку, чтобы не рухнуть на пол. В комнате никого не было. Никого, доступного моим глазам.

С тех пор я видел множество, бесконечное множество разных вещей. Одни были как-то связаны с человеком в белом, другие... трудно сказать. Но все они лишь убеждали меня в той догадке, которую я сделал тем вечером. В нашем городе - как, я думаю, и по всему миру - люди даже не представляют, что в действительности происходит вокруг них. Не потому что они слепы, а потому что они не хотят этого видеть.

Всех нас преследует смерть. Она ждёт нас в тених, парит над нашими головами, прячется за деревьями. Но нам не хочется помнить, что она там. Подобно переселенцам, плывшим на том корабле, мы хотим жить своей жизнью так, словно смерти не существует. И мы готовы на всё, только бы верить и дальше в эту иллюзию. Мы не делаем слишком большого шума, когда умирает кто-нибудь из окружающих, потому что это бы означало, что мы на очереди. Что ещё хуже, так мы могли бы привлечь внимание сущностей, которых мы предпочитаем не замечать.

Раньше я думал, что моя работа заключается в том, чтобы открывать людям глаза. Теперь я понимаю, что моя обязанность - держать их закрытыми. Ограждать их от той чудовищной правды, которая может просто лишит их возможности жить дальше. Какой бы ни была причина, я сам вошёл в тени, скрывающие эти тайны. И моё бремя - помешать сделать это другим. Как пытались сделать это шестеро мужчин и женщин, посетивших меня в кабинете после вечерней службы. Они смутно осознавали, что происходит, и изо всех сил пытались помешать новичку вступить в эту тьму, одновременно стараясь не узнать больше того, что они знали и сами.

Теперь, когда вы здесь, я призываю вас продолжить мою священную миссию.

Элементы стильного хоррора

В этой книге описаны правила для проведения повествовательных ролевых игр. Однако вам следует помнить, что в играх такого типа традиционные элементы истории - тема, настроение, сюжет и протагонисты - играют заметно большую роль, чем сами

правила. Правила лишь помогают вам развернуть события своей истории в интерактивном мире. Они позволяют решить возникающие разногласия и подвести прочное основание под те элементы игры, которые определяются случайным образом. Тем не менее, они ни в коем случае не затеяют собой историю. Сердцем повествования становятся триумфы и трагедии персонажей, сопровождающие их на протяжении того времени, в течение которого они пытаются выжить и даже добиться успеха в Мире Тьмы. Броски дайсов и характеристики должны оставаться на заднем плане.

В играх системы Повествования принимают участие минимум двое, а желательно - четверо (или более) игроков. Каждый участник присоединяется к созданию коллективной истории - игроки придумывают себе роли и стараются вжиться в образ, а Рассказчик сочиняет сюжет и постепенно раскрывает его, представляя игрокам союзников и антагонистов, с которыми будут взаимодействовать их персонажи.

Решения, которые игроки принимают на протяжении всего Повествования, влияют на ход развития событий. Задача Рассказчика состоит не в том, чтобы защищать придуманную историю от любых изменений, а, наоборот, позволять игрокам влиять на её течение по мере развития событий. Он реагирует на решения игроков и вплетает их в сюжет, представляя второстепенных персонажей и помещая протагонистов в необычные ситуации.

Вот несколько ключевых элементов, о которых и игрокам, и Рассказчикам следует помнить всегда, когда они собираются рассказать историю о Мире Тьмы.

Тема – зловещие тайны

У каждой истории есть своя тема - самое сердце того, чему она посвящена. Хотя иногда её называют "моралью" или "уроком", тема не обязательно должна содержать в себе чёткий ответ. Простой постановки вопроса вполне достаточно для того, чтобы заложить фундамент истории.

Основной темой Мира Тьмы всегда остаются "зловещие тайны". Мир полон теней, в которых скрываются ещё более глубокие тени. Всякий, кто погружается в эти тени, должен узнать их секреты, иначе он сам станет пешкой в игре невидимых сил. Но заглянув за одну вуаль, человек обнаруживает только новые, каждая из которых скрывает свои секреты. Открыть их все - невозможно. И тем не менее, персонажи должны стремиться узнать как можно больше об этом мире в попытке освободиться от влияния тёмных сил.

Хотя в каждой истории прослеживается своя центральная тема, в её основе всегда будет лежать мысль о неизбежности тех последствий, которые персонажи навлекают на себя, сталкиваясь со сверхъестественным миром. И сам Рассказчик, и игроки, - все должны почувствовать это, когда история поставит их перед вопросом, лежащим в её сердце.

Настроение - ужас

Люди боятся того, чего они не знают или не понимают. Глубоко в душе они подозревают, что мир не таков, каким кажется, и что они видят только иллюзии. Но вместо того, чтобы заглянуть правде в глаза ("Кто нас обманывает? Как их увидеть?"), они предпочитают подавлять в себе это чувство. Они делают вид, что всё в порядке, и продолжают вести свои жизни так, как привыкли. Возможно, в основе этого страха лежит простая боязнь неизвестного, а возможно – воздействие сверхъестественных хищников на разум жертв. Как бы то ни было, люди отказываются признавать существование паранормальных феноменов. Они игнорируют многие элементы реальности и отказываются открывать глаза.

Даже те, кто поднимается на борьбу с порождениями тьмы, делают это из чувства страха. И хотя постижение неизвестного сулит человеку наградой, подобный риск ведёт к непредвиденным последствиям. Стоит ли рисковать ради этого? Всякий, которому

хватило духу войти во мрак, на каждом шагу рискует оступиться. И лишь единицы способны смело идти через ночь к своей цели.

Атмосфера – пугающий символизм

Объедините тему и настроение, изобразив улицы, затянутые туманом, рейв-клубы, громоздящиеся небоскрёбы, ночные леса и обнесённые заборами святилища Мира Тьмы. Добавьте к этому тайны загробного мира, просачивающиеся сквозь стены реальности подобно кровотоку, и вы получите идеальную атмосферу для леденящих душу историй.

В Мире Тьмы всё обладает пророческим значением. Ничто не является тем, чем кажется. Мёртвое дерево служит тайным пристанищем для обезумевшего духа. Автомобиль может оказаться резервуаром магических сил, способным убить неосторожного водителя. Каждая вещь содержит в себе шифр, позволяющий открыть дорогу к чему-то большему и увидеть мистическое значение в событиях, которые на первый взгляд кажутся абсолютно случайными. Можно ли посчитать случайностью то, что сегодня ты получаешь письмо от своего школьного приятеля, с которым не виделся уже много лет, а на следующий день узнаёшь, что полиция нашла его обескровленное тело? Осмелишься ли ты прочитать письмо?

Этот мир мало кому открывает свои секреты напрямую. Напротив, загадки кроются в местах и предметах, окружающих повседневную жизнь, тем самым превращая их в символы тайной и ужасающей истины. Людям гораздо проще проигнорировать эти знаки, чем попытаться их разгадать. Большинство из них подсознательно закрывают глаза на послания Мира Тьмы, опасаясь той правды, которую они могут узнать. *"Это лишь совпадение. Бессмысленная случайность"*.

Продолжайте убеждать себя в этом, и всё будет в порядке.

Сеттинг – ощущение места

Мир Тьмы - не другая галактика и не параллельное измерение. Это наш современный мир, просто изображённый в других тонах. Когда смотришь на него в целом, кажется, будто он точно такой же. Однако стоит взглянуть поближе, и окажется, что детали в нём отличаются. Дом в конце улицы не заброшен - он населён привидениями. В старый карьер никто не заглядывает: подростки, уходящие в него поиграть, никогда не возвращаются домой. В новеньком ночном клубе забойные вечеринки, но отчего-то у всех посетителей от него мурашки по коже. Да, кстати, вы видели, каким взглядом вас провожал тот парень за стойкой?

Главное преимущество игры в жанре современного хоррора заключается в том, что события могут разворачиваться даже у вас на заднем дворе - буквально. Вы можете преобразовать свой родной город, наполнив его зловещими тайнами. Вы можете изобразить продавца, работающего в ночном магазине, как раба сверхъестественного создания. Может быть, он убивает бездомных, спящих в проулке позади его магазина, и скармливает их трупы хозяину. А может быть, вечно бахвалящийся мэр вашего города состоит в тайном обществе, стремящемся распределить власть над миром между несколькими избранными и помешать другим раскрыть свой потенциал.

В Мире Тьмы персонажи нередко стирают границу, отделяющую реальность от оккультизма. В сущности, в этом и состоит идея игры. Персонажи исследуют тайны, которые не предназначены для их глаз. Мир жестоко наказывает тех, кто осмеливается подойти слишком близко к обнаружению его самых страшных секретов. Однако те, кто закрывает глаза на правду, страдают ещё сильнее. Их швыряют из стороны в сторону волны заговоров, о которых они даже не подозревают. Ищите ли вы истину или пытаетесь закрыть на неё глаза - итог одинаково ужасен. Простых ответов не существует, а знание – вовсе не "половина победы". Это лишь первый выстрел в долгой, кровопролитной войне с теньями.

Непроторенные дороги

Выдержка из первой лекции, запланированной на новый спецкурс "Периферийная зоология" профессором и инструктором Малькольмом Йи, работавшим на кафедре зоологии Университета Штата Пенсильвании. Курс отменён в результате предполагаемой смерти профессора Йи.

Некоторые люди воображают меня кем-то вроде Индианы Джонса. **(Пауза для смеха)**. Они думают, что я провожу время, прорубая себе дорогу через катакомбы, затянутые паутиной, или удирая по джунглям от аборигенов. Я побывал в обоих местах и должен сказать, что хотя это было весьма увлекательно, я не нашёл там того, что искал.

Большинство из вас уже знакомы с понятием "криптид". Так называют неизвестный науке или доселе ненайденный тип животного. Несмотря на все свои знания и технологии, мы до сих пор находим новых представителей фауны, от латимерии, древней рыбы, ничуть не изменившейся со времён девонского периода (**слайд №1**), до питоху, единственной в мире ядовитой птицы, впервые обнаруженной в 1981 году (**слайд №2**). Мы по-прежнему ищем криптидов, на существование которых нам намекает фольклор наряду с культурными традициями различных народов и даже материальными доказательствами. Гигантская громовая птица американского юго-запада, динозавроподобные мокеле-мбембе центральной Африки, буньип, обитающий в австралийских озёрах и реках, - эти и другие животные из года в год привлекают внимание тысяч криптозоологов по всему миру, многие из которых пользуются репутацией учёных, заслуживающих доверия.

Между тем, я предполагаю существование особого вида криптидов. Я называю их "антропокриптидами". Как можно понять из названия, внешность и интеллект таких существ подобны человеческим. Упоминания этих существ раз за разом проскальзывают в нашей истории – как и в нашем фольклоре. Конечно, сегодня одна только мысль о тайном существовании других разумных существ в человеческом обществе кажется столь безумной, что не выдерживает никакой критики. Но знаете ли вы, что владельцы зоопарков по всему миру умалчивают о том, что каждый год сотни животных сбегают из своих клеток – и приблизительно в половине случаев их так и не удаётся поймать. Среди них хватает и крупных животных наподобие обезьян, копытных и больших кошек. И есть все основания предполагать, что по крайней мере некоторым из этих животных удаётся найти себе нишу и источник для выживания в городской среде, пригородах или сёлах. А если даже животным хватило одних лишь инстинктов, чтобы навсегда спрятаться от направленного поиска, то насколько легче должно быть разумным человекоподобным созданиям раствориться среди людей, которые их даже не ищут?

Итак, самое время разработать методологию поиска и изучения антропокриптидов. Для этой цели я использовал ту малочисленную информацию, которая нам известна, разделив антропокриптидов на три различные категории (**слайд №3**).

Звероподобные

Если вам нужно спрятаться от человечества, то само собой напрашивается решение отдалиться от цивилизации, насколько это возможно. Антропокриптидов, которые прибегают к этому варианту, я называю "звероподобными". Думаю, вам хорошо знакомы истории о сасквоче и йети – и несмотря на то, что большинство известных свидетельств их существования практически не могут претендовать на какую-либо степень достоверности, сообщений о появлении этих существ в той или иной области поступает слишком много, чтобы их поиски могли быть прекращены. Лично я полагаю, что лучший шанс человечества узнать больше об этих созданиях – *не искать звероподобных в их собственной среде обитания*. Если только вы специально не проходили на курсах или на личном опыте практику выживания в дикой местности, путешествие в отдалённые уголки мира, в которых могут обитать "звероподобные", может представлять значительную опасность для вашей жизни.

Ареал

Даже если вы обладаете опытом ботаника и полжизни провели, наблюдая за орхидеями на Юкатане, я бы не рекомендовал вам целенаправленно искать звероподобных. Пусть даже вам кажется, что дремучие леса для вас – дом родной, не забывайте, что вы на *их* территории. Не рассчитывайте на то, что они не увидят, не услышат или не почуют вашего приближения. И уж точно не стоит надеяться, что вам удастся переиграть их в знании местности, погоды, фауны или флоры. Вам остаётся рассчитывать только на собственное везение – а это огромная трата времени, сил и ресурсов.

Гораздо лучше будет попытаться найти места, которые биологи называют "периферийными экосистемами" – то есть территории, на которых встречаются сразу две среды обитания. Окраина поля, на которой ледяные массивы смешиваются с океаном, граница между пустыней и саванной, – вот классические примеры периферийных экосистем, в которых часто можно увидеть перемещение живых организмов из одной среды обитания в другую. В случае со звероподобными криптидами периферийной экосистемой может служить среда, в которой относительно небольшие группы людей живут по соседству с огромной, малоизученной дикой местностью. Безусловно, следует ожидать, что в таких местах звероподобные будут встречаться реже, чем на менее доступных территориях, однако здесь существует высокая вероятность того, что они обнаружат своё присутствие – случайно или намеренно.

Пример: *Остров Кёр, Британская Колумбия*

Один из бесчисленных островов, лежащих между Порт-Харди и материком Британской Колумбии, Кёр доступен только по воде. И даже при этом пересечение океана сопряжено с серьёзными затруднениями, особенно осенью и весной. На острове нет ни городов, ни постоянно действующих учреждений. Мне удалось собрать несколько историй о возможном появлении "звероподобных" в этих местах, основываясь на рассказах аборигенов, некогда записанных одним из первых миссионеров, Отцом Пьером (о нём мы ещё поговорим на следующей неделе). Также мне попадались свидетельства рыбаков и охотников, которые время от времени посещают остров и в наши дни.

Среди самых заметных случаев – история Оскара Джонсона, произошедшая в 1922 г. Он был простым лесорубом, который решил ненадолго отправиться на Кёр, чтобы порыбачить. По его словам, однажды ночью, пока он спал на берегу, кто-то схватил его вместе со спальным мешком и перенёс почти на пять миль в глубь острова. Когда ему наконец удалось сесть и выбраться из мешка, он обнаружил себя в окружении крупных, волосатых существ, которые сочетали в себе черты людей и обезьян. Он рассказывает, что его держали в плену в течение шести дней, подкармливая водой и сырой рыбой, прежде чем ему удалось бежать.

Я был на острове Кёр несколько раз. Там царит первозданная природа. Пляж сохранился в нетронutom виде, а лес высотой в сотню ярдов возвышается над тобой подобно армии великанов. Ночью северное сияние кажется таким близким, словно его можно коснуться рукой. Я сделал несколько слепков со следов, которые, судя по виду, действительно могли сочетать в себе особенности строения и человека, и обезьяны. Однако увидеть звероподобных собственными глазами мне так и не удалось. Тем не менее, как-то ночью меня и моего проводника разбудил вой, чем-то напоминающий волчий. На следующее утро неподалёку от лагеря мы наткнулись на цепочку следов (**слайд №4**), которая вела от пляжа прямо к черте прибора. Было вполне очевидно, что это следы животного. Но, как вы можете видеть по шкале измерения на этой фотографии, отпечатки огромны. И уходили они прямо в воду. А самое интересное, они были направлены в сторону острова, лежащего на другой стороне залива.

(Сделать глоток воды. Отложить вопросы на потом).

Неземные

Существуют другие способы избежать чужого внимания. Для этого вовсе не обязательно прятаться. Нам известно немало живых организмов, приспособивших для подобной цели искусство камуфляжа. Эта стратегия выражается в разных формах, от защитной окраски - смешивания с задним планом - до имитации внешности и поведения других существ. Я глубоко убеждён в том, что некоторые формы антропокриптидов прячутся среди нас - вполне возможно, с того момента, как на Земле зародилось первое человеческое общество. Теоретически натолкнуться на этих созданий можно практически в любом месте - однако отчёты, которые мне довелось изучить, обычно указывают на их существование только в определённых - и весьма необычных - местах. Так, их можно заметить на местах автоаварий и несчастных случаев. Также я слышал, что их можно повстречать в аэропортах.

Тем не менее, по-настоящему часто они встречаются в ночное время. Описания этих существ меняются от одного случая к другому, однако две особенности называют практически все свидетели. Первое касается их внешности. Их зачастую описывают как существ "неземной" красоты или "идеальных" пропорций. В некоторых случаях они выглядят скорее экзотично, чем привлекательно, а их черты кажутся "неестественными" или "геометрическими". Как правило, их отличают тонкие черты лица, высокие тела и необычайное изящество передвижения. Их голоса мелодичны и сопровождаются странным акцентом. Они предпочитают парфюм с трудноразличимыми ароматами. Также они нередко носят одежду, несоответствующую ситуации. Например, они могут пойти в смокинге в супермаркет, а в жаркий день натянуть пальто и надеть на голову шляпу.

Ареал

Что может понадобиться для того, чтобы скрыться среди большого числа людей? Прежде всего, следует поселиться в большой многонациональной общине - чем более разнообразной, тем лучше. В районах, в которых люди привыкли встречать представителей самых разных народов, носителей незнакомых языков, поклонников необычных стилей одежды и поведения, даже значительные прорехи в методе маскировки могут остаться незамеченными. Возможно, именно это объясняет, почему в подавляющем большинстве сообщений о встречах с "неземными" антропокриптидами фигурируют крупные города или их пригороды, особенно если речь идёт о туристических центрах. Между тем, такие места обеспечивают "неземных" и экономическими возможностями. Деньги способны купить им неприкосновенную частную жизнь и конфиденциальность. А поскольку эти существа, по всей видимости, способны разговаривать на нашем языке и хотя бы в какой-то степени приспосабливаться к нашей культуре, не будет преувеличением предположить, что они научились имитировать нашу экономическую деятельность или даже манипулировать ей.

Пример: *Зона молчания Мамими, Мексика*

Если верить собранным мною историям, неземные антропокриптиды могут свободно перемещаться через запретные зоны в таких местах, как правительственные учреждения, госпитали и музеи. Их также видели на закрытых курортах, в гостиницах и ночных клубах. Такие места идеально подходят для тайных собраний, поскольку обслуживающий персонал старается вести себя незаметно, а среди постояльцев и посетителей постоянно можно заметить новые лица.

Тем не менее, моя личная встреча с неземным антропокриптидом произошла в месте, далёком от столичной зоны, о которой я только что говорил. Думаю, к этому курсу вы уже поняли, что биологи не всегда следуют тем аккуратным моделям, которые описывают в своих лекциях. **(Пауза для смеха).**

В Мексике, приблизительно в 400 милях от техасского города Эль-Пасо, можно набрести на место, больше всего известное как "Зона молчания" (**слайд №5**). Мексиканское правительство переименовало его в Мар-де-Тетис, или Море Тетис. В

сущности, это всего лишь пустыня с кактусами, камнями, колючими кустарниками и ядовитыми змеями. Единственные обитатели этого места - сотрудники научно-исследовательского центра, расположенного в центре зоны. С 1930-х начали поступать сообщения о том, что в пределах этой территории любые радиосигналы попросту пропадают. Я лично удостоверился в этом, когда отправился туда в качестве аспиранта. Пожалуй, не буду говорить, в каком году это было. **(Пауза для смеха)**. Сигнал отказывались принимать не только наши радиоприёмники и телевизоры, но и рации.

В первый день пребывания в Зоне молчания мы направились к корпусу научно-исследовательского центра. В какой-то момент наш джип неожиданно остановился. Прямо перед поездкой мы прошли тщательный техосмотр, так что можете представить наше разочарование. Температура была под сорок, однако осмотр двигателя не показал никаких следов перегрева. Машина просто не заводилась. Мы уже стали копать во внутренностях автомобиля, пытаюсь узнать причину поломки, когда услышали позади себя шаги. Я помню, как повернулся и ещё подумал, нет ли у меня галлюцинаций. Передо мной стоял высокий человек. Я склоняюсь к мысли, что это был мужчина, однако, по правде сказать, это с тем же успехом могла быть женщина. У незнакомца были длинные волосы - настолько светлые, что они казались практически белыми. Кожа была обычного розового цвета, без малейших следов загара, и я спросил себя, как получилось, что солнце не запекло её до хрустящей корочки. Одежда у незнакомца была совершенно обычная. Белая рубашка, серые шорты, ничем не примечательная туристическая обувь.

Мой научный руководитель поздоровался и спросил, не прибыл ли тот из исследовательского центра. Незнамец покачал головой, а потом заговорил мелодичным голосом, который мог в равной степени быть и мужским, и женским. Он спросил, не прислали ли нас сюда "власти". Мы сказали, что нас никто не посылал и что мы здесь для поиска ископаемых. Он кивнул. Несколько неловких мгновений мы просто смотрели друг на друга. Всё это время на губах незнакомца играла лёгкая улыбка. Потом двигатель джипа внезапно заработал, и мы с профессором подскочили от неожиданности. Когда мы повернулись обратно к незнакомцу, перед нами лежала безлюдная пустыня.

Эта история здорово потрепала нам нервы. Позже мы вспомнили, что у незнакомца не было при себе ни бутылки с водой, ни походных принадлежностей; не было даже шляпы от солнца. И хотя местность вокруг была плоская, как блин, незнамец исчез за какие-то пару мгновений, не оставив даже отпечатков на песке. Когда мы наконец добрались до научного центра, сотрудники уверили нас, что никогда не видели в этой области человека, который бы подошёл под такое описание. Кроме того, достаточно очевидно, что никто не мог бродить по пустыне пешком, а результаты аэрофотосъёмки, которую мы провели на следующий день, не показали наличия в зоне каких-либо транспортных средств, кроме нашего джипа.

Потусторонние

Представителей третьей группы, потусторонних антропокриптидов, можно было бы также определить как зоофантомов, то есть существ, которые принимают вид некоего организма, в действительности представляя собой нечто совершенно иное. В старину этих странных созданий называли "духами" или "призраками". Достаточно трудно вести дискуссию на эту тему, не погружаясь в обсуждение культурных и религиозных домыслов. Тем не менее, я полагаю, что свежий и отвлечённый подход к изучению этих существ может помочь нам узнать, откуда они явились. **(Слайд №6, пауза для смеха)**.

Потусторонние принимают множество обликов, начиная от передвигающихся шаров света или загадочных силуэтов и заканчивая подобиями живых организмов. Самое известное качество этих существ - их странное поведение, которое, судя по всему, выходит "за пределы" нашего измерения. Они появляются и исчезают по собственному желанию, проходят сквозь твёрдую материю, вызывают изменения в температуре и отвергают физические законы. Иногда они напоминают наших умерших знакомых или

принимают вид незнакомцев, которых затем мы встречаем уже во плоти. Некоторые из них действуют безо всякой видимой системы, бесцельно блуждают по миру или повторяют одно и то же движение раз за разом. Другие же могут действовать вполне сознательно или даже враждебно.

Ареал

Тщательное сопоставление данных и изучение простых моделей поведения животных позволяет нам выдвинуть несколько интересных гипотез об этих криптидах. Прежде всего, они ведут себя чрезвычайно территориально. Чаще всего они плотно привязаны к определённому месту - дому, отрезку шоссе, берегу реки или кладбищу. Непохоже, чтобы они любили показываться в толпах людей. Они не выказывают ни малейшего желания иметь дело с людьми, однако им нравится появляться там, где некогда были люди. Я полагаю, что это и может послужить ключом к их пониманию.

Потусторонние антропокриптиды чрезвычайно привязаны к человеческим эмоциям. Как правило, они появляются в тех местах, которые как-то связаны с эмоциональными потрясениями. Дома, в которых произошли убийства, курганы, в которых некогда оплакивали погибших целые племена, даже поля сражений, на которых когда-то столкнулись и пролили свою кровь две вражеские армии, - эти места притягивают их, но лишь после того, как событие произошло, а нередко - когда с момента катастрофы минуло несколько столетий. Если предположить, что человеческие эмоции оставляют после себя энергетический след или испускают невидимые колебания, то подобные существа могут просто питаться ими. Если же облюбованная ими территория оказывается недоступной - в дом заселяются новые владельцы, старинный замок начинают ремонтировать, - то они применяют тактику запугивания, стараясь отогнать чужаков от своей кормушки.

Пример: *Сент-Джеймское кладбище, Лондон, Англия*

Два года назад я услышал якобы реальную историю, события которой напоминали мне деятельность потусторонних. Признаюсь, что меня заинтриговали происшествия, нарушившие покой этого кладбища. Для меня это стало шансом подтвердить собственную теорию о том, что потусторонние вовсе не являются душами неупокоенных мертвецов. В конце концов, никто не умирает непосредственно на кладбище, а при жизни эти покойники вряд ли испытывали особую привязанность к местам захоронений. Тем не менее, если ты - существо, питающееся негативными эмоциями, то тебе будет трудно не влюбиться в подобное место. Сюда приходят бесчисленные посетители, горем которых можно будет питаться, причём едва ли найдётся хоть кто-нибудь, кто попытается сделать такое место своим постоянным домом. **(Пауза для смеха).**

Коротко говоря, мы провели ночь на тридцатиакровой территории Сент-Джеймского кладбища, которое вы при желании сможете найти в районе Хайгейт на севере Лондона. Там упокоено более 167000 человек. Периодически кто-нибудь наткнется на свежее выкопанное тело, и в городе начинается переполох. **(Пауза для смеха).** Также давным-давно ходят слухи, будто в одном из тамошних склепов живёт вампир. У моего коллеги было достаточно связей, чтобы нам дали разрешение остаться на кладбище с наступлением темноты. Как только солнце скрылось за горизонтом, стало казаться, будто надгробья и памятники, которые я замечал боковым зрением, принимают новые формы. Ветер, просачивающийся сквозь листву, удивительно напоминал шёпот. Однако ночь прошла спокойно, и высококачественная аппаратура, которую мы захватили с собой, за всё это время не засекла ничего необычного.

Или мы так думали. Вернувшись домой, я запустил программу анализа сделанных записей. Оказалось, что приблизительно в четыре часа утра, где-то в двух шагах от могилы, на которой мы с напарником просидели всю ночь, проявилась некая аномалия. Тщательное изучение записи и усиление слабого сигнала показали, что рядом с нами некое подобие человеческого голоса семьдесят раз подряд повторило следующие шесть

слов: "Ты тяни, а я буду толкать". Потом голос стих. Я пока не уверен, какой вывод можно из этого сделать. Может быть, с этим разберётся кто-нибудь из вас.

(Пауза для смеха. Ответить на вопросы, если позволяет время).

Незаписанная история

Как только мы понимаем, что всё вокруг нас является далеко не тем, чем кажется, мы практически неизбежно приходим к выводу, что они *никогда и не были* тем, чем казались. История лжёт нам. Если в мире действительно существуют создания, обладающие жизнью и разумом, подобными человеческим, трудно не задаться вопросом, давно ли они разделяют с нами этот мир. Некоторые из подобных существ упоминаются ещё в древних легендах. Могут ли суеверия наших предков передавать нам крупицу истины? Может быть, в мире действительно существуют вампиры, оборотни и колдуны – а возможно, они существовали всегда?

Многое ли из того, что рассказывает нам история, можно отнести к неопровержимым фактам, и многое ли мы можем отвергнуть как недоказуемые предположения? Могут ли существовать создания, намеренно фальсифицирующие исторические свидетельства и устраняющие доказательства собственного присутствия – письменные или какие-либо иные? Или, возможно, *факты* вполне достоверны, однако *причины* произошедшего скрыты от наших глаз?

Трудно поспорить с тем, что Колумб открыл Америку, однако что если его целью и не были поиски Индии в попытке установить форму Земли? Что если он перевозил с собой некий груз из Старого Света в Новый – на территорию, о существовании которой он знал из легенд и фрагментов старинных карт? Что если этим тайным грузом был не предмет, а бессмертное создание, контролирующее разум Колумба?

Допустим, что это не так. Трезвый подход ко всем этим вымученным теориям заговора позволяет с достаточно высокой вероятностью предположить, что их породило лишь разыгравшееся воображение. Но как быть с менее известными историческими событиями, детали которых и по сей день неизвестны науке? Что, например, образовало Тунгусский кратер в Сибири? По официальной версии, это был метеор. Тем не менее, в Мирае Тьмы известно, что сибирские охотники сообщили французским журналистам о странных созданиях, которые начали появляться в этом регионе вскоре после инцидента. Крестьяне шёпотом рассказывают друг другу, что всякий, кто подойдёт к кратеру слишком близко, потом ещё долгие месяцы будет ходить во сне. Ерунда, скажут некоторые. Очевидно, что это была точка попадания луча смерти Николы Теслы. Вопрос исчерпан.

Взгляд на историю через призму сверхъестественного влияния позволяет нам заложить фундамент для повествования. Весь ход истории, от зарождения агрикультуры до изобретения атомной бомбы, можно интерпретировать в зловещем, таинственном свете, вплетая в действительно произошедшие события манипуляции сверхъестественных сил и тайных обществ, использующих ни о чём не подозревающее человечество в качестве пешек в своих вечных играх. Чего мы смогли бы достигнуть, если бы нам удалось снять повязку с собственных глаз и увидеть вещи в истинном свете? Человеческий потенциал безграничен – его развитию препятствует лишь наше собственное нежелание задавать вопросы и признавать существование ответвлений в нашей реальности. Однако всегда нужно с осторожностью выбирать тех, кому будут заданы эти вопросы, иначе вам придётся пополнить ряды ночных армий и взяться за решение их проблем вместо собственных.

Голос Ангела

Отрывок из Завета Марко Синджа, так называемого "Пророка боли" Нью-Дели.

Когда мне было двенадцать, отец избил меня за то, что я сделал с другим мальчиком. Я помню, как лежал на полу в подвале и чувствовал, что кровь у меня на спине становится

холодной и липкой. Тогда ангел впервые заговорила со мной. Она наполнила воздух металлическим запахом и окружила меня кольцом синего пламени. Я испугался, но она сказала мне:

"Не бойся. Я пришла говорить с тобой и сквозь тебя. По воле божественной машины тебе суждено услышать мои слова и постичь, что они истинны".

Её голос был подобен флейте, и его звучание уняло мой страх. И тогда я узнал тайную историю мира.

Божественная машина построила наш мир как место отдыха для своих Первых Детей, которых люди называют ангелами или Древними. Через некоторое время древние захотели, чтобы с ними жили слуги, которые ходили бы на двух ногах, имели бы привлекательную внешность и могли бы говорить. Они послали соответствующие молитвенные сигналы божественной машине, и им было позволено сделать то, что они желали. Первые Древние взяли зверей земных и наделили их способностью ходить и говорить. Однако эти животные сохранили свою одичалость и не стали им хорошими слугами. Они выросли злобными и жестокими, за что и были изгнаны в дикие пустоши. То были Вторые Дети, которых сегодня называют демонами.

Тогда Древние создали новых слуг и приказали им распространиться по лику Земли. То были Третьи Дети, и звали их человечеством. И человечество служило Древним в мире и довольстве.

Тогда люди не знали смерти. Те, чьи тела становились слишком изношенными и престарелыми, отправлялись в тень Земли и возвращались после отдыха, который давал им возможность выздороветь и вернуть себе молодость. Древние приказали своим слугам построить великий город, настолько огромный, что ребёнок, вышедший на прогулку, достигал бы его конца уже глубоким стариком. Благодаря силе божественной машины Древние подняли город к небесному куполу, туда, где орбита Луны пересекалась с орбитой Солнца. А затем они поселили в городе третью часть человечества, чтобы оно служило им в качестве верных рабов и вассалов.

В городе Древних люди были гораздо ближе к Первым Детям, чем когда-либо ещё. А потому некоторые из них начали задаваться вопросом: "Почему Древние проводят свои дни в отдыхе, а мы должны трудиться, не покладая рук? Почему Древние наслаждаются этим городом, хотя построили его мы?" Так среди Третьих Детей начало зарождаться недовольство. Они произвели все необходимые расчёты и послали божественной машине молитвенные сигналы, гласящие: "Мы ведь тоже твои дети. Разве ты не можешь одарить и нас своей благосклонностью?"

И тогда они получили ответ:

"Что поднимается, должно пасть. Что пало, должно возвыситься вновь".

Семь лет совещались люди этого города. И наконец решили они, что воля божественной машины была в том, чтобы они сами освободили себя от рабства. Решив уничтожить Древних и занять своё место среди самых любимых детей божественной машины, люди начали тщательно планировать восстание. Когда пришло время, они обрушились на Древних, пока те спали, и уничтожили их оружием и устройствами самих Древних. Всё это произошло за одну ночь ужасающего предательства.

По улицам небесного города заструились потоки крови. Чудовищный вопль поднялся с земли, и зашатались горы, и штормовой ветер пронзил небеса. Древние нанесли ответный удар по своим бывшим слугам, но было уже слишком поздно. Лишь восьмерым из Древних удалось спастись. Во время бегства они выкрикнули: "Мы повержены, и время наше окончено, однако оно было долгим и радостным, а ваше будет мучительным и коротким". Беглецы стали известны людям как Фурии.

Первую Фурию звали Молчание, и она бежала в самое сердце Солнца. Она прокляла человечество, и оно забыло, как отправлять сигналы божественной машине и воспринимать её ответы.

Вторую Фурию звали Смерть, и она бежала на тёмную сторону Луны. Она прокляла человечество, и оно забыло, как возвращаться из теней Земли.

Третью Фурию звали Страдание, и она бежала на звезду Венеру. Она прокляла человечество, и оно разделилось на два вида - людей вифф и людей ву, мужчин и женщин, каждый из которых воплощал несовершенство и был обречён искать свою половину.

Четвёртую Фурию звали Страх, и она скрылась под самой высокой горой Земли. Она прокляла человечество, и его стали бояться все звери, и рыбы, и птицы, и все остальные существа этого мира.

Об остальных четырёх Древних нельзя сказать ничего, потому что они решили приберечь свои проклятия до тех пор, пока не настанет момент обрушить их на человечество.

И тогда город Древних сотрясся до основания. Люди же удивлялись происходящему, но не могли ничего изменить. Город оторвался от причала, который держал его у небесного свода. Люди закричали от ужаса и бросились прочь, пытаясь покинуть город до того, как он рухнет на землю. Некоторые ухватились за световые дороги, которыми пользовались Древние, и затерялись среди звёзд. Другим удалось добраться до лодок с серебряными парусами и в безопасности опуститься на землю. Но многие не успели покинуть город, и истошные крики сопровождали их падение, пока город наконец не рухнул на землю. И когда он разбился и стал погружаться в волны, мир содрогнулся, солнце скрылось за тучами, и выжившим оставалось лишь ожидать того, что им уготовано.

Речь ангела пресеклась. Она посмотрела на меня сотней глаз.

“Не бойся тех слов, которые я тебе говорю, потому что весть, которую я принесла тебе, такова: божественная машина не отвратила глаз от вашего дома. Что пало, должно возвыситься вновь. У Третьих Детей всё ещё есть возможность достичь того, чего они некогда жаждали. Но этот путь - не из лёгких. Первые Дети хранят в своих сердцах гнев на ваш род, а Вторые Дети пытаются заманить вас в ловушку. Это их стараниями вас терзает несчастья”.

Ангел потребовала, чтобы я дал ей клятву донести до человечества весть о незримых силах, которые стремятся уничтожить Третьих Детей. Результаты их деятельности прослеживаются на каждом повороте истории. Вспомните могучего египетского Сфинкса. Недавние исследования водной эрозии на его каменистой поверхности показывают, что памятник был установлен ещё в те годы, когда Сахара была зелёной и пышной землёй. Будучи старше любых пирамид, которые он охраняет, Сфинкс появился во времена, близкие к падению Древних. В те годы Вторые Дети свободно блуждали по земле, обладая великими знаниями и могуществом, недоступным людям. Демоны сформировали из первобытных общин человеческие цивилизации, которые почитали их как богов. Но их гордыня была противна воле божественной машины, и они пали. Великие цивилизации Египта, Шумера и Вавилонии возникли уже после их падения, но память о Вторых Детях придала богам этих цивилизаций черты и формы животных.

Возникновение первых царств, предшествующих Египту, сами египтяне относили к "первому времени", или Эре Осириса. Они считали, что это время стало источником всех их знаний и мудрости. Пирамиды и окружающие их сооружения были построены так, чтобы отражать расположение Пояса Ориона и других небесных тел (в то время как Нил воплощал собой Млечный путь). Вместе эти постройки составляли огромную машину времени, которая предназначалась для того, чтобы научить фараонов “плыть вверх по течению времени” и вернуться в Эру Осириса. Разгадав тайну расположения этих сооружений, фараон любой эпохи мог узнать, где находится тайная комната, через которую он мог перейти в давно ушедшую эру.

Эта комната до сих пор находится где-то под Сфинксом. Она ждёт, когда кто-нибудь откроет её. Но культы Вторых Детей оберегают Сфинкса издалека, препятствуя любым попыткам понять его истинное значение и предотвращая исследования его тайных

туннелей. Когда же их собственные слуги узнают расположение комнаты, Вторые Дети войдут в неё и попытаются воссоздать мир, который выскользнул из их рук многие века назад.

Я спросил ангела о четырёх Фуриях, которые воздержались от проклятия в ночь предательства.

“Некоторые из них всё ещё обитают под землёй”, - ответила ангел, - “и ждут изменений в сигналах божественной машины, чтобы обрушить наконец свою ярость на человечество”.

Одна из них, бежав из небесного города, укрылась в том месте, которое ныне известно как Австралийский континент. Обретя покой в этой пустоши, Древняя полагала, что ей удалось спрятаться от людей, чтобы отдохнуть и дожидаться, пока затянутся раны.

Однако Древняя не понимала, насколько быстро распространяются племена людей. Не успела она закрыть глаза, уроженцы этой земли подкрались к ней, чтобы посмотреть на создание, рухнувшее с небес. То были люди, искушённые в чтении снов, и их колдуны проникли в спящее сознание Древней. Тогда они увидели, что в душе этого пришельца затаилась глубокая, ожесточённая ненависть ко всему человечеству, и узнали, что она готовится обрушить на них ужасающее проклятие.

Они испугались. У них не было достаточно могущественного оружия и достаточно сильных воинов, которые смогли бы убить одну из Древних. У них были только сказания и песни. И они стали шептать и напевать тихим голосом, пока не соткали сладкую грёзу, которая углубила сон Древней, смягчив её гнев и уменьшив её жажду мести. Тогда колдуны засыпали тело Древней землёй. Они бросали и бросали землю на то место, где упокоилась Древняя, пока оно не обратилось закаменевшим курганом, ныне именуемым Улуру.

Древняя была тронута историями и песнями, полными грёз. Она заключила с аборигенами договор, согласившись не проклинать их, а вместо этого поделиться с ними историями о том, как были созданы люди и их мир. Но если люди перестанут рассказывать эти истории и прекратят петь песни, полные грёз, Древняя пробудится и обрушит на них проклятие. Поэтому племя анангу и по сей день поёт песни и проводит ритуалы, унаследованные ими от предков. Улуру остаётся местом великой силы, в котором собираются духи и протекают потоки незримой энергии. Правительство Австралии передало все прилегающие территории самим анангу вместо того, чтобы пытаться самостоятельно разбираться с сообщениями о небесных огнях, колебаниях в магнитном поле и появлении необычных животных.

Из всех народов мира больше всего знаний о времени, прожитом в городе Древних, вынесли люди, занимавшие территорию Южной Америки. Однако за время их путешествия из небесного города в новый дом сменилось несколько поколений, и чистота понимания была замутнена. И всё же они многое помнили, а потому основали великие цивилизации, разработав или открыв заново утраченные искусства письма, исчисления, астрономии и животноводства. Дети этих людей стали татабами, а уже их потомки достигли Южной Америки, основав цивилизации майя, инков, тольтеков и ацтеков. По мере того, как возвышались и погружались в забвение разные племена, города-государства и великие империи, секреты Древних распространялись по миру, а люди восстанавливали утраченное знание.

И тем не менее, это знание привело их к падению. Одна из Древних следила за ними из самых отдалённых мест мира. Она увидела, что мудрейшие люди этих народов подошли слишком близко к проведению Звёздных Ритуалов, способных открыть проходы во времени и превратить людей в богов.

“Третьи Дети не имеют права стать Светлыми”, - предрекла она и с мольбой обратилась к божественной машине за разрешением произнести своё проклятие.

Ответ божественной машины был таков:

"Ты можешь произнести проклятие, но пусть это будет всего лишь шёпот, поскольку я хочу, чтобы эти секреты были лишь скрыты, а не уничтожены".

Тогда Древняя приняла имя Раздор и прошептала слова, которые пронесли над всем океаном, пока не достигли корабля на юге Атлантики, за штурвалом которого дремал рулевой.

"Поверни на юг", - прошептала Древняя. - "Поверни на юг".

В полусонном состоянии моряк повернул штурвал, изменив курс всей флотилии. Вскоре после этого начался шторм, который сильно потрепал корабли. Их отнесло на юг, к острову Косумель. Оттуда командир флота Эрнан Кортес повёл солдат на материк, что в конечном счёте привело к завоеванию народа ацтеков. Падение этой цивилизации, которое в другом случае пришло бы лишь много столетий спустя, стало началом колонизации, окончившейся уничтожением великих народов.

Однако потеряно было не всё. Несмотря на усилия завоевателей, некоторые из древнейших традиций Мезоамерики были втайне спасены от уничтожения и до сих пор соблюдаются далёкими потомками аборигенов.

Двадцать календарей майя, Черепа Мудрости инков, карты Чёрного Солнца тольтеков, - для тех, кто усерден и мудр, всё это может стать частями единой формулы, которая позволит человеку шагнуть за пределы времени.

Я спросил ангела, может ли человечество снова услышать голос божественной машины или же мы навсегда утратили эту возможность. Ангел сказала мне, что с открытием электромагнитного спектра человечество сделало первый шаг к восстановлению связи с божественной машиной, поскольку электромагнитными волнами служат тени её голоса. Они проходят по краю пространства, которое можно увидеть, выйдя далеко за пределы трёх измерений. Высшие жрецы майя называли их ветвями сейба, или древом жизни. В 1870 г. - более чем за двадцать лет до того, как Маркони продемонстрировал свою знаменитую беспроводную передачу электромагнитных волн - британский учёный и изобретатель Дэвид Хьюз создал устройство, при помощи которого можно было отправлять и получать электромагнитные сообщения без использования проводов. Однако он не стал публиковать своё изобретение, поскольку чувствовал, что наткнулся на что-то более важное, нежели само изобретение. Когда он впервые использовал приёмник, ещё до активации передатчика на него начали поступать какие-то сигналы.

Хьюз был не только математиком, но и музыкантом. Для его острого слуха было достаточно очевидно, что он слышит не случайные звуки, а какое-то зашифрованное послание. Семь лет он провёл, пытаясь расшифровать то, что слышал. Ему практически ничего не удавалось понять, пока он не показал сделанную диаграмму, на которой были запечатлены полученные сигналы, своему другу, у которого исследование вызвало огромное любопытство. К удивлению обоих мужчин, друг Хьюза понял, что уже видел такую диаграмму в Британском музее естествознания. На следующий день Хьюз посетил этот музей. Он увидел выставку камней с художественной резьбой, которые были найдены в храмах майя и датировались первыми столетиями нашей эры.

Через несколько лет обильной переписки с экспертами со всего мира Хьюз пришёл к выводу, что он может перевести часть сообщения, которое было передано ему при первой активации приёмника. Он признался своим друзьям и коллегам, что очень скоро ему суждено сделать невероятное открытие. Однако за три дня до этого события изобретатель умер. Следуя указаниям недавно переписанного завещания, его душеприказчик удалил все упоминания о таинственных сигналах из заметок и записей выдающегося учёного. За исключением комментариев и свидетельств тех, кто близко знал Хьюза, осталось единственное доказательство истинности этой истории. Это запись, сделанная на одной из последних страниц его дневника:

"Долгие и болезненные часы, месяцы и годы привели меня к этому. Маленький фрагмент великого целого наконец наделил меня пониманием. Но я не могу вынести

знания даже этих нескольких слов. Нельзя допускать, чтобы кто-нибудь ещё их услышал. Пусть то, что пало, никогда больше не возвышается".

Спустя сто лет после смерти Хьюза были найдены некоторые из его записей. В начале 1950-ых группа радиолюбителей, работавшая на коротких волнах, заявила, что Хьюз не только расшифровал сигнал, но и оставил диаграмму приёмника, который ответит на сигнал. Хотя никто и не смог распознать сигналы, описанные Хьюзом, инструкции по конструированию "ответчиков" широко разошлись в среде изобретателей, и с тех пор, по всей видимости, были построены уже сотни подобных устройств. Они постоянно посылают последовательности чисел, слов, тонов, мелодий и других звуков в автономном режиме к ужасу правительственных аппаратов и коммерческих радиовещателей по всему миру.

Также известные как "числовые станции", эти устройства продолжают работать и по сей день, и их можно услышать при помощи обычных коротковолновых приёмников. Согласно апокрифическому заявлению Хьюза, их предполагаемым получателем должен стать "правитель Миктлана, загробного мира майя". Но до сих пор остаётся неизвестным, что, по задумке изобретателя, должно было случиться после получения верного сигнала.

"А что со Вторыми Детями?" - спросил я ангела. - "Они хоть когда-нибудь открывали людям правду о своём существовании?"

"Их влияние повсеместно, но незаметно", - ответила ангел.

Как главная политическая сила Америки, Соединённые Штаты располагают множеством секретных знаний, которые были найдены европейцами при завоевании Южной Америки. Их столица была построена в соответствии с геометрическими принципами ацтекских городов наподобие Теночтитлана в интерпретации архитекторов из масонского ордена. Линии улиц расположены так, чтобы по ним проходила энергия Земли. Многочисленные бульвары, отмеченные числами и буквами, позволяют направлять эту силу на выполнение различных задач в соответствии с правилами древних ритуалов. Результат этого проектирования позволил стране иммигрантов и фермеров превратиться в могущественнейшее государство Земли.

В 1898 г. клика правительственных чиновников, богатых промышленников и медиамагнатов развязала испано-американскую войну для получения влияния над Кубой и приобретения некоторых артефактов доколумбового периода, спрятанных на территории этой страны. Самым ценным из них был фрагмент одной из карт Чёрного Солнца тольтеков. Секретное правительство Америки знало, как расшифровать этот фрагмент, что позволило бы им войти в контакт и заключить сделку с одним из Вторых Детей - демоном, который согласился предоставлять им некоторые услуги взамен на кровавые жертвоприношения.

Тем не менее, самую ценную из своих услуг - полный перевод фрагмента карты - секретный покровитель Америки согласился выполнить за цену, которую его клиенты были не в состоянии заплатить. Поэтому тайны Чёрного Солнца десятилетиями оставались нераскрытыми. И только ближе к середине двадцатого столетия требование демона - "клинок пламени" - наконец было выполнено. Учёные раскрыли загадку атомного огня, и первое ядерное оружие увидело свет. 16 июля 1945 оно прошло испытание в Аламогордо в штате Нью-Мексико. В соответствии с ритуалом, цель испытаний была освящена заклинением: "Я стал смертью, разрушителем миров"⁴. Применение атомных бомб в Японии несколькими неделями позже удовлетворило демона, и в обмен он открыл своим заказчикам тайну Чёрного Солнца, которую содержал фрагмент карты.

"И что это был за секрет?" - спросил я ангела.

⁴ Слова Роберта Оппенгеймера, научного руководителя "Манхэттенского проекта". Сам Оппенгеймер объяснил, что, наблюдая за взрывом, он вспомнил стих из "Бхагавад-Гиты": *kālo'smī lokakṣayakṛtpravṛddho lokāṁsamāhartumiha pravṛttaḥ*, который он вольно перевёл этой фразой.

"Для народа тольтеков карта была предупреждением", - ответила она. - "Но теперь она стала непреодолимым искушением".

25 мая 1961 г. президент США Джон Кеннеди объявил перед конгрессом, что во благо всего американского народа Штаты должны осуществить успешное приземление на луне до конца этого десятилетия. Однако истинная цель проекта так и не была названа во всеуслышание. Элитная группа людей, стоящая над американскими коридорами власти, теперь обладала переведённым вариантом карты тольтеков, которая детально описывала топографию лунной поверхности. А что ещё важнее, она содержала атлас так называемой "тёмной стороны" Луны наряду с подробным описанием того, что покоилось в этом месте.

Космическая программа "Аполлон" была названа так для того, чтобы снискать благосклонность различных солнечных божеств, имена которых в действительности были прозвищами Вторых Детей. По официальной версии, первый человек ступил на поверхность Луны из Аполлона-11. Но на самом деле американские астронавты начали исследовать лунную поверхность ещё с тех пор, как в 1968 г. на Луну приземлился Аполлон-8. Экспедиция Аполлона-10 подтвердила обнаружение места, которое тольтеки называли "гробницей бабочки". К моменту приземления Аполлона-15 внешняя сторона гробницы была целенаправленно разрушена, и в 1972 г. Аполлон-17 - последний на сегодняшний день космический аппарат, побывавший на Луне с людьми на борту - транспортировал на Землю то, что в секретных документах обозначено как "Послание Тета".

Ангел предупредила меня, что реликвия, перевезённая из своего лунного гнезда на Землю, может принести человечеству несравнимо больше страданий, чем любое атомное оружие. "Посланием Тета" стала скелетная форма одной из Древних. Что особенно важно, это было то самое создание, которое обрушило на человечество проклятие смертности. Став порталом, через который в нашу вселенную пришла смерть, эта представительница расы Древних превратилась в существо, которое невозможно назвать ни живым, ни мёртвым. Тот, кто научится контролировать её - к чему и стремятся нынешние хозяева её тела, - обретёт абсолютную силу над волнами жизни и смерти.

С каждым прошедшим днём тёмные силы приближаются к обретению этого могущества. Те, кто жаждет просветления, должны объединиться и восстать против них. Мир нуждается в воинах света, защитниках жизни, искателях правды, которые смогут остановить это зло. Божественная машина ждёт. Ангел показала мне, что нужно делать. Я могу передать вам эти знания.

Мы пали, но должны возвыситься вновь.

Краткое описание правил системы Повествования

В этой книге описаны правила системы Повествования для проведения игр по Миру Тьмы. Прежде чем вы погрузитесь в недра этой системы, вам будет полезно ознакомиться с кратким описанием правил, которые можно использовать для быстрого создания персонажа.

Дайсы

Как и в большинстве настольных ролевых игр, случайные события в системе Повествования определяются бросками дайсов. Всякий раз, когда персонаж пытается выполнить какое-либо действие при неблагоприятных условиях или когда исход этого действия неочевиден, игрок бросает от одного до нескольких дайсов, чтобы увидеть, сумел ли его персонаж совершить задуманное.

В системе Повествования используются десятигранные дайсы. Обычно каждый игрок приносит с собой на игру собственный набор. Мы рекомендуем каждому игроку иметь при себе примерно по десять дайсов. Чем выше шансы протагониста на выполнение той или иной задачи, тем больше дайсов вам понадобится для броска. Набор десятигранников, который игрок имеет на руке перед броском, мы называем запасом дайсов.

Характеристики

Персонажи обладают различными характеристиками, которые отражают их врождённые таланты, приобретённые навыки или даже способность выдержать определённое количество повреждений. Эти характеристики будут подробно рассмотрены в соответствующих главах. Особую роль играют две категории характеристик: Атрибуты и Навыки.

Каждая этих характеристик обладает очками (•), варьирующимися от 1 до 5. В целом это похоже на пятибалльную шкалу, по которой кинокритики оценивают просмотренные фильмы. Например, персонаж может обладать Атрибутом *Ловкость* ••• (3 очка) и Навыком *Огнестрельное оружие* •• (2 очка).

Практически всякий раз, когда персонаж выполняет действие, требующее броска дайсов, вы формируете запас из подходящего Атрибута + подходящего Навыка. Например, если вышеописанный персонаж выстрелит из пистолета, вам нужно будет сложить значения его Ловкости ••• и Огнестрельного оружия ••, что в сумме даёт пять дайсов - по одному за каждое очко характеристики.

Модификаторы

Разные обстоятельства и условия, в которых выполняется действие, могут существенно повысить или понизить шансы вашего персонажа на успех. Эти изменения отражаются в количестве дайсов, которые прибавляются к общему запасу или же отнимаются от него. Так, высококачественные инструменты могут помочь ему отремонтировать автомобиль, а скрипка Страдивари может добавить несколько дайсов к проверкам во время исполнения симфонии. И напротив, ураган может создать ужасные дорожные условия, наложив штраф на все проверки вождения. Равным образом, в боевых сценах протагонисту может быть трудно попасть из пистолета в далёкую цель, что наложит на все проверки стрельбы штраф за расстояние. Например, при стрельбе из Глока-17 с 30 ярдов (средняя дистанция для этой модели оружия), персонаж получит штраф -2 на проверки стрельбы. Это означает, что из его запаса вычитаются два дайса.

Только Рассказчик может назначать те или иные модификаторы в зависимости от условий, при которых выполняется действие. Объём этих модификаторов также определяет Рассказчик.

Запас дайсов

Таким образом, запас дайсов определяется по следующей формуле:

Атрибут + Навык + модификатор экипировки +/- модификаторы, назначенные Рассказчиком (если таковые имеются).

Бонусы, влияющие на запас дайсов, всегда прибавляются до того, как будут вычтены штрафы. И то и другое необходимо вычислить ещё до броска. Существует несколько особенностей, связанных с этим правилом. О них вы сможете прочитать далее в соответствующих главах.

Броски

Теперь, когда вы умеете формировать запас дайсов, давайте рассмотрим возможные результаты бросков. Каждый дайс, на котором выпадает значение 8, 9 или 10, приносит вашему персонажу один успех. Вы можете получить несколько таких результатов, что приведёт к накоплению множества успехов. Система Повествования позволяет не только увидеть, сумел ли персонаж выполнить задуманное или нет, но и помогает узнать, насколько успешно он это сделал.

Если ни один дайс не дал вышеописанных результатов, бросок проваливается. Это редко приводит к катастрофическим последствиям. Чаще всего персонажу просто не удаётся выполнить действие с первой попытки, однако он может попробовать выполнить его снова (в особенности это касается боевых сцен, в которых персонаж раз за разом пытается справиться со своим противником). Очевидно, что чем больше дайсов у вас на руке, тем выше шансы вашего персонажа на успех - и тем выше вероятность, что он наберёт сразу несколько успехов.

Кроме того, в системе работает специальное правило "снова-десять". Согласно этому правилу, всякий раз, когда на брошенном дайсе выпадает результат 10, вы можете перекинуть его. Если после этого он даёт результат 8, 9 или 10, вы получаете ещё один успех вдобавок к уже полученному, причём если он снова даёт результат 10, то вы продолжаете его перебрасывать, набирая всё больше успехов. Так, если вы бросаете три дайса и получаете результаты 2, 8 и 10, то персонаж получает два успеха. При этом дайс, на котором выпало 10, перебрасывается. Если на нём выпадает 8 или 9, вы получаете третий успех, но больше не перекидываете этот дайс. Если же он опять даёт результат 10, вы получаете третий успех и снова бросаете его, пока на нём не выпадет другой результат.

Типы действий

Выполнение разных действий требует разного количества времени. Починка двигателя занимает гораздо больше времени, чем удар ножом в спину. В системе Повествования выделяются два типа действий: мгновенные и продолжительные.

Мгновенное действие требует одного броска. Для его выполнения хватает всего одного успеха, хотя дополнительные успехи могут улучшить полученный результат. Мгновенные действия занимают не более трёх секунд. Нанесение удара, прыжок через забор, попытка спрятаться от охранника, - всё это может служить примерами таких действий.

Продолжительные действия требуют целой серии бросков. Игрок складывает результаты каждого броска, стараясь накопить заранее обозначенное количество успехов, необходимых для выполнения задачи. Обычно это количество определяет Рассказчик (общие принципы установления требуемых результатов описаны в следующих главах).

Каждый бросок отражает тот или иной промежуток времени, проходящего между этапами выполнения действия. В зависимости от поставленной задачи таким промежутком может служить пятиминутный отрезок, а может и целый день. Сколько времени проходит между каждым новым броском, должен определить Рассказчик. На протяжении всего этого времени персонаж работает над выполнением задачи. Например, при починке автомобиля на каждый бросок приходится приблизительно тридцать минут

работы. При этом простой техосмотр может потребовать четырёх успехов, в то время как для ремонта трансмиссии понадобится не менее десяти.

Существует и третий тип действий, который называется состязанием. Состязание может занять всего несколько секунд и приобрести форму мгновенного действия, а может потребовать и длительного периода времени, приобретя форму действия продолжительного. В ходе состязания сразу двое или несколько участников борются за то, чтобы выполнить действие лучше или быстрее других. Побеждает тот, кто набирает больше успехов (а в случае с продолжительным состязанием - тот, кто первым накапливает определённое число успехов). Например, проверка армрестлинга проходит в форме мгновенного состязания. Гонка на долгой дистанции принимает форму уже продолжительного состязания.

Схватка

Участие в боевой сцене требует проведения серии мгновенных действий. Схватка занимает столько времени, сколько потребуется, чтобы один из участников сдался или потерял возможность продолжать бой.

В бою персонаж делает по одному броску при каждой атаке. Результат определяет, удалось ли ему попасть в противника и насколько сильные повреждения он нанёс. Запас дайсов формируется по вышеописанным правилам, однако в качестве модификатора экипировки выступают характеристики самого оружия. Нож гораздо опаснее, чем кулак, а пистолет опаснее и того, и другого.

Каждый успех, полученный при броске атаки, отражает одно очко повреждений, которые снижают Здоровье противника. Когда у противника не остаётся очков Здоровья, он либо теряет сознание, либо умирает (в зависимости от характера повреждений).

Всего существует три вида урона: тупой (который наносят дробящие типы оружия наподобие дубинок или кулаков; такие повреждения исцеляются за считанные минуты), летальный (который наносят острые предметы наподобие ножей или пуль; такие раны залечиваются медленно) и аггравированный (который наносят разрушительные атаки сверхъестественных существ; такие раны залечить чрезвычайно трудно).

Также в боевых сценах необходимо учитывать дополнительные факторы наподобие Защиты противника (показатель которой вычитается из бросков атаки в ближнем бою), штрафов, налагаемых бронёй цели, степенью укрытия и т.п.

Подробности описаны в соответствующих главах, однако основа боя всегда проста: вы бросаете несколько дайсов и вычитаете из Здоровья противника количество очков, равное полученным успехам.

Пример

Давайте посмотрим, как это выглядит в действии.

Ваш персонаж стреляет в грабителя, который только что убил его друга. Ловкость протагониста равна ••, а Огнестрельное оружие ••. Он использует пистолет Глок 9мм, который предоставляет ему бонус +2. Таким образом, общий запас состоит из семи дайсов.

Грабитель находится в 30 ярдах от него. При использовании этого пистолета 30 ярдов считаются средней дистанцией; средняя дистанция налагает штраф -2 на броски атаки. Теперь запас дайсов сокращается до пяти.

Но это ещё не всё. На улице льёт как из ведра. Рассказчик решает, что персонаж получает дополнительный штраф -1 из-за плохой видимости. Это оставляет у вас на руке только четыре дайса.

Допустим, бросок даёт результаты 3,5,8 и 9 - то есть два успеха. Вы попадаете по грабителю. Он получает два очка летального урона, которые вычитаются из его Здоровья. Это достаточно больно, но недостаточно, чтобы остановить его, так что грабитель

пытается убежать. Ваш персонаж должен решить, бросится ли он вслед за убийцей друга или попытается попасть по удаляющейся цели.

Бросок на удачу

И одно последнее правило: если штрафы сокращают ваш запас дайсов до нуля или даже меньших значений, вы можете объявить "бросок на удачу". Это означает, что ваш персонаж предпринимает отчаянную и практически безнадёжную попытку выполнить то, что обычно находится за пределами его возможностей или может случиться только при благоприятном стечении обстоятельств. Бросьте один-единственный дайс. Только результат 10 может дать вам успех (хотя вы по-прежнему имеете шанс получить более одного успеха, перебросив этот дайс в соответствии с правилом "снова-десять"). Тем не менее, при броске на удачу появляется и вероятность того, что ваш персонаж допустит катастрофическую ошибку.

Если при *первом* (непереброшенном) броске на удачу вы получаете единицу, протагониста ожидает "полный провал" - сокрушительное поражение. Характер этого поражения определяет Рассказчик.

Приступая к игре

Теперь, когда вам известны основы системы Повествования, вы можете приступить к созданию собственного персонажа. Очень скоро вы научитесь понимать, какие характеристики наиболее подходят для выполнения тех или иных действий, по их названиям (большинство из которых говорят сами за себя), и увидите, что чем больше очков персонаж имеет в той или иной характеристике, тем выше его шансы на успех при решении соответствующих задач.

Создание персонажа

Создание персонажа в системе Повествования представляет собой процесс из семи последовательных шагов. Просто сделайте копию листа персонажа, возьмите карандаш и приступайте.

1. Придумайте предысторию. Прежде всего, вам нужно чётко представить концепцию персонажа. Чтобы определить его личность и мотивации, следует дать ему или ей короткое описание из нескольких слов. Обычно, хотя и не всегда, такое описание содержит в себе отсылку к карьере: "ночной репортёр", "мужественный механик", "запутавшийся бродяга", "вспыльчивый яппи", "агрессивный молодой человек".

Затем вы можете выбрать фракцию своего персонажа. Если вы играете смертным, этот пункт не имеет особого значения. Протагонист может быть копом, частным сыщиком или продавцом круглосуточного магазина, однако организация, в которой он состоит, практически не влияет на его образ. Между тем, сверхъестественные существа разделяют многие качества со своими древними предками, и это заставляет окружающих судить о протагонисте по его организации, даже если он попал в неё по чистой случайности. Фракция может стать его благословением и проклятием. Подробные описания фракций вы можете найти в книгах **Vampire: The Requiem**, **Werewolf: The Forsaken** и **Mage: The Awakening**.

Вариант: прелюдия. Один из самых эффективных методов по введению персонажа в Повествование заключается в том, что Рассказчик может провести игру, участники которой начинают играть простыми смертными. События этой истории разворачиваются ещё *до* того, как персонажи станут частью сверхъестественного мира. Благодаря прелюдии их знакомство с жуткими тайнами, скрывающимися в глубине теней, может обрести особое значение и привести к сильнейшему потрясению, трагедии или даже триумфу персонажей ещё до начала полноценной истории.

Если вы создаёте персонажа для прелюдии, отложите выбор фракции, чтобы сделать его уже во время игры, опираясь на изменения, произошедшие в жизни своего персонажа.

2. Выберите Атрибуты - врождённые способности персонажа. Распределите приоритеты по трём категориям (5/4/3). Персонаж начинает с одним бесплатным очком в каждом Атрибуте. Они уже отмечены на листе персонажа. Игрок добавляет новые очки уже поверх стартовых. Пятый пункт в любом Атрибуте стоит два очка вместо одного.

Пример: *Олсон хочет, чтобы его персонаж обладал Ловкостью 5. Это обходится ему в пять очков. Первое он получает бесплатно, а пятое имеет двойную цену.*

Более подробную информацию можно найти во **Второй Главе: Атрибуты**.

3. Выберите Навыки - приобретённые способности персонажа. Распределите приоритеты по трём категориям (11/7/4). Пятый пункт в любом Навыке стоит два очка вместо одного.

Более подробную информацию можно найти в **Третьей Главе: Навыки**.

4. Выберите Специализации Навыков - области, в которых ваш персонаж отличается особыми познаниями. Придумайте три Специализации. Вы абсолютно свободны в их распределении и при желании можете сосредоточить все три в пределах одного Навыка. Ограничений на максимальное количество Специализаций, приписанных к одному Навыку, не существует.

Более подробную информацию можно найти в **Третьей Главе: Навыки**.

5. Добавьте сверхъестественный шаблон, основанный на трансформации, которой подвергается протагонист: Обращении, Первом Превращении или Пробуждении. Подробнее эти процессы описаны в книгах **Vampire: The Requiem**, **Werewolf: The Forsaken** и **Mage: The Awakening**. Если вы создаёте персонажа для прелюдии, отложите выбор шаблона и добавьте его позже, основываясь на игровых событиях, сопровождающих трансформацию персонажа.

6. Определите достоинства - характеристики, определяемые Атрибутами протагониста. В их число входят Защита (значение Ловкости или Сообразительности, в

зависимости от того, что ниже), Здоровье (Выносливость + Размер), Инициатива (Ловкость + Самообладание), Нравственность (стартовый показатель равен 7), Размер (в случае с большинством людей показатель равен 5), Скорость (Сила + Ловкость + 5), Воля (Решительность + Самообладание) и Добродетель/Порок (выберите по одному из врезки, которую вы видите ниже).

Более подробную информацию можно найти в **Четвёртой Главе: Достоинства**.

Обратите внимание: большинство достоинств не увеличиваются напрямую вложением очков опыта; вместо этого вы должны повышать характеристики, от которых они зависят (исключение из этого правила представляет Нравственность).

Добродетели и Пороки

Выберите одну Добродетель и один Порок. Более подробная информация представлена на **стр. 148**.

Добродетели: Человеколюбие, Вера, Стойкость, Надежда, Справедливость, Благоразумие, Воздержанность.

Пороки: Зависть, Чревоугодие, Жадность, Похоть, Гордыня, Лень, Гнев.

7. Выберите Преимущества, отражающие особые привилегии персонажа и наработки его прошлого. Вы должны распределить семь очков. Пятый пункт в любом Преимуществе стоит два очка вместо одного. Обратите внимание, что некоторые Преимущества обладают требованиями к другим характеристикам.

Более подробную информацию можно найти в **Пятой Главе: Преимущества**.

Преимущества

Ментальные Преимущества: Здравый смысл (••••), Чувство опасности (••), Эйдетическая память (••), Энциклопедические знания (••••), Холистическая медицина (•••), Языки (от • до •••), Медитативное сознание (•), Потустороннее чувство (•••)

Физические Преимущества: Амбидекстрия (•••), Уклонение в рукопашной (•), Чувство направления (•), Обезоруживание (••), Стремительные рефлексy (• или ••), Боевое изящество (••), Боевой стиль: Бокс (от • до •••••), Боевой стиль: Кунг-Фу (от • до •••••), Боевой стиль: Два клинка (от • до ••••), Быстрый бег (от • до •••), Свежий старт (•), Гигант (••••), Ганслингер (•••), Неутомимость (от • до •••), Железный желудок (••), Природный иммунитет (•), Молниеносное выхватывание (•), Быстрое выздоровление (••••), Крепкая спина (•), Сильные лёгкие (•••), Рисковый водитель (•••), Сопrotивляемость токсинам (••), Уклонение в вооружённом бою (•)

Социальные Преимущества: Союзники (от • до •••••), Завсегдатай (•), Контакты (от • до •••••), Известность (от • до •••), Вдохновитель (••••), Наставник (от • до •••••), Ресурсы (от • до •••••), Слуги (от • до •••••), Статус (от • до •••••), Сногшибательная внешность (•• или ••••)

Последние штрихи

Чтобы завершить работу с листом персонажа, запишите название хроники, в которой он принимает участие (если не знаете, что написать, спросите Рассказчика), и название его организации (если он состоит в какой-либо фракции). Напоследок составьте список экипировки, которой он обладает. Теперь он готов встретить то, что уготовил ему Мир Тьмы.

Вариант: опытные персонажи

Если вы собираетесь провести игру с более опытными персонажами в главной роли, Рассказчик может наградить вас определённым количеством бесплатных очков, которые должны быть распределены до начала истории.

Бывалые персонажи: 35 очков

Эксперты: 75 очков

Герои: 100 очков

Обратите внимание, что если вы собираетесь сразу приобрести высокое значение в той или иной характеристике, вам нужно оплатить приобретение всех промежуточных уровней. Таким образом, чтобы поднять какой-либо Атрибут со значения ••• до уровня •••••, вы должны вложить 45 очков опыта (20 за продвижение до четвёртого уровня и ещё 25 до окончательного значения 5).

Цена в очках опыта

Характеристика

Атрибут

Навык

Специализация

Преимущество

Нравственность

Цена

Новый пункт х5

Новый пункт х3

3 очка

Новый пункт x2

Новый пункт x3

A World of Darkness

Name: _____

Age: _____

Player: _____

Concept: _____

Virtues: _____

Vice: _____

Chronicle: _____

Faction: _____

Group Name: _____

2

| ATTRIBUTES | | |
|-----------------|-----------------|--------------------|
| Influence ●0000 | Strength ●0000 | Presence ●0000 |
| Wits ●0000 | Dexterity ●0000 | Manipulation ●0000 |
| Resolve ●0000 | Stamina ●0000 | Composure ●0000 |

1

3

| SKILLS | OTHER TRAITS |
|---|---|
| <p style="text-align: center;">Mental (-3 unskilled)</p> <p>Academics.....00000</p> <p>Computer.....00000</p> <p>Crafts.....00000</p> <p>Investigation.....00000</p> <p>Medicine.....00000</p> <p>Occult.....00000</p> <p>Politics.....00000</p> <p>Science.....00000</p> | <p style="text-align: center;">Merits</p> <p>.....00000</p> <p>.....00000</p> <p>.....00000</p> <p>.....00000</p> <p>.....00000</p> <p>.....00000</p> <p>.....00000</p> <p>.....00000</p> <p>.....00000</p> <p style="text-align: center;">Health</p> <p>0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0</p> <p>.....</p> <p style="text-align: center;">Willpower</p> <p>0 0 0 0 0 0 0 0 0 0</p> <p>.....</p> <p style="text-align: center;">Morality</p> <p>10.....0</p> <p>9.....0</p> <p>8.....0</p> <p>7.....0</p> <p>6.....0</p> <p>5.....0</p> <p>4.....0</p> <p>3.....0</p> <p>2.....0</p> <p>1.....0</p> |
| <p style="text-align: center;">Physical (-1 unskilled)</p> <p>Acrobatics.....00000</p> <p>Brawl.....00000</p> <p>Drive.....00000</p> <p>Firearms.....00000</p> <p>Laboratory.....00000</p> <p>Strength.....00000</p> <p>Survival.....00000</p> <p>Weaponry.....00000</p> | <p style="text-align: center;">Flaws</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Size.....</p> <p>Speed.....</p> <p>Initiative Mod.....</p> <p>Defense.....</p> <p>Armor.....</p> |
| <p style="text-align: center;">Social (-1 unskilled)</p> <p>Animal Ken.....00000</p> <p>Empathy.....00000</p> <p>Exposition.....00000</p> <p>Intimidation.....00000</p> <p>Persuasion.....00000</p> <p>Socialize.....00000</p> <p>Streetwise.....00000</p> <p>Subterfuge.....00000</p> | <p style="text-align: center;">Weapons</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p style="text-align: center;">Equipment</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> |

6

Attributes: SIZ • STR • INT • (+3 SPECIAL) • MEX • T • (Deduct the Effects to an attribute on two points) • Health • Stamina • Willpower • Resolve • Composure • Wit • (+3 for all humans) • Dislike • Lowest of Dexterity or Wits • Success Mod • Dexterity • Composure • Speed • Strength • Dexterity • (+3) • Stamina • Morality • (-)

Словарь

Для вашего удобства мы прилагаем перечень общих терминов системы Повествования, которые будут использоваться далее в этой книге. Сопровождающие комментарии позволят вам разобраться с правилами игры. Список характеристик (показателей, определяющих способности персонажа) приведён в сокращённом виде. Характеристики, не указанные в этом разделе, вы можете найти, воспользовавшись алфавитным указателем.

Курсивом выделены слова, описание которых приводится в словаре в качестве отдельной статьи. Воспользуйтесь алфавитным указателем, чтобы найти их полные описания в тексте.

снова-десять: результат 10, выпавший на любом из дайсов, перебрасывается вновь в попытке накопить ещё больше *успехов*. Если на нём опять выпадает 10, дайс перебрасывается раз за разом, пока не покажет другой результат.

действие: задача, решение которой требует времени и внимания персонажа. В системе Повествования главным образом выделяются две категории действий: *мгновенные* (то есть занимающее не более трёх секунд - одного *раунда*) и *продолжительные* (занимающие длительное время; точное время определяет Рассказчик). Кроме того, существуют *пассивные действия*, выполнение которых не требует времени и не мешает персонажу совершать другие действия в этом же *раунде*, а также *состязания*, в которых два или несколько персонажей борются за достижение лучшего результата или опережение оппонентов.

достоинство: характеристика персонажа (наподобие Воли или *Здоровья*), которая чаще всего представляет собой сумму нескольких других характеристик. На листе персонажа достоинства обозначаются кружками, а в некоторых случаях - и соответствующими им клетками.

аггравированный (урон): *урон*, который наносят противнику колоссальные или сверхъестественные повреждения. Вампиры получают аггравированный урон от огня, а оборотни - от серебра. Смертные могут получить аггравированный урон под действием чрезвычайно могущественных сверхъестественных сил наподобие удара молнии, призванной заклинанием ведьмы. Обычно очко аггравированного урона исцеляется за одну неделю.

Атрибут: характеристика, отражающая врождённые способности персонажа. Атрибуты подразделяются на Ментальные, Физические и Социальные. В большинстве случаев Атрибут комбинируется с соответствующим *Навыком* (реже другим Атрибутом), чтобы определить *запас дайсов* на руке персонажа при выполнении того или иного действия.

тупой (урон): *урон*, который наносит дробящие или поверхностные повреждения. Примером может служить удар кулаком или бейсбольной битой. Обычно очко тупого урона исцеляется за 15 минут.

бросок на удачу: всякий раз, когда отрицательные *модификаторы* сокращают *запас дайсов* до нуля или даже меньшего количества, вы можете сделать *бросок на удачу*. В таком случае вы используете только один дайс. В отличие от обычных бросков, успех при броске на удачу возможен только при выпадении результата 10. Что ещё хуже, выпадение результата 1 приводит к *полному провалу* действия.

ближний бой: рукопашные атаки или использование холодного оружия. Запас дайсов при атаках подобного рода основывается на Силе персонажа. Персонажи используют свою *Защиту* для уклонения от атак ближнего боя.

состязание (состязательное действие): двое или несколько персонажей борются за достижение лучшего результата или опережение оппонентов. Побеждает тот, кто набирает больше успехов. Состязания могут принимать форму как *мгновенных*, так и *продолжительных* действий.

урон (повреждения): очки, снижающие *Здоровье* противника или *Структуру* объекта. Могут носить *тупой*, *летальный* или *агgravированный* характер. Каждое очко урона снижает *Здоровье* или *Структуру* на единицу.

Защита: *достоинство*, определяемое Ловкостью или Сообразительностью персонажа, в зависимости от того, что ниже. Атаки *ближнего боя*, направленные на персонажа, проходят со штрафом, равным этому показателю.

дегенерация: персонажи, идущие вразрез со своими моральными принципами, утрачивают очки *Нравственности*. Дегенерация может привести к приобретению *отклонений*.

отклонение: персонаж, утративший очко *Нравственности* вследствие *дегенерации* или подвергнувшийся сильнейшему психическому давлению, может приобрести отклонение. Некоторые отклонения обозначены как "умеренные", поскольку они только замутняют сознание персонажа. Другие отмечены как "тяжёлые", поскольку они близки уже к клиническому сумасшествию. Отклонения, полученные вследствие дегенерации, могут быть восстановлены при повышении *Нравственности*.

дайс: для отражения случайных событий в системе Повествования используются десятигранные игровые кости. Дайсы комбинируются в запасы, которые используются при выполнении различных действий.

запас дайсов: количество дайсов, бросок которых определяет провал или успех (как и степень успеха) совершённого действия. Чаще всего запас дайсов формируется на основе определённого *Атрибута* и *Навыка*, плюс соответствующей *экипировки* и/или ситуационных *модификаторов*.

очко: постепенно увеличивающийся показатель характеристики. Значения большинства характеристик варьируются от 1 до 5, хотя некоторые (наподобие Воли) оцениваются по десятибалльной шкале, а ряд специфических характеристик (таких как *Здоровье*) может обладать и большими значениями.

полный провал: выпадение единицы при *броске на удачу* приводит к *полному провалу*, катастрофическому развитию событий, гораздо худшему, нежели обычный провал. Оружие персонажа может заесть или случайно зацепить его друга. Результат такой катастрофы описывает Рассказчик.

Прочность: характеристика, определяющая крепкость объекта в зависимости от материала, из которого он был сделан (дерево обладает меньшей Прочностью, чем металл). Прочность определяется в *очках*. Успехи, полученные при броске атаки, должны превысить Прочность объекта, прежде чем тот получит какой-либо *урон*.

экипировка: персонаж может повысить свои шансы на успех, если будет использовать подходящие инструменты. Бонус за их использование предоставляет ему дополнительные дайсы, количество которых зависит от самой экипировки и её качества.

исключительный успех: всякий раз, когда персонаж получает пять или более успехов в результате одного броска, он добивается исключительного успеха. Обычно такой успех позволяет ему добиться чего-либо вдобавок к тому результату, который он получает благодаря накоплению нескольких успехов. Например, персонаж, получивший пять успехов при броске на забалтывание собеседника, может настолько расположить его к себе, что тот будет готов поверить любому его слову до самого конца сцены.

очки опыта: очки, распределяемые Рассказчиком в конце игровой сессии или истории. Используются для приобретения новых характеристик или для улучшения уже существующих. Цены указаны на **стр. 48**.

продолжительное действие: задача, выполнение которой требует длительного времени. Игроки делают череду бросков, складывая *успехи*, полученные на каждой стадии процесса, и стремясь накопить определённое число успехов.

провал: бросок дайсов, который не приносит персонажу *успехов*, заканчивается провалом. Персонажу не удаётся выполнить действие.

Здоровье: *достоинство*, определяемое суммой Выносливости + Размера персонажа. На листе персонажа обозначается кружками и клетками (см. также *ранения*).

Инициатива: *достоинство*, отражающее способность персонажа реагировать на неожиданные события. Определяется Ловкостью + Самообладанием. Высокая Инициатива позволяет действовать раньше в *перечне Инициативы*.

Перечень (порядок) Инициативы: список, позволяющий определить, кто действует раньше, а кто позже в пределах одного *раунда*. За исключением тех персонажей, которых застали врасплох, все участники боя проходят проверку *Инициативы*. Для этого каждый игрок бросает по одному дайсу и прибавляет к выпавшему результату значение *Инициативы* своего персонажа. Тот, кто обладает самым высоким значением, действует первым. За ним действует следующий обладатель самого высокого значения и т.д., пока каждый участник не совершит своё действие в этом *раунде*. Обычно проверка Инициативы требуется только в начале боевой сцены, однако Рассказчик может настоять на проверках этой характеристики в начале каждого *раунда*.

мгновенное действие: задача, решение которой занимает всего один *раунд*. Персонаж может выполнять только одно такое *действие* за *раунд*, хотя некоторые способности или *Преимущества* могут позволить ему проигнорировать это ограничение.

летальный (урон): *урон*, который наносят острые, режущие или проникающие виды оружия наподобие мечей или пуль. Обычно очко летального урона исцеляется за два дня.

Преимущество: характеристика, отражающие особые привилегии или прошлое персонажа: например, количество союзников или его влияние в той или иной сфере. Преимущества измеряются в *очках*, но не всегда используются при формировании запаса дайсов. Вместо этого большинство из них отражают постепенно растущее количество или качество тех или иных привилегий.

модификаторы: *запасы дайсов* часто изменяются под влиянием определённых факторов, от бонусов (дополнительных дайсов) за использование правильных инструментов или выполнение действия в идеальных условиях до штрафов (вычитания дайсов) за наличие всевозможных препятствий.

Нравственность: *достоинство*, отражающее моральное, этическое или даже психологическое состояние персонажа наряду с его трезвомыслием. Нравственность измеряется в *очках*, которые могут снижаться вследствие *дегенерации* при совершении аморальных или противозаконных поступков.

пункт: очко характеристики, которое можно расходовать для получения определённых бонусов. Примером могут служить пункты Воли, Здоровья или *урона*. Максимальное количество *пунктов*, привязанных к характеристике, равно её значению. Потраченные *пункты* восстанавливаются либо со временем, либо при совершении определённых действий.

пассивное действие: инстинктивное действие, выполнение которого практически не требует времени. Примером может служить реакция на неожиданность или бессознательная попытка заметить что-либо боковым зрением. Выполнение пассивного действия не мешает персонажу совершать другие *действия* в пределах того же *раунда*.

дальний бой: атака, использующая для поражения снаряд, направляемый в цель с расстояния. Снарядом может считаться пуля, выпущенная из ружья, или нож, брошенный персонажем. Атаки подобного рода основываются на Ловкости персонажа. Обычно *Защита* цели не применяется против огнестрельных атак, однако противник может снизить шансы стрелка на попадание, бросившись в укрытие или на землю.

Соппротивление: персонажи могут противостоять попыткам других людей повлиять на них в социальных сценах, схватить их в физическом столкновении или даже взять под контроль их разум при помощи ментальных сил. Если защита от подобного воздействия требует полного сосредоточения персонажа, сопротивление может принять форму *состязания*, однако чаще всего оно протекает в качестве *пассивного действия*, что позволяет жертве выполнять и другие действия в этом же *раунде*.

сцена: отрезок времени, подобный одноимённому драматическому периоду. Примером может служить окончание одного сюжетного эпизода и переход к другому. Всякий раз, когда персонаж покидает место, в котором произошли драматические события, или когда завершается схватка, текущая сцена чаще всего заканчивается и плавно перетекает в следующую.

Навык: характеристика, отражающая приобретённые знания или способности. При формировании *запаса дайсов* обычно дополняет *Атрибут* персонажа.

Специализация: область *Навыка*, в которой персонаж обладает особым профессионализмом. Всякий раз, когда персонаж выполняет действие, связанное со сферой его Специализации, к его запасу прибавляется один дайс. Ограничений на максимальное количество Специализаций, приписанных к одному *Навыку*, не существует.

Рассказчик: "режиссёр" или "главный редактор" интерактивной истории, в которой принимают участие игроки. Рассказчик придумывает сюжет и отыгрывает второстепенных персонажей, включая союзников и противников, с которыми взаимодействуют протагонисты.

Структура: характеристика, отражающая материальную целостность объекта. Определяется суммой *Прочности* и *Размера*. Структура измеряется в *очках*, которые утрачиваются при получении повреждений. В отличие от ранений, которые могут получать живые существа, объект не восстанавливает очков Структуры. Вместо этого объект должен быть отремонтирован.

успех: каждый дайс, на котором выпадает результат 8, 9 или 10, приносит персонажу по одному успеху. (Исключение представляет *бросок на удачу*, который приносит успех только при выпадении 10). При выполнении *мгновенного действия* персонажу, как правило, достаточно всего одного успеха, чтобы добиться желаемого. В случае с *продолжительным действием* персонаж должен набрать определённое количество успехов (в результате нескольких бросков), зависящее от сложности поставленной задачи. В случае броска атаки каждый успех наносит цели одно очко повреждений.

группа: игровая компания, в которую входите вы и ваши друзья.

раунд: трёхсекундный отрезок времени. *Мгновенные действия* совершаются в пределах одного раунда. Схватка (серия мгновенных действий) представляет собой последовательность действий, в которой каждый участник пытается раунд за раундом одолеть противника.

ранения: отмеченные клетки *Здоровья*, отражающие полученные персонажем травмы. *Тупой урон* отмечается значком "I", *летальный* "X", *агgravированный* "*". (См. *Здоровье*).

Краткое описание действий и бросков

Теперь, когда вы ознакомились с базовыми правилами системы Повествования, вам будет удобно использовать следующую памятку для формирования запаса дайсов при выполнении тех или иных действий во время игры. Вам не нужно запоминать всё это прямо сейчас, поскольку описанные здесь комбинации станут понятны только после прочтения остальных глав. После этого вы можете вернуться на эту страницу и выбрать то, что подходит вашей истории в тот или иной игровой момент.

Дрессировка животного: Самообладание + Знание животных + экипировка дрессировщика против Выносливости + Решительности животного; продолжительное состязание (количество успехов, необходимое для выполнения этой задачи, равно Воле животного; каждый бросок отражает день дрессировки) (см. стр. 112).

Обход систем безопасности: Ловкость + Кража + экипировка; продолжительное действие (5-15 успехов в зависимости от сложности системы; каждый бросок отражает раунд – то есть три секунды работы) (см. стр. 105)

Пьянка: Манипулирование + Коммуникабельность + экипировка инициатора против Самообладания + Эмпатии жертвы; продолжительное состязание (количество успехов, необходимое для выполнения этой задачи, равно удвоенному показателю самой высокой Выносливости, встречающейся среди участников пьянки; один бросок отражает час пьянки) (см. стр. 124).

Перехватывание брошенного предмета: Ловкость + Атлетика; мгновенное действие, если предмет намеренно брошен в руки получателя, или состязание, если предмет брошен в противника; Защита не применяется (см. стр. 96).

Лазание: Сила + Атлетика + экипировка; мгновенное или продолжительное действие (один успех отражает подъём на 10 футов; каждый бросок отражает одну минуту подъёма) (см. стр. 91).

Вооружённый ближний бой: Сила + Холодное оружие минус Защита + Броня цели; мгновенное действие. К запасу дайсов атакующего добавляются бонусы за качество оружия или выполненный приём; затем вычитаются ситуационные штрафы. Каждый успех наносит Здоровью цели один пункт повреждений, характер которых определяется природой атаки (см. стр. 226).

Безоружный ближний бой: Сила + Рукопашный бой минус Защита + Броня цели; мгновенное действие. К запасу дайсов атакующего добавляются бонусы за качество оружия или выполненный приём; затем вычитаются ситуационные штрафы. Каждый успех наносит Здоровью цели один пункт повреждений, характер которых определяется природой атаки (см. стр. 226).

Создание произведения искусства: Интеллект + Ремесло + экипировка; продолжительное действие (4-15+ успехов; каждый бросок отражает 30 минут работы) (см. стр. 81).

Ведение переговоров: Манипулирование + Убеждение + экипировка против Манипулирования + Убеждения + экипировки; продолжительное состязание (3-10+ успехов; каждый бросок отражает час переговоров) (см. стр. 118).

Защита: наименьшее из показателей Сообразительности и Ловкости; пассивное действие (см. стр. 130).

Дегенерация: бросьте количество дайсов, определяемое совершённым преступлением. Если бросок проваливается, Нравственность персонажа снижается на единицу. В этом случае вы должны бросить количество дайсов, равное новому значению Нравственности. Если бросок не приносит вам ни одного успеха, персонаж приобретает отклонение (см. стр. 132).

Маскировка: Сообразительность + Обман + экипировка обманщика против Сообразительности + Обмана наблюдателя; состязание (см. стр. 127).

Уклонение: удвоенный показатель Защиты (см. стр. 231); персонаж жертвует своим действием в этом раунде.

Осмотр места преступления: Сообразительность + Расследование + экипировка; продолжительное действие (3-10+ успехов; один бросок отражает 10 минут осмотра) (см. стр. 83).

Работа со взрывчаткой: Ловкость + Атлетика (метательное оружие) или Интеллект + Наука (бомбы с дистанционным управлением); мгновенное действие (см. стр. 265).

Забалтывание: Манипулирование + Убеждение + экипировка говорящего против Самообладания + Эмпатия или Обмана собеседника; состязание (см. стр. 119).

Усталость: успешная проверка Выносливости + Решительности позволяет продолжить бодрствование; пассивное действие (см. стр. 268).

Пешее преследование: Выносливость + Атлетика + экипировка против Выносливости + Атлетики + экипировки; продолжительное состязание (каждый бросок отражает один раунд преследования) (см. стр. 92).

Поиск припасов: Сообразительность + Выживание + экипировка; продолжительное действие (требуется пять успехов; каждый бросок отражает час поисков) (см. стр. 110).

Захват: успешная проверка Силы + Рукопашного боя нападающего - Защиты противника позволяет захватить цель; обороняющийся может пересилить нападающего или вырваться из захвата, сделав проверку Силы + Рукопашного боя - Силы противника (см. стр. 234).

Хакерство: Интеллект + Компьютер + экипировка против Интеллекта + Компьютера + экипировки; продолжительное состязание (5-10+ успехов; каждый бросок отражает 30 минут взлома) (см. стр. 79).

Исцеление повреждений: Ловкость или Интеллект + Медицина + экипировка; продолжительное действие (за каждое очко полученных повреждений требуется один успех; каждый бросок отражает одну минуту работы (в случае с первой помощью) или один час работы (в случае с длительным стационарным лечением) (см. стр. 85).

Здоровье: Выносливость + Размер (см. стр. 131).

Задержка дыхания: пассивное действие (см. стр. 69).

Инициатива: Ловкость + Самообладание + один дайс (см. стр. 131).

Допрос: Сообразительность + Запугивание + экипировка дознавателя против Выносливости + Решительности жертвы; продолжительное состязание (требуется количество успехов, равное Воле жертвы; каждый бросок отражает час допроса) (см. стр. 116).

Прыжок: Сила + Атлетика + экипировка; мгновенное действие (см. стр. 93).

Подъем/перемещение грузов: Сила (+ Выносливость); мгновенное действие (см. стр. 66).

Взлом замков: Ловкость + Кража + экипировка; мгновенное или продолжительное действие (2-12+ успехов в зависимости от сложности замка; один бросок отражает один раунд - то есть три секунды работы) (см. стр. 106).

Медитация: Самообладание + Сообразительность + экипировка; продолжительное действие (4 успеха; один бросок отражает 30 минут медитации) (см. стр. 72).

Заучивание и запоминание: Интеллект + Самообладание; пассивное действие (см. стр. 61).

Структура объекта: Прочность + Размер (см. стр. 201).

Красноречие: Внушительность + Убеждение + экипировка против самого высокого показателя Решительности + Самообладания среди толпы; состязание (см. стр. 119).

Восприятие: Сообразительность + Самообладание или соответствующий Навык вместо Самообладания; пассивное действие (см. стр. 62).

Дальний бой (огнестрельное оружие и луки): Ловкость + Огнестрельное оружие - рейтинг брони противника; мгновенное действие. К запасу дайсов атакующего добавляются бонусы за качество оружия или выполненный приём; затем вычитаются ситуационные штрафы. Каждый успех наносит Здоровью цели один пункт повреждений, характер которых определяется природой атаки (см. стр. 228).

Дальний бой (метательное оружие): Ловкость + Атлетика - Защита и рейтинг брони цели; мгновенное действие. К запасу дайсов атакующего добавляются бонусы за качество оружия или выполненный приём; затем вычитаются ситуационные штрафы. Каждый успех наносит Здоровью цели один пункт повреждений, характер которых определяется природой атаки (**см. стр. 228**).

Попытка остаться в сознании: если самая правая клетка Здоровья отмечается значком тупого урона "/", вы должны делать бросок на Выносливость в начале каждого раунда. В случае провала персонаж теряет сознание. Штраф -3 за полученные повреждения не применяется к этим проверкам. Пассивное действие (**см. стр. 259**).

Починка предмета: Ловкость + Ремесло + экипировка; продолжительное действие (4-10+ успехов; один бросок отражает 30 минут работы) (**см. стр. 81**).

Научные исследования: Интеллект + Образование + экипировка; продолжительное действие (3 -10+ успехов; каждый бросок отражает 30 минут исследований) (**см. стр. 77**).

Соппротивление давлению: Решительность + Сообразительность или Решительность + Выносливость; пассивное действие (**см. стр. 65**).

Соппротивление ядам и болезням: Выносливость + Решительность; пассивное действие; может приобретать форму продолжительного и/или состязательного действия (**см. стр. 69**).

Соблазнение: Внушительность + Убеждение + экипировка или Манипулирование + Убеждение + экипировка соблазнителя против Сообразительности + Самообладания + экипировки жертвы; состязательное и/или продолжительное действие (продолжительная и состязательная часть действия требует накопления удвоенного значения Внушительности соблазнителя или Решительности жертвы; один бросок отражает 10 минут заигрываний) (**см. стр. 121**).

Слежка: Сообразительность + Скрытность + экипировка наблюдателя против Сообразительности + Самообладания + экипировки жертвы; состязание (**см. стр. 102**).

Размер: базовый показатель взрослого человека равен 5 (**см. стр. 137**).

Ловкость рук: Ловкость + Кража + экипировка протагониста против Сообразительности + Самообладания или Сообразительности + Кражи жертвы; состязание (**см. стр. 107**).

Решение загадок: Интеллект + Расследование + экипировка; мгновенное или продолжительное действие (3-10+ успехов; один бросок отражает час умственной работы) (**см. стр. 84**).

Скорость: Сила + Ловкость + фактор вида (взрослый человек 5, ребёнок 3) (**см. стр. 137**).

Реакция на неожиданность: Сообразительность + Самообладание; пассивное действие (**см. стр. 64**).

Метание: дистанция = Силе + Ловкости + Атлетике минус Размеру предмета (короткая дистанция) в случае с предметами, не обладающими аэродинамическими свойствами. В случае с предметами, обладающими аэродинамическими свойствами, дистанция возрастает вдвое. Точность броска определяется проверкой Ловкости + Атлетики + экипировки; мгновенное действие (**см. стр. 95**).

Вождение: Ловкость + Вождение + рейтинг Управления автомобиля; мгновенное действие (**см. стр. 97**).

Автомобильная погоня: Ловкость + Вождение + рейтинг Управления автомобиля против Ловкости + Вождения + рейтинга Управления автомобиля; продолжительное состязание (каждый бросок отражает раунд погони) (**см. стр. 98**).

Таран: Ловкость + Вождение + рейтинг Управления автомобиля при попытке протаранить другую машину; мгновенное действие. Повреждения определяются Размером машины +1 за каждые 15 км/час (**см. стр. 216**).

Слежка на автомобиле: Сообразительность + Вождение + рейтинг Управления автомобиля преследователя против Сообразительности + Самообладания + экипировки жертвы; состязания (см. стр. 102).

Воля: Самообладание + Решительность; пассивное действие (см. стр. 138).

Вложение одного пункта Воли добавляет три дополнительных дайса к броску или +2 очка к одной Защитной характеристике: то есть Выносливости, Самообладанию, Решительности или защите. Бонус применяется только к одному мгновенному действию (см. стр. 198).

Операции на чёрном рынке: Манипулирование + Знание улиц + экипировка; продолжительное действие (2-10 успехов; каждый бросок отражает один день обхода уличных точек) (см. стр. 126).

Лиза тихонько прикрыла за собой дверь и пробежалась взглядом по тесному офису. Шкафы и полки стонали под тяжестью книг, свитков, древних статуэток и прочих античных мелочей, сопровождающих жизнь любого исследователя. Профессор Маккарти не позволял обслуживающему персонажу убираться в его кабинете, опасаясь, что они что-нибудь сломают или украдут... или обнаружат секретный сейф позади картины, висящей на стене. Лиза усмехнулась и двинулась вперёд, осторожно переступая через бумаги, разбросанные по полу. Добравшись до противоположной стены, она аккуратно сняла картину с крючка, обнажив спрятанную за ней дверцу сейфа.

Ей понадобилось всего несколько секунд, чтобы открыть её с помощью комбинации цифр, которыми было зашифровано имя демонического князя, упомянутого в дубайском кодексе. Маккарти был столь предсказуем.

Внезапно с одной из полок упала книга. Девушка вскрикнула и повернулась, чувствуя, как сердце подскочило у неё в груди.

С полки на неё мяукнула чёрная кошка.

Лиза нахмурилась. Кто бы мог подумать, что у Маккарти есть кошка? Она повернулась обратно к свитку и развернула его. С пергамента сорвалось облачко пыли, испускающей странный резкий запах, похожий на запах мокрых волос вперемешку с... чем? Со звериной мочой? Нос Лизы сморщился в отвращении.

Она перевела глаза ниже и уже собиралась прочесть слабо проступающие на пергаменте глифы, когда кошка снова мяукнула и зашипела. Краем глаза Лиза увидела, как животное пятится, словно боится того, что находится у неё за спиной. Того, что пахнет мокрыми волосами и звериной мочой...

Глава вторая: Атрибуты

*Наш разум – сам в себе пространство.
Создать из Рая Ад и Ад из Рая он способен.*
Мильтон, “Потерянный рай”

Любой человек обладает врождённой способностью действовать, мыслить и контактировать. Изо дня в день мы сталкиваемся с решением тех или иных проблем и можем интуитивно переходить на бег, строить теории или убеждать других в своей правоте.

Так и ваш персонаж. Его основные, природные качества отражаются в Атрибутах, которые служат основой любого предпринятого им действия. Эти характеристики распределяются по трём группам: Ментальной, Физической и Социальной. Именно к их значениям персонаж обращается всякий раз, когда ему нужно определить результат своего решения.

Ментальные Атрибуты свидетельствуют о проницательности, находчивости и упорстве вашего персонажа. Они представлены Интеллектом, Сообразительностью и Решительностью.

Физические Атрибуты показывают, насколько силён, проворен и крепок ваш персонаж. Они представлены Силой, Ловкостью и Выносливостью.

Социальные Атрибуты определяют эффективность, авторитетность и выдержку вашего персонажа. Они представлены Внушительностью, Манипулированием и Самообладанием.

Атрибуты простых людей обладают значениями от 1 до 5. Иногда случается так, что персонаж достигает и большего показателя в том или ином Атрибуте, однако, как правило, это значит, что он сумел выйти за рамки человеческих возможностей, соприкоснувшись (полностью или только отчасти) со сверхъестественным миром. Возможно, он стал марионеткой в руках загадочных сил или с самого рождения был предназначен для служения незримым хозяевам.

Даже будучи смертным, ваш персонаж начинает с одним бесплатным очком во всех Атрибутах. Эти очки должны быть уже отмечены на листе персонажа.

Любое действие, совершённое protagonистом, сопровождается проверкой соответствующего Атрибута. Если ваш персонаж пытается вспомнить, что он прочёл на прошлой неделе в местной библиотеке, вы проверяете его Интеллект. Если он пробует перемахнуть через яму, то проверяется его Сила. Если он собирается произвести хорошее впечатление на компанию незнакомцев, не обойтись без проверки Внушительности.

Обычно значения Атрибутов предоставляют эквивалентное число дайсов, необходимых для броска. Изредка это число дополняет другой Атрибут – в том случае, если необходимо выяснить, может ли персонаж совершить то или иное действие. Тем не менее, чаще всего значение Атрибута объединяется со значением соответствующего Навыка. Какой Атрибут соответствует действию и какой бросок нужно сделать, решает Рассказчик. Кроме того, в зависимости от своего назначения, Атрибуты распределяются по трём классам. Как можно будет увидеть ниже, каждая из Ментальных, Физических и Социальных характеристик служит для совершения разного типа действий.

| Функция | Ментальные | Физические | Социальные |
|---------------------|-------------------|--------------|-----------------|
| <i>Воздействие</i> | Интеллект | Сила | Внушительность |
| <i>Аккуратность</i> | Сообразительность | Ловкость | Манипулирование |
| <i>Защита</i> | Решительность | Выносливость | Самообладание |

Воздействие определяет силу того эффекта, который ваш персонаж оказывает на других людей и окружающую обстановку. Чем выше значение этих характеристик, тем проницательнее, сильнее и убедительнее ваш персонаж. Поэтому всякий раз, когда вы хотите самостоятельно повлиять на игровую ситуацию, обращайтесь к значениям Интеллекта, Силы или Внушительности своего персонажа.

Аккуратность служит оценкой готовности протагониста взаимодействовать с окружающими и использовать их в своих целях. Чем выше значения этих характеристик, тем изобретательнее, грациознее и влиятельнее персонаж.

Защита отображает умение вашего альтер-эго справляться с пагубными воздействиями, которые оказывают на него окружающие или даже его собственный внутренний мир. Чем выше Защитные Атрибуты, тем мужественнее, устойчивее и сдержаннее становится персонаж. Решительность, Выносливость и Самообладание применяются всякий раз, когда герой сталкивается с сопротивлением, получает ранение или борется с манипуляциями посторонних. Решительность отражает его способность не поддаваться чужому влиянию, Выносливость помогает оправиться от физических повреждений, в то время как Самообладание позволяет сохранить рассудительность в социальных конфликтах или в критической обстановке и хладнокровно отыскать выход из ситуации.

Таким образом, Сила едва ли поможет вашему персонажу сохранить лицо в споре, поскольку мускулы мало что значат в вопросах, требующих эмоциональной выдержки - Самообладания. Равным образом, Ловкость практически бесполезна, если вам нужно найти общий язык с иностранцем. Такая задача требует умственного напряжения и находится в области применения Интеллекта.



Очки Атрибутов

Значения Атрибутов простого смертного могут варьироваться от 1 до 5. Эти цифры показывают, насколько ваш персонаж приспособлен к той или иной сфере деятельности.

| Значение | Способности |
|----------|--|
| • | <i>Минимальные.</i> Персонаж неразвит, неопытен или попросту непригоден. |
| •• | <i>Средние.</i> Результат недолгого обучения или нерегулярной практики. |
| ••• | <i>Хорошие.</i> Регулярная практика, долгое обучение или врождённый талант. |
| •••• | <i>Выдающиеся.</i> Постоянная практика, тренировки и закрепление – или дар от рождения. |
| ••••• | <i>Исключительные.</i> Вершина человеческих возможностей. Долголетняя тренировка или настоящее чудо. |

В стандартной обстановке значение Атрибута не может равняться нулю. Отсутствие очков в Атрибуте означает *полную* неспособность использовать эту характеристику. Безусловно, персонаж может быть физически, ментально или социально недееспособен или же попросту искалечен. Однако подобное состояние отражается в форме соответствующего Недостатка (см. стр. 322), а не отсутствия очков в Атрибуте.

Пожалуй, единственную возможность понизить значение Атрибута до нулевой отметки предоставляют сверхъестественные методы воздействия – но, как правило, даже они носят лишь временный характер. Ваш персонаж должен попасть под эффект заклинания, заражения или проклятия, исключающего любую возможность использовать соответствующую характеристику. В этом случае он не может даже попытаться выполнить действие, основанное на утраченном Атрибуте. Другими словами, если ваш персонаж страдает от заражения, спровоцировавшего потерю всех очков Ловкости, он не сможет делать броски на Ловкость, даже если у него есть очки в необходимом Навыке или удобные инструменты, которыми можно было бы воспользоваться для решения той или

иной проблемы. Он попросту неспособен нацелить на врага пистолет или даже пошевелинуться. Такие попытки проваливаются автоматически.



В ходе создания персонажа вам нужно отразить предрасположенность своего героя к той или иной сфере деятельности. Закрепите каждую категорию Атрибутов - Ментальную, Физическую и Социальную – за первой, второй и третьей позицией. Если вам по душе роль активного, мускулистого человека, попробуйте сделать первичной Физическую категорию. Если при этом вашему альтер-эго приходится взаимодействовать с окружающими, но общение не имеет для него особого приоритета, вполне возможно, что Социальную категорию Атрибутов следует сделать вторичной. Ментальная категория отступает на задний план. Возможно, протагонисту действительно не хватает смекалки, а может быть, жизнь просто не требовала от него широкого кругозора.

Распределите пять очков между приоритетными Атрибутами своего персонажа. Ещё четыре отходят во вторичную группу. Последняя категория получает всего три очка. Эти очки вы можете распределить только в пределах соответствующей группы, хотя вы сами решаете, рассредоточить ли их между всеми тремя Атрибутами или улучшить только один или два конкретных. Другими словами, ничто не мешает вам вложить три очка в Силу протагониста, одно – в его Ловкость и ещё одно – в его Выносливость, исчерпав тем самым пятиочковый лимит первичной категории. Все четыре очка Социальной группы вы можете разделить поровну между Манипулированием и Самообладанием, увеличив значения каждого из этих Атрибутов на два. Наконец, в Ментальной группе вы можете вложить по одному очку в Интеллект, Сообразительность и Решительность своего персонажа.

Не забывайте, что пятый пункт в любом Атрибуте стоит два очка из того запаса, который вы получаете в ходе создания персонажа. Кроме того, первый пункт во всех Атрибутах вы получаете бесплатно ещё до того, как начинаете перераспределение.

Описания Атрибутов

Ниже приведены описания каждого Атрибута и способов его применения. Некоторые задачи целиком полагаются на Атрибут персонажа - в таком случае для проверки используется бросок исключительно этой характеристики (или комбинации сразу двух Атрибутов). Обычно это касается действий, которые может совершить любой здоровый человек: затаить дыхание или поднять тяжёлый предмет можно даже без специального обучения или долгой практики. Здесь описаны только общие задачи, которые можно решить при помощи своих врождённых талантов (Атрибутов), в отличие от затруднений, решение которых требует специальных Навыков (см. стр. 75). Поэтому предполагается, что вы не будете изобретать новые способы применения Атрибутов во время игры - практически все остальные действия требуют комбинации Атрибута и Навыка.

Ментальные Атрибуты

Интеллект

"Всё, хватит с меня", - в досаде проговорила Бекки и тотчас же пожалела о своих словах, услышав, как эхо поволокло их по пыльному залу старинной библиотеки. Впрочем, уже давно стемнело, и даже накануне экзаменов сюда никто не заглядывал. Бекки уже не одну неделю билась над своей темой, но без толку. Она в тысячный раз задалась вопросом, а так ли ей нужна степень по языковедению.

Тем не менее, хотя результаты её работы и не впечатляли, Бекки уговорила себя вернуться к навалу книг, ожидавшему её на столе. А что ей ещё оставалось делать? Только когда очередь дошла до тома, написанного на санскрите, Бекки неожиданно

поняла, что перед ней – именно то открытие, о котором она так долго мечтала. Казалось, этот старинный фолиант, покрытый толстым слоем пыли, просто свалился из ниоткуда, волшебным образом очутившись между корешками книг. Обложку покрывала кожа или другой похожий материал. Дата публикации отсутствовала. Бекки никогда не видела таких книг. Ни форзацной бумаги. Ни содержания. Уже с первой страницы речь шла о каких-то странных материях...

Последнее, что запомнила Бекки, – это бегущие часы, которые она провела за книгой. Текст изобилует упоминаниями различных персон из греческой и латинской истории и повсюду сопровождался фигурным письмом. Насколько она поняла, он был посвящён какой-то религии или некоей разновидности ритуалов, однако она понятия не имела, с какой культурой их можно соотнести. Она уже начала понимать, что ей придётся потратить на эту книгу куда больше времени, если она хочет понять хоть что-нибудь из написанного.

Чистая сила разума. Способность к аналитическому мышлению. Врождённое умение классифицировать, понимать, вспоминать и запоминать полученную информацию. Интеллект служит прямым ответом на вопрос, насколько умён персонаж. Он может быть необразован и недалёковиден, а может быть широко начитан. Возможно, он просто умеет быстро вникать в суть дела, оценивать ситуацию и в два счёта решать поставленную задачу. Особую ценность эта характеристика представляет для проектировщиков, теоретиков, экспериментаторов, канцелярских работников и руководителей.

Заучивание и запоминание

Бросок: Интеллект + Самообладание

Действие: пассивно

Попытка запомнить что-нибудь вроде имени или черт лица может потребовать броска Интеллекта + Самообладания, как и попытка вспомнить это в дальнейшем. Чем спокойнее ваш персонаж, тем легче ему будет удержать информацию в голове. Если запомнить нужно что-то знакомое или часто звучащее в речи окружающих, то бросок может и не потребоваться, если только персонаж не находится под воздействием стресса или давления со стороны (тогда Рассказчик должен решить, нужна ли проверка). Если запомнить нужно что-нибудь короткое и простое, вроде номера водительского удостоверения, то бросок делается без модификатора. Однако в зависимости от обстоятельств Рассказчик может предоставлять различные бонусы или накладывать штрафы на эту проверку. Попытка вспомнить или запомнить что-либо в свободное время может проходить с бонусом +1 или даже +3. Простое имя – например, “Дэйв” – запомнить легко (+3). Однако большой объём информации, необходимость запоминать подробности в спешке или в отвлекающей обстановке, работа со странными или незнакомыми данными наподобие иностранных имён даются памяти с несравнимо большим трудом (от -1 до -5 дайсов). Точно так же, нетрудно вспомнить лицо человека, увиденного всего пару часов назад (+1), однако восстановить его образ спустя несколько дней, недель или лет – чрезвычайно сложно (от -1 до -5).

При желании Рассказчик может делать броски на восстановление информации за игрока, чтобы достоверность запомненных сведений оставалась тайной. Кроме того, перед проверкой можно спросить игрока, какие детали помнит он сам.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж неправильно запоминает или вспоминает заученную информацию. В чём это выражается, должен решить Рассказчик.

Провал: В одно ухо влетело, в другое вылетело. Персонаж не может ничего вспомнить.

Успех: Информация в полном распоряжении игрока.

Исключительный успех: Персонаж получает доступ не только ко всей информации, но и ко связанным с нею темам или подробностям, сопровождавшим момент запоминания.

Возможная экипировка: Книга или телепередача на соответствующую тему (+1), фотография с места событий (+2).

Возможные штрафы: Большой объём информации (от -3 до -5), необходимость запоминать подробности в спешке или в отвлекающей обстановке (-1 или -2), работа со странными или незнакомыми данными (-1 или -2), длительный период времени, прошедший с момента запоминания – дни, недели и годы (от -1 до -5).

Сообразительность

Мартину уже приходилось иметь дело со странными заказами, но с таким, как этот, он столкнулся впервые. Мартин устанавливал и чинил пломбы по всему городу. Ему нравилась эта работа: она регулярно бросала вызов его способностям и приносила огромное удовольствие. Проникать в паутину труб и налаживать их работу было всё равно что копаться в скелете здания. Ты мог заглянуть в личный мирок zdeшних жителей. Иногда даже получалось узнать о скелетах, которые они прячут в своих шкафах.

Но вот получить заказ на полную переделку трубопровода вместе с приказом не подниматься на верхний этаж? Мартин не мог упустить шанс узнать, что за этим стоит. Поэтому, когда этот толстяк поймал его на ступеньках, ведущих наверх, Мартину пришлось соображать, как выкрутиться, - и соображать очень быстро.

“О, я как раз пытался найти вас. Видите ли... это как раз то, чего я боялся. В таких старых зданиях детали часто ломаются из-за гниения деревянных опор - ну, или чего-нибудь типа этого. Нам, э... нам нужно перенаправить трубы наверх, и тогда вся конструкция придёт в порядок”.

Чёрт, а хорошая идея, подумал он про себя. Может, даже получится выбить из него пару баксов за дополнительную работу.

Впрочем, толстяк по-прежнему смотрел на него с подозрением.

Способность думать на ходу, под давлением или стрессом, не позволяя окружающим заметить, что вы изрядно вспотели. Сообразительность отражает внимание к деталям, способность быстро понять, что происходит, и правильно отреагировать.

Сообразительный персонаж способен заметить падение температуры в комнате, увидеть в пейзажной живописи замаскированное человеческое лицо или понять, что ловушка вот-вот захлопнется. Сообразительность отражает способность воспринимать события и своевременно отвечать на них. Так, персонаж может быть рассеянным и невнимательным или бдительным и находчивым. Особую ценность эта характеристика представляет для предпринимателей, шарлатанов, атлетов, тактиков, преступников и юристов.

Защита

Основная характеристика: Сообразительность или Ловкость

Действие: пассивно

Значение Сообразительности или Ловкости персонажа (в зависимости от того, что ниже) используется в качестве показателя его Защиты и вычитается из атак, основанных на Рукопашном бое, Холодном оружии и бросках метательного оружия. Подробности см. на стр. 227.

Восприятие

Бросок: Сообразительность + Самообладание или Сообразительность + подходящий Навык (см. врезку “Восприятие на основе Навыка”)

Действие: пассивно

Иногда неожиданная или малозаметная перемена в окружающей обстановке может потребовать от персонажа изрядной наблюдательности. Потолок осыпается; кто-то прячется за ближайшим кустом. Персонаж может заметить это, а может и упустить из виду. Само собой, необычные перемены, происходящие на глазах у протагониста, можно заметить и безо всяких проверок (или нельзя – в зависимости от их природы). Возможно, кто-то передвинул шкаф в его кабинете или раскрыл дверь, которая в обычных условиях должна была оставаться закрытой.

Рассказчик, как правило, хорошо знает, когда рядом с персонажем должно произойти какое-нибудь необычное изменение или событие. Для того, чтобы это заметить, от персонажа может потребоваться проверка Сообразительности + Самообладания. Практически никогда такая проверка не совершается во время намеренного исследования или поиска со стороны персонажа (в подобных случаях применяется Навык Расследования, см. стр. 82). Проверка на восприятие выявляет способность протагониста интуитивно почувствовать, что рядом происходит что-то необычное. Во многих случаях Рассказчик сам может делать эти броски, чтобы вы видели ситуацию глазами своего персонажа, не располагая неизвестной ему информацией.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж замечает что-то необычное илистораживающее, но делает из этого неправильный или даже противоположный вывод. Если кто-нибудь ненароком подвинет картину под необычным углом, то персонаж может заподозрить, что неизвестный взломщик в спешке захлопнул дверь, нарушив тем самым положение этого произведения искусства.

Провал: Персонаж не замечает пропажи или изменения в окружающей обстановке.

Успех: Персонаж замечает, что в этом месте что-то произошло. Если он хочет узнать подробности, может потребоваться проверка Расследования. См. описание этого Навыка на стр. 82.

Исключительный успех: Персонаж не только обращает внимание на необычное или неожиданное изменение в окружающей обстановке, но и видит происходящее во всей полноте и делает из этого правильный вывод. Так, он может заметить пропажу целого ряда вещей, едва перешагнув порог комнаты.

Возможная экипировка: Протагонист находится под воздействием кофеина (+1) или амфетамина (+2).

Возможные штрафы: Темнота (-3), ненастная погода (от -1 до -3), неприметная деталь (-1), скрытая деталь (-3), отвлекающие обстоятельства (от -1 до -3).

Восприятие на основе Навыка

Вероятно, в ходе игры персонажу не раз понадобится проходить проверку на способность заметить что-либо в непосредственной близости от себя или понять, что происходит что-то подозрительное. Рассказчик всегда может попросить игрока проверить своего персонажа на Сообразительность + Самообладание, чтобы узнать, насколько хорошо он осведомлён об окружающей обстановке. Однако встречаются и другие ситуации. Очевидно, что проверка Сообразительности + подходящего Навыка для выявления тех или иных изменений может гораздо больше сказать о жизненном опыте и умениях персонажа. Проверка Сообразительности + Выживания сможет помочь человеку заметить хищника, прячущегося между деревьев, а Сообразительность + Образование подскажут ему, что книги на полке расставлены не в алфавитном порядке, а в соответствии с датой публикации. Безусловно, тот же результат может дать и проверка Сообразительности + Самообладания, но в том случае, если опыт работы в определённой сфере должен помочь персонажу больше, чем простая собранность, то Рассказчик может позволить вам скомбинировать для броска Сообразительность и подходящий Навык.

В качестве основного правила руководствуйтесь следующим принципом: при броске на восприятие дополняйте Сообразительность наибольшим значением, выбранным между Навыком и Самообладанием. Так, в вышеприведённом примере герой может быть и неопытным лесником (Выживание 1), однако он может уравновесить это хорошей выдержкой (Самообладание 3). В данном случае при проверке будет использоваться именно Самообладание, поскольку врождённая бдительность и осторожность протагониста легко скомпенсируют недостаток опыта путешествий.

Тем не менее, некоторые Навыки или ситуации не позволяют использовать это правило, и игрок должен сделать стандартный бросок на Сообразительность + Самообладание. Например, владение Огнестрельным оружием не поможет заметить ружьё, лежащее в углу комнаты. Его сможет заметить всякий, кто пройдёт соответствующую проверку Сообразительности + Самообладания.

Можно ли комбинировать с Сообразительностью отдельный Навык или нужно использовать только Самообладание, должен определить Рассказчик.



Реакция на неожиданность

Бросок: Сообразительность + Самообладание

Действие: пассивно

Персонаж вот-вот попадёт в засаду, шагнёт в ловушку или наткнётся прямоком на врага. Он может вовремя заметить угрозу, а может и слепо шагнуть ей навстречу. Проверка Сообразительности + Самообладания позволяет узнать, приготовился ли он к худшему. Даже один успех показывает, что в начале боя персонаж может сделать стандартный бросок Инициативы (**см. стр. 131**). Если проверка Сообразительности + Самообладания проваливается, то враги застают персонажа врасплох, лишая его возможности действовать в первом раунде: он может только стоять и ошарашенно разевать рот или пытаться оправиться от полученных ран. Защита не применяется против атак в этом раунде. Подробности см. во врезке "Неожиданность" на стр. 225.

Результаты броска

Полный провал: Персонажа застают врасплох. Если за этим следует боевая сцена, Рассказчик имеет право заявить, что персонаж бездействует и утрачивает Защиту на первые два раунда.

Провал: Ничего не подозревающего персонажа застают врасплох.

Успех: Как обычно, персонаж делает бросок Инициативы и может нападать или защищаться безо всяких помех.

Исключительный успех: Персонаж замечает источник опасности или просто чувствует надвигающуюся угрозу и может сказать об этом своим товарищам. Таким образом, его спутников невозможно застать врасплох (считается, что их проверки Сообразительности + Самообладания прошли успешно).

Возможная экипировка: Протагонист находится под воздействием кофеина (+1) или амфетамина (+2).

Возможные штрафы: Темнота (-3), ненастная погода (от -1 до -3), отвлекающие обстоятельства (от -1 до -3), атакующий на большом расстоянии (-3), внешне спокойная обстановка (от -1 до -2).

Решительность

Окончательно Джош пришёл в себя только после того, как его хорошенько вырвало в туалете. Он знал, что всё это время оставался в сознании, но его как будто по голове ударили. Он слонялся по округе, оглушённый, как зомби. Он постарался вспомнить, как это произошло. Несколько часов назад он покинул свою квартиру, чтобы сбежать по своим делам. Для зимы денёк выдался неплохой. Джош купил немного продуктов, а потом...

Единственное, что он мог вспомнить, - это большое размытое пятно, скрывающее за собой что-то огромное и непостижимое. Джош помнил только глаза, похожие на глаза дикого зверя. Каким-то необъяснимым, почти животным способом они смогли заглянуть ему прямо в душу. Сознание человека как будто сменилось сознанием ящерицы, которое брыкалось и убеждало его бежать и прятаться, как прячется заяц от надвигающейся тени ястреба.

Джош мельком видел, как купленные им апельсины катятся по тротуару, а единственным, что он помнил потом, была его собственная квартира, в которой ему стало дурно. Как он сюда добрался? Почему он этого не помнит? И что это была за тварь?

У него не было ответов на эти вопросы, но Джош уже знал, что просто так этого не оставит.

Сосредоточенность и намерение добиться своего. Способность идти к своей цели, не отвлекаясь на внешние помехи и сопротивляясь чужому влиянию или даже запугиванию. Решительность воплощает духовную стойкость вашего персонажа. Его личные убеждения. Его упорство и чистоту сознания. Кто-то легко отвлекается и неспособен сосредоточиться на работе, а кто-то – собран и целеустремлён. Также эта характеристика применяется для сопротивления сверхъестественным формам контроля над разумом, выступая в качестве абсолютной защиты сознания. Особую ценность Решительность представляет для лидеров, манипуляторов, солдат, атлетов, полицейских и организаторов.

(Обратите внимание: не стоит путать Решительность с Волей. Решительность отражает способность протагониста к сосредоточению на далекоидущих целях. Воспринимайте её как готовность работать над многолетними задачами наподобие карьерного роста. Значение Воли, напротив, отражает способность протагониста к работе над безотлагательными задачами, его готовность бросить все свои силы на преодоление сиюминутных трудностей. Тем не менее, от Решительности зависит и уровень Воли вашего персонажа, как видно из описания на **стр. 138**).

Сопротивление давлению

Бросок: Решительность + Сообразительность или Решительность + Выносливость

Действие: пассивно

Кто-то пытается склонить персонажа на свою сторону или пытается использовать его в своих целях - путём уговоров, запугивания или избиения. Действие может принять форму ментального состязания персонажа с Сообразительностью, Интеллектом, Внушительностью или Манипулированием оппонента. Выигрывает тот, кто набирает больше успехов. Очевидная правота противника может и подорвать уверенность вашего персонажа, наложив соответствующий штраф (от -1 до -3). По решению Рассказчика такой же штраф могут наложить и особенно убедительные угрозы, весомые аргументы или применение пыток.

Длительный допрос или серия пыток могут потребовать продолжительного состязания между обеими сторонами. Броски могут делаться каждые несколько минут, часов или даже дней, в зависимости от ситуации. Подробности см. в описании функций Расследования.

Если стороны вступают в ничью, персонаж выдерживает напор оппонента и остаётся при своём мнении.

Результаты броска

Полный провал: И почему ваш персонаж сам об этом не подумал? Ему хотят только помочь или даже дают новую информацию. Более того, так он сможет добиться большего, чем планировал!

Провал: Требование или идея кажутся совершенно разумными.

Успех: "Нет, спасибо".

Исключительный успех: "Нет, спасибо. И вот в чём вы ошибаетесь..." или "Всё, что я знаю, это (далее следует ложная информация)".

Возможная экипировка: Брелок с надписью "А что сделал бы Иисус?" (+1), кольцо со знаком Корпуса морской пехоты или другой элитной группы (+2).

Возможные штрафы: Персонажа переубеждает или заставляет засомневаться его друг (-1) или член семьи (-2), персонажу предлагают взятку (от -1 до -3).

Физические Атрибуты

Сила

"Вот дерьмо", - закричал Мартин, пытаясь приподнять крышку канализационного люка в подвале. Каким-то образом вода всё ещё поддерживалась в системе. Всё остальное было уже проверено, так что забивку оставалось искать только в коллекторе.

Зданию было уже столько лет, что полом в подвале служила простая земля - и тем не менее, люк, ведущий в канализацию, засел как влитой.

"Конечно, можно его обкопать", - прикинул Мартин, - "но это займёт слишком много времени". А это место точно не располагало к тому, чтобы проводить в нём последние часы светлого времени суток. Всё это здание, да и парень, подкинувший ему эту работёнку, изрядно действовали на нервы. Похоже, парню и самому не хотелось посылать сюда Мартина, словно водопроводчик мог найти что-то, что парень хотел бы сохранить в тайне.

"Да хрен с ним", - подумал Мартин и вернулся в фургончик за ломом. Зажав его между решётками, он навалился на лом всем телом. Мартин давил и давил, опасаясь, что ещё немного - и он намочит себе штаны. Однако в конце концов что-то лязгнуло, и решётка подалась вверх.

Направив фонарик в отверстие, Мартин заглянул вниз. Внутри было что-то мутное. Как человек, проделывавший это уже тысячу раз, Мартин протянул руку как можно глубже в коллектор. Когда он вновь посмотрел на ладонь, она была вся в чём-то красном.

Физическая мощь. Чистая сила мускулов. Способность поднимать грузы и двигать предметы, ломать преграды и кости – и наносить соответствующие повреждения. Сила определяет развитость мускулов. Персонаж может быть пятидесятикилограммовым неженкой, неспособным и пары часов провести за тяжёлой работой, а может быть хорошо накачанным и подтянутым или громоздким и мускулистым. Значение Силы используется в рукопашных схватках. Особую важность Сила имеет для разнорабочих, громил, атлетов, спортивных борцов и представителей правоохранительных органов.

Наряду с Ловкостью эта характеристика определяет Скорость вашего персонажа (**см. стр. 137**). Также значение Силы добавляется к Рукопашному бою и Холодному оружию для определения повреждений, которые ваш персонаж наносит в бою (**см. стр. 223**).

Разрушение преград

См. **“Вышибание дверей”** и **“Выламывание решёток”** на **стр. 204** Главы Шестой.

Подъём и перемещение грузов

Бросок: Сила (+ Выносливость)

Действие: мгновенно

Подъём и перемещение грузов требует приложения грубой силы; здесь играют роль только мускулы. Тем не менее, в некоторых ситуациях может помочь и Выносливость персонажа. Краткий миг применения Силы не возымеет эффекта, но при хорошей Выносливости безостановочное давление вполне может подействовать.

Любой человек способен прилагать непродолжительные физические усилия, приводящие к различным эффектам в зависимости от объёма его мышц. При

коллективной работе люди могут объединять свои силы для достижения общей цели. Сложите значения Силы всех участников процесса и определите по нижеприведённой таблице, какой груз они могут сдвинуть, потратив обычное действие (бросок Силы не требуется). Чтобы превысить этот лимит, можно пройти проверку Силы + Выносливости и добавить полученные успехи к общему показателю Силы, выяснив, какую задачу можно выполнить за это действие. Если целая группа людей пытается сдвинуть с места что-то действительно тяжёлое, бросок Силы + Выносливости делает каждый участник. Общее число успехов добавляется к значению Силы того человека, который начинает действие, в виде дополнительных дайсов. (Правила кооперации освещены во врезке “**Работа в команде**” на стр. 199).

Если модифицированный показатель Силы превышает требуемое значение, то объект можно перенести в любое доступное место. Если этот показатель равен необходимому значению, то его получается сдвинуть всего на метр.

Таблица показывает максимальный груз, который может нести персонаж, однако это касается только временных, одиночных действий. Персонаж неспособен носить этот груз с собой или на себе постоянно, изо дня в день. В реальных условиях персонаж может без штрафов носить или взваливать на себя по 25 фунтов за каждый пункт Силы. Если он попытается поднять больший вес, то за каждые 25 фунтов сверх своего максимума он получит штраф -1. Кроме того, каждые 25 фунтов дополнительного веса снижают на 1 его Скорость. И хотя персонаж может даже взвалить на себя все пожитки, едва ли он сможет куда-нибудь с ними пойти. Рассказчик сам должен решить, какой груз персонаж действительно может нести в реалистичных условиях.

Результаты броска

Полный провал: Предмет выпадает из рук, и/или персонаж получает один уровень тупого урона.

Провал: Сила не получает модификатора.

Успех: К Силе добавляется соответствующее число успехов.

Исключительный успех: К Силе прибавляется пять или даже больше успехов, и за выполнением этого действия персонаж выглядит очень внушительно.

Возможная экипировка: Удобные перчатки (+1), пояс для поднятия тяжестей (+1).

Возможные штрафы: Скользкий пол (-1), отсутствие перчаток (-1), тяжёлый рабочий день (-1).

| Сила | Задача | Вес |
|-------------|---|-----------------------|
| 1 | Поднять стул | 40 фунтов (18 кг) |
| 2 | Поднять крупную собаку | 100 фунтов (45 кг) |
| 3 | Поднять общественный почтовый ящик | 250 фунтов (113,5 кг) |
| 4 | Поднять деревянный сундук | 400 фунтов (118,5 кг) |
| 5 | Поднять гроб | 650 фунтов (295 кг) |
| 6 | Поднять холодильник | 800 фунтов (363 кг) |
| 7 | Перевернуть небольшую машину | 900 фунтов (408 кг) |
| 8 | Поднять мотоцикл | 1000 фунтов (453 кг) |
| 9 | Перевернуть машину средних размеров | 1200 фунтов (544 кг) |
| 10 | Поднять ствол крупного дерева | 1500 фунтов (680 кг) |
| 11 | Перевернуть крупногабаритный автомобиль | 2000 фунтов (907 кг) |
| 12 | Поднять шар для сноса зданий | 3000 фунтов (1360 кг) |
| 13 | Поднять многоместный автомобиль | 4000 фунтов (1814 кг) |
| 14 | Перевернуть фургон | 5000 фунтов (2268 кг) |
| 15 | Перевернуть грузовик | 6000 фунтов (2721 кг) |

Ловкость

Джош направился к тому месту, где всё это произошло, где он видел ту тварь. Он с волнением огляделся со своего места на тротуаре, внимательно изучая родной квартал. Не самое лучшее место для жизни, но лучшего он себе позволить не мог. Хуже всего были эти бездомные и бродяги, хотя они оставляли его в покое, как только он давал им немного мелочи.

Он очнулся от размышлений, сообразив, что уже какое-то время глядит в одну точку на другом конце улицы. Там что-то было. Он покачал головой, чтобы привести мысли в порядок, и подождал, пока мимо проедет пара машин.

Переулок уводил в пространство между захудалыми строениями и старой автостоянкой. Здесь давно уже никто не парковался. Дорогу перегораживали картонные коробки и разбросанные одеяла, которыми пользовались бездомные. Джош уже решил было возвращаться, не желая связываться с местными обитателями, но опять вспомнил тот гнев, который переполнял его, когда он вернулся домой.

Эта мысль придала ему решимости. Джош твёрдым шагом направился в переулок. И почти сразу к нему потянулись раскрытые ладони, принадлежавшие людям, скрывавшимся под кучей одежды и хлама. Нищие запричитали, выпрашивая у него мелочь. Секунду спустя эти просьбы сменились возмущёнными криками, потому что Джош рванул в глубь их территории. Чувствуя приближение паники, он подпрыгнул и ухватился за верхнюю часть сетчатого забора, перекрывавшего путь к свободе. Из всех запасных выходов этот был самым близким. Однако Джош сразу же пожалел о своём решении, потому что наверху его ждала колючая проволока. Из последних сил заставляя себя лезть дальше, Джош перекинул через забор одну ногу. Однако это удалось ему только наполовину: ржавая сталь прорвала штанину и впилась ему в ногу.

Быстрота. Скорость реакции. Лёгкость прикосновений. Ловкость показывает, насколько быстро и аккуратно ваш персонаж отвечает на происходящее в материальном мире. Если Сообразительность позволяет вовремя обнаружить угрозу, то Ловкость помогает отреагировать на неё вне зависимости от того, проявится ли это в открытом противостоянии или простом уклонении. Также Ловкость определяет зрительно-моторную координацию персонажа, помогая точно прицеливаться, жонглировать множеством предметов или выполнять филигранную работу вроде манипуляций со взрывчаткой. Ваш персонаж может быть вялым и неуклюжим или спортивным, быстрым и гибким. Ловкость незаменима для преступников, спортивных звёзд, хирургов и танцоров.

Ловкость наряду с Силой определяет Скорость вашего персонажа (**см. стр. 137**). Также Ловкость объединяется с Самообладанием для определения Инициативы вашего персонажа в бою (**см. стр. 131**).

Защита

Основная характеристика: Ловкость или Сообразительность

Действие: пассивно

Значение Ловкости или Сообразительности персонажа (в зависимости от того, что ниже) используется в качестве показателя его Защиты и вычитается из атак, основанных на Рукопашном бое, Холодном оружии и бросках метательного оружия. Подробности см. на **стр. 227**.

Выносливость

Бекки рассеянно поблагодарила разносчика пиццы, захлопнув перед ним дверь. Нос парнишки сморщился от отвращения - даже не оттого, что она не дала ему чаевых, а от жуткого запаха в её комнате, сальных волос хозяйки и её немытого лица.

Но Бекки не обратила внимания на это невысказанное оскорбление. Собственно говоря, она не замечала ничего и никого в течение уже многих недель. Даже еда стала

для неё каким-то абстрактным явлением, о котором всё время приходилось себе напоминать. Единственное, что её занимало, была эта книга. Даже когда она отодвигала рассеянные, беспорядочные бумаги, чтобы освободить себе место, её глаза уже целиком поглотила книга. Она притягивала к себе каждую каплю её внимания.

Перевод и интерпретация текста стали для неё настоящей манией. Чтение превалировало над сном, пищей, даже её диссертацией. Поначалу Бекки просто надеялась, что книга поможет её исследованиям. Но теперь она погружалась в неё только ради самой себя. Если она хотела чему-нибудь научиться, то ей нужно было понять написанное в этой книге. Она знала, что со временем всё поймёт.

За окном уже начинало светать, а Бекки не отрывалась от книги. Коробка с пищей осталась нетронутой.

Закалка. Устойчивость. Общая сопротивляемость организма. Выносливость служит оценкой того, насколько крепок ваш персонаж. Она выявляет границы его физической стойкости и пределы насилия, которое он может выдержать. Персонаж может быть хилым, болезненным или выносливым и неутомимым. Эта характеристика просто необходима для вышибал, драчунов, троеборцев, мастеров выживания, штангистов и трудоголиков.

Наряду с Размером вашего персонажа Выносливость определяет количество очков Здоровья (**см. стр. 131**).

Задержка дыхания

Бросок: Выносливость

Действие: мгновенно

Персонаж может задержать дыхание на количество раундов, определяемое его Выносливостью.

| Выносливость | Время* |
|---------------------|---------------|
| • | 30 секунд |
| •• | 1 минута |
| ••• | 2 минуты |
| •••• | 4 минуты |
| ••••• | 8 минут |
| ••••• • | 15 минут |
| ••••• •• | 30 минут |

*В бою персонаж может задерживать дыхание только на один раунд за каждое очко Выносливости.

Чтобы превысить стандартный лимит, персонаж должен пройти проверку Выносливости. Каждый успех добавляет 30 секунд (или ещё один раунд в бою). Когда персонажу не удаётся набрать успехов, он больше не может задерживать дыхание и начинает тонуть или задыхаться. За каждый последующий раунд он получает по одному очку летального урона. (Оборотни и другие *живые* сверхъестественные существа неспособны регенерировать этот урон, пока не получают доступ к воздуху. Поскольку вампиры и ожившие мертвецы не нуждаются в кислороде, они не могут утонуть или задохнуться).

Сопротивление ядам и болезням

Бросок: Выносливость + Решительность

Действие: мгновенно (или продолжительное действие)

Бактерии и токсины становятся опасны для человека только тогда, когда их уровень превышает естественный иммунитет организма, причём нередко защитой служит и личное стремление человека оставаться в здоровом состоянии. Человеческий организм способен пассивно сопротивляться чуждым ему веществам и болезням, однако желание

пациента оказывать это сопротивление также играет огромную роль в процессе выздоровления.

Если человек подвергается действию яда или болезни, Рассказчик может потребовать броска Выносливости + Решительности, чтобы определить, пал ли ваш персонаж жертвой этих негативных эффектов. Если бросок успешен, то персонаж остаётся здоров или даже приобретает иммунитет. Если бросок провален, то проявляются соответствующие симптомы.

Если действие яда или заболевания выражается в долгосрочных эффектах, то от персонажа может потребоваться продолжительная (но по-прежнему пассивная) проверка Выносливости + Решительности. Такие броски могут отражать каждый раунд или час борьбы с ядом или же каждый час, день или неделю борьбы с заболеванием. Общее число успехов, необходимое для преодоления негативных эффектов, может представлять 10 успехов при действии слабого яда или 30 при заражном заболевании. Даже продолжая сопротивляться, жертва страдает от любых эффектов яда или болезни. Рассказчик может наложить ограничение на количество бросков, которые можно сделать, прежде чем состояние персонажа станет безнадёжным. Если персонаж не набирает достаточного числа успехов, он умирает.

Результаты броска

Полный провал: Яд оказывается слишком силён, что подрывает волю вашего персонажа. Штрафы или урон, наложенные болезненным состоянием, становятся ещё серьёзнее, увеличиваясь на один.

Вы теряете набранные успехи, и Рассказчик самостоятельно решает, когда поправится персонаж – если он поправится вообще.

Провал: Негативные эффекты сохраняются или продолжают набирать силу.

Успех: В случае с одиночной проверкой персонаж сохраняет здоровое состояние. В случае с продолжительным действием персонаж продолжает бороться с инфекцией, однако симптомы не исчезают до тех пор, пока он не переборет свою болезнь окончательно (то есть пока он не наберёт требуемое число успехов).

Исключительный успех: "Слухи о моей смерти сильно преувеличены". Персонаж приобретает иммунитет против этой болезни или делает значительный рывок к её преодолению.

Возможная экипировка: Здоровая диета (+1), антибиотики (+2), современные чудодейственные лекарства (+3).

Возможные штрафы: Урон (от -1 до -3), плохая диета (-1), отсутствие медикаментов (от -1 до -3), недостаток сна (от -1 до -2).

Социальные Атрибуты

Внушительность

Мартин ошеломлённо замер. Он не мог сказать, сколько времени он уже смотрит на кровь, покрывающую его пальцы, не в силах понять, что это означает. Возможно ли, что тот парень, которому принадлежит подвал, - на самом деле безумец, убивающий людей и сливающий их кровь в канализацию? Он не был в этом уверен, однако ему не слишком хотелось узнать ответ.

Всё это было странно. Мартин никак не мог заставить себя мыслить отчётливо. Это место пугало его. Он чувствовал себя не в своей тарелке, словно пропустил лишний стаканчик. Когда он поднялся на первый этаж, то обнаружил, что здесь горит свет. Судя по бликам, играющим на оконном стекле, на улице уже смеркалось.

"Когда это произошло?" - спросил себя Мартин. - "Я ведь собирался..."

Он осёкся. Прямо перед ним, у самого основания лестницы, стояла самая красивая женщина, которую он когда-либо видел. Обычно он не обращал внимания на брюнеток. Они напоминали Мартину о его бывшей. Однако на этот раз всё было иначе. Совсем иначе.

"Чем я там занимался?" - рассеянно пробормотал Мартин, но вопрос повис в воздухе.

Тёмные глаза женщины вступали в резкий контраст с её бледной кожей. Она пристально изучала кровь на его руке. Кровь, которой он так неловко запачкал свою рубашку.

"Кажется, вы поранились?" - спросила она. - "Позвольте мне помочь".

Внешность. Осанка. Уверенность. Эта характеристика отражает силу личности вашего персонажа. Его физическая привлекательность составляет лишь часть Внушительности. Человек может выглядеть потрясающе, заурядно или чудовищно, но его Внушительность несравнимо важнее. Эта характеристика выражается в способности управлять вниманием окружающих, подчинять их своей воле благодаря социальному напору или личному магнетизму. Внушительный персонаж может быть настоящим быком, возвышающимся над хрупкими фигурками окружающих, или же деловым человеком, который ни от кого не примет отрицательного ответа. Особую ценность эта характеристика представляет для лидеров, дознавателей, следователей, моделей, политиков и торговцев.

Обратите внимание, что одна только внешняя привлекательность отражается Преимуществом Сногсшибательная внешность (см. стр. 174), которая увеличивает запас дайсов при проверках Внушительности.

Манипулирование

"Какого чёрта я делаю?" - спросил себя Джош, направляясь в глубь захламлиной прихожей. "Вот уж куда я точно не собирался попасть".

Ему удалось ускользнуть от бездомных в переулке, однако в этой части квартала ему было некуда пойти за исключением этого старого здания. Его нога горела от длинных царапин, оставленных проволокой. Он надеялся, что прививка от столбняка ещё действует. Джош не мог вспомнить наверняка.

В этом месте воняло, как в канализации. Вдалеке громко играла музыка, где-то плакал младенец. "Кто может воспитывать ребёнка в этой дыре?" - спросил себя Джош.

Однако времени подумать об ответе у него уже не было. Джош перевёл взгляд с замызанного ковра на освещённый конец прихожей. Там его поджидали трое. Ещё двое вышли из-за угла у него за спиной. Это были те люди с улицы. Возможно, они и не были такими уж бездомными.

Снова чувствуя приближение паники, Джош вдруг заметил знакомое лицо.

"Эй, Эдди, это я, Джош! Какого чёрта тут происходит?"

Пятеро грязных, лохматых мужчин остановились в паре шагов от него с угрожающим видом.

"И что же ты тут делаешь, Джош?" - поинтересовался Эдди.

"Я искал кое-что... кое-кого. Мне показалось, он вошёл в эту дверь. Вы не можете мне его найти? У меня есть с собой пара долларов..."

"Нам не нужны твои сраные деньги".

На секунду Джошу почудилось, что он увидел тот самый звериный взгляд, с которого всё началось, и на этот раз - в глазах Эдди".

Очарование. Убедительность. Харизма. Способность играть на страстях, надеждах и нуждах других людей, чтобы использовать их в своих целях. Манипулирование отражает умение вашего персонажа взаимодействовать с окружающими. Как он к ним обращается, может ли попросить об услуге, способен ли выполнять работу чужими руками. Манипулирование помогает снискать расположение окружающих, заставить их почувствовать себя непринуждённо в присутствии персонажа или же принудить их к выполнению своей воли. Если Внушительность выражается в социальном влиянии, то Манипулирование помогает скрыть действие этого влияния. Эта характеристика служит

kozyрем и инструментом всех деловых людей, политических деятелей, продавцов и публицистов. Ваш персонаж может быть серой мышью и постоянно говорить невпопад, а может сверкать жемчужной улыбкой, обмениваться с окружающими постоянными шутками и обладать способностью продать даже песок в пустыне.

Самообладание

"Теперь вы понимаете?" - спросил священник.

Бекки застыла, не в силах оправиться от шока. Ещё несколько секунд назад она как ураган приближалась к своей двери, готовая выместить свою ярость на всяком, кто отважится ей помешать. Её исследование не продвигалось. Смысл или цель книги всё ещё ускользали от неё, и она чувствовала, что попала в безвыходное положение.

Немного оправившись от шока, вызванного появлением священника у её двери, Бекки проронила:

"Что?"

"Теперь вы понимаете? Что это за книга? Что она говорит вам?"

Бекки смотрела на него неверящими глазами. Как мог этот незнакомец - и тем более обладающий духовным саном - знать что-то о ней и, что ещё важнее, о книге?

"Понятно", - сказал священник, входя в комнату и закрывая за собой дверь.

Бекки не возражала. Она вообще с трудом понимала, что происходит.

"Моё появление вас озадачило. Понимаю. Однако можете быть уверены в том, что вы - единственная. Книга выбрала вас. Она знает, что вы готовы. Вернее, почти готовы. Именно поэтому я пришёл сюда. Я здесь, чтобы помочь вам открыть глаза".

И в эту секунду всё, что видела и читала Бекки, вдруг начало складываться у неё в уме, словно части головоломки. Они вращались, смешивались и пересекались, пока не сформировали наконец полную картину. И видеть её было всё равно, что смотреть на солнце. Казалось, что она смотрит в пустоту, понимая, что пустота смотрит в ответ. И тогда сознание Бекки не выдержало.

Невозмутимость. Достоинство. Способность держать себя в руках и казаться - а в сущности, *оставаться* - совершенно спокойным в социальных или критических ситуациях, обычно - связанных со страданиями. Ваш персонаж может выходить из себя от малейшего оскорбления, падать духом при столкновении с любой трудностью, а может сохранять ясность мыслей под градом пуль и стрел (буквальных или фигуральных) и обладать достаточным мужеством, чтобы смотреть даже самому жуткому порождению мрака прямо в глаза. Эта характеристика служит оценкой эмоциональной стойкости, сдержанности и спокойствия. Высокий уровень Самообладания идеально подходит лидерам, солдатам, судьям и всякому, чья работа связана с общественной деятельностью. Самообладание необходимо для сопротивления социальному влиянию окружающих и давлению с их стороны - будь оно скрытым, открытым или даже потусторонним.

Первостепенное значение эта характеристика приобретает при взаимодействии со сверхъестественными методами эмоционального контроля. В таком случае Самообладание выступает в качестве полноценной эмоциональной защиты. Также Самообладание играет жизненно важную роль для сверхъестественных существ наподобие вампиров и оборотней, поскольку рано или поздно натура этих существ пытается взять верх над их разумом.

Самообладание наряду с Решительностью определяет Волю вашего персонажа (**см. стр. 138**). Также его значение прибавляется к Ловкости, чтобы определить Инициативу вашего персонажа в начале боя (**см. стр. 131**).

Медитация

Бросок: Самообладание + Сообразительность + экипировка

Действие: продолжительное (4 успеха; один бросок отражает 30 минут медитации)

Медитация служит средством расслабления и самоосмысления, необходимого для того, чтобы смягчить повседневный стресс и восстановить свой эмоциональный центр. Она помогает отфильтровать посторонние влияния и вновь посвятить себя личным ценностям, убеждениям и стремлениям. В отношении игромеханики эта практика обладает сильным воздействием на поддержание эмоционального баланса и сохранение моральных ценностей персонажа под угрозой потенциальной дегенерации (понижения уровня Нравственности; подробности **см. на стр. 132**).

Проведение успешного медитационного сеанса требует по меньшей мере 30 минут непрерывного времени, в течение которого ваш персонаж обращает своё внимание внутрь и настраивает себя на гармоничное восприятие мира. Каждый бросок отражает один тридцатиминутный отрезок времени - а потому медитация может продолжаться в течение нескольких часов, позволяя практику глубже погрузиться в себя, абстрагируясь от внешних воздействий. Ситуативные модификаторы - в частности, продуцируемые умственным и физическим состоянием персонажа или окружающей средой, - могут воздействовать на такие проверки. Для того, чтобы усилия персонажа возымели эффект, требуется по меньшей мере 4 успеха. По их достижении ваш персонаж получает бонус +1 к следующей проверке дегенерации. Этот бонус сохраняется до тех пор, пока персонаж не пройдёт такую проверку или не уснёт - в зависимости от того, что произойдёт раньше. Когда он просыпается, ему нужно провести ещё один сеанс медитации, чтобы вновь получить этот бонус. Если он совершает бросок на дегенерацию, то ему снова нужно провести сеанс медитации, даже если он и не спал.

Возможная экипировка: Матрас для йоги (+1), чётки (+1), глубокомысленная музыка или кассеты для релаксации (+2), комната для медитации (+3).

Возможные штрафы: Громкие звуки (-1), играющие дети (-1), неудобное место (-1), недостаток сна (от -1 до -2), голод (от -1 до -3).

“Не знаю, почему я это сделала. Я хочу сказать, я же любила Тони. Я не хотела ему навредить. По крайней мере, сознательно. Но, видно, какая-то часть меня всё-таки этого хотела. Не просто же так я пошла гулять с этим парнем”.

“И тем не менее, вы действительно пошли с ним. Теперь Тони мёртв. Что вы чувствуете по этому поводу?”

Тамара бросила на психоаналитика сердитый взгляд. “А как, мать твою, я должна себя чувствовать, как ты думаешь?” – выругалась она про себя.

Она взяла носовой платок и высморкалась.

“Знаю, я напортачила. Но это вовсе не значит, что для меня это нормально. Раньше я никогда ему не изменяла. И когда это произошло, Тони так взбеленился, что бросился вдогонку за этим парнем”.

“Дело не в Тони. Дело в вас. Вспыльчивость Тони остаётся...я хочу сказать, оставалась... его проблемой. Я вас не виню, Тамара. Я хочу только помочь. Важно, чтобы мы были честны друг с другом. Если держать гнев в себе, то рано или поздно он съест человека изнутри”.

Тамара была уже сыта всем этим по горло, однако родители заставляли её продолжать лечение. Терапия. Офигеть можно. Никому ещё не становилось лучше от простой болтовни. Было полно других способов поднять себе настроение, способов, не заставляющих ничего говорить. Но оставалась ещё эта психиатричка, миссис Ван Хойвель, настырная сучка, нагло сующаяся в дом её родителей по настоянию полиции. В смысле, по их “рекомендации”. Во всяком случае, Тамара слышала что-то подобное.

“Тамара”, - тихо сказала миссис Ван Хойвель. – “Расскажи мне о парне, с которым ты вышла из бара. Кто он такой?”

“Я не знаю. Понятия не имею, кто он. Но он был горяч. Он был самым горячим из всех, кого я встречала. Чёрт, да вы сами пошли бы с ним куда угодно”.

Тамара вздрогнула. Она не собиралась этого говорить.

“Продолжай”, - невозмутимо сказала миссис Ван Хойвель.

“Мы...мы зашли в переулок. Знаю, что говорю как последняя шлюха, но я просто хотела его, прямо там. Не спрашивайте, почему. Просто хотела. В нём было что-то неопишное”.

“Он укусил тебя за губу? Я правильно прочитала в протоколе?”

Тамара нахмурилась.

“Ну...нет, я...то есть я чувствовала вкус крови во рту, так что да, наверное”.

“Крови? Его или вашей?”

“М? Да господи, его, конечно. Откуда мне вообще это знать? Я об этом даже не помнила, пока вы не сказали. Помню только, что это было довольно жутко. Он дал мне несколько капель своей крови, и я...я их проглотила”.

“Тебе понравилось?”

Тамара с беспокойством посмотрела на миссис Ван Хойвель. У психоаналитика было какое-то странное выражение лица.

“Потому что если тебе понравилось, я могу гарантировать, что ты получишь всё, чего пожелаешь”.

Глава третья: Навыки

*Кишела нежить, грозя мне погибелью в бурлящей бездне,
Но я поганых мечом любимым учил, как должно!
Не посчастливилось злобной несыти мной поживиться,
Плотью лакомой, пищей пиришественной в глубоководье.*

Беовульф (в переводе В. Тихомирова)

Атрибуты определяют врождённые качества персонажа, связанные с физической, умственной и социальной сферами деятельности. Они свидетельствуют о том, насколько силен персонаж, способен ли он думать на ходу и умеет ли взаимодействовать с окружающими. Тем не менее, всевозможные способы применения Атрибутов определяются Навыками персонажа. Навыки отражают опытность и образование, приобретаемые персонажем за годы жизни, и многое говорят о его интересах и происхождении. Навыки могут приобретаться разными способами: здесь работает в равной мере и планомерное обучение, и практический опыт. Молодой рекрут умеет пользоваться пистолетом, потому что его обучили этому в полицейской академии. Уличный громила вынужден научиться стрелять, потому что от этого зависит его выживание.

Как и в случае с Атрибутами, Навыки распределяются по трём категориям: Ментальной, Физической и Социальной. Первоначально Навыки приобретаются в ходе создания персонажа и сортируются по приоритетам аналогично Атрибутам, однако первая категория получает 11 пунктов для распределения, вторая - 7, а последняя - только 4. В дальнейшем эти очки могут быть увеличены путём вложения очков опыта (как при создании персонажа, если Рассказчик использует эту опцию, так и в ходе игры). Также новые Навыки можно приобретать в течение хроники по усмотрению игрока. Для получения более конкретной информации о распределении Навыков при создании персонажа см. стр. 46.

Очки Навыков

Значения Навыков могут варьироваться от 1 до 5. Каждый пункт отражает уровень мастерства и багаж знаний, связанных с той или иной сферой деятельности.

| Значение | Уровень мастерства |
|----------|---|
| • | <i>Новичок.</i> Владение базовой информацией и/или методикой. |
| •• | <i>Практик.</i> Владение важной информацией и/или методикой. |
| ••• | <i>Профессионал.</i> Владение доскональной, исчерпывающей информацией и/или разными методиками. |
| •••• | <i>Эксперт.</i> Владение исключительно глубокими познаниями и/или методиками. |
| ••••• | <i>Мастер.</i> Непревзойдённая глубина познаний и/или превосходное владение методиками. Лидер в своей сфере деятельности. |

Специализации Навыков

Навыки отражают довольно обширный перечень теоретического и практического опыта в той или иной сфере деятельности. Однако автомеханик может разбираться не только в установке двигателей, но и, например, в восстановлении ткани, замене окон и нанесении красок на корпус. Поэтому в дополнение к столь широким познаниям в определённой сфере персонаж может специализироваться и на особых сторонах тех или иных Навыков, посвящая их тренировке значительно больше сил и со временем доводя их

до совершенства. Количество Специализаций, которые ваш персонаж может иметь в одном Навыке, неограниченно. Три Специализации вы получаете в ходе создания персонажа. В дальнейшем вы можете приобретать их за очки опыта. Всякий раз, когда проверка Навыка затрагивает сферу, на которой Специализируется ваш персонаж, бросок получает модификатор +1 вдобавок к любым другим ситуативным бонусам. Так, если ваш персонаж владеет Ремеслом и при этом Специализируется на Автомобилях, вы получаете +1 дайс ко всем проверкам работы с автомобилями.

При выборе Специализаций вы ограничены только своим воображением - тем не менее, эти характеристики должны фокусироваться на достаточно узких сторонах тех или иных Навыков. Персонаж, обладающий Навыком Вождения, может сосредоточиться на спортивных автомобилях, грузовиках, внедорожниках или просто на скоростном маневрировании. Каждый Навык, рассмотренный в этой главе, сопровождается перечнем Специализаций, на которые вы можете ориентироваться при создании персонажа.

Способы применения Навыков

Если владение Навыком выражается в знании целой системы данных или отдельных наук, то особые способы применения Навыка отражаются в специальной врезке. Например, Медицина может использоваться для Исцеления повреждений. Такие задачи требуют комбинации Навыка с соответствующим Атрибутом, а также любым возможным модификатором экипировки, дополняющим запас дайсов. Из этого вычитаются всевозможные ситуативные штрафы. Так, восхождение на крутую гору может потребовать Силы + Атлетики + соответствующей экипировки: например, верёвки, крюков и клиньев. Многие Навыки, перечисленные в этой главе, предоставляют один или несколько способов взаимодействия с ними, что предполагает использование разных характеристик в разных ситуациях. Пользуйтесь этими описаниями как подсказками при определении других способов применения Навыков, с которыми вы можете столкнуться в ходе игры.

Подходящие инструменты

Наличие или отсутствие подходящего оборудования зачастую становится той границей, которая отделяет успех от провала. В добавление к ситуативным модификаторам и Специализациям запас дайсов при проверке Навыка может получить и другие бонусы, если ваш персонаж обладает высококачественным или специализированным оборудованием для работы над той или иной задачей. Так, водитель тюнингованного спортивного автомобиля имеет значительное преимущество в гонке с владельцем старенького пикапа. Детальную информацию об имуществе, доступном вашему персонажу, ищите на **стр. 207 Шестой Главы** в разделе "Экипировка". Все задачи, описанные в этой главе, сопровождаются перечнем инструментов, которые могут дополнить запас дайсов вашего персонажа. Ни один из этих перечней не стоит считать исчерпывающим. Предполагается, что вы будете использовать и другие виды инструментов или оборудования при работе над той или иной задачей. Однако только Рассказчик имеет право определять, какие бонусы предоставляет выбранная вами экипировка, если предоставляет их вообще. К тому же, использование низкокачественных инструментов может лишь затруднить ситуацию, так что подбирать себе оборудование нужно с умом.

Ментальные Навыки

Ментальные Навыки опираются на интуицию, проницательность и внимательность персонажа. Примерами их использования могут служить осмотр места преступления на предмет улик, распутывание загадок или постановка диагноза. Главным образом эти Навыки персонаж получает в период формального образования - и, как правило, обладатели высоких значений в этих характеристиках могут претендовать на учёную

степень (вплоть до докторской) в своей сфере научной деятельности. Обычно Ментальные Навыки восходят к Ментальным Атрибутам вашего персонажа, однако время от времени они могут базироваться и на Физической категории Атрибутов – как, например, в случае с хирургической операцией (Ловкость + Медицина) или починкой компьютера (Ловкость + Ремесло).

Применение Навыка без обучения: Если ваш персонаж не обладает Ментальным Навыком, необходимым для выполнения той или иной задачи, он может пройти эту проверку, используя только бросок Атрибута со штрафом -3.

Образование

Библиотека доктора Карлтона представляла собой груду хлама. Книжные полки, как пьяные, опирались на сломанные подставки, и груды старинных томов покоились среди осколков стекла и керамики на полу, укрытом толстым ковром. Джулия пробралась через эти завалы к столу учёного и взяла в руки большой, покрытый кожаными переплётом фолиант, валявшийся на бумагах, запачканных высохшими чернилами.

"Это его дневник", - прошептала она, ведя тонким пальцем по аккуратным строчкам. - "Последнее, что он написал, смахивает на латиницу. Mali principii malus finis".

"Плохой конец плохого начала", - перевёл Стейплтон, мрачно разглядывая руины, лежащие за порогом входной двери. - "Я говорил ему, что проклятый идол станет причиной его смерти".

Образование покрывает сразу множество сфер научной деятельности, отражая общий уровень эрудиции и начитанности персонажа. Главным образом этот Навык взаимодействует со сферой гуманитарных наук и искусств, начиная с английского языка и истории и заканчивая экономикой и правоведением. Значение этой характеристики не соотносится напрямую с официальным уровнем образования персонажа: протагонист вполне может занять место доктора наук, заведя все необходимые контакты на вечеринках и даже не обладая высоким уровнем этого Навыка. Равным образом самоучка, прочитавший сотни томов и погрузившийся с головой в науку, может достигнуть высокого уровня Образования, даже не получив диплома.

Типичные представители: Выпускники колледжа, администраторы, адвокаты, библиотекари, языковеды, студенты.

Специализации: Антропология, Искусство, Английский язык, История, Правоведение, Религия, Опыты.

Результаты броска:

Полный провал: Персонаж забывает о самом главном, неправильно оперируя с фактами. Так, историк может запутаться в датах, что целиком изменит его теорию, построенную на определённом событии. Выпускник художественной школы идентифицирует картину как ничего не стоящую копию с бесценного оригинала, которым она на самом деле является.

Провал: Персонажу не удаётся вспомнить необходимую информацию. Слова так и вертятся у него на языке, но имена, даты и связи так и не приходят на ум.

Успех: Персонаж вспоминает всё, что было необходимо для выполнения его работы.

Исключительный успех: Персонаж вспоминает (или просто знает) малоизвестные или подробные факты, которые позволяют ему заглянуть в самую суть предмета. Например, он не просто идентифицирует произведение искусства, но и вспоминает, что художник был знаменит своей тягой к демонологии и оккультизму.

Научные исследования

Запас дайсов: Интеллект + Образование + экипировка

Действие: продолжительное (3-10+ успехов; каждый бросок отражает 30 минут исследований)

Исследование полученной информации представляет собой довольно прямолинейную задачу, которая требует работы в библиотеке и консультации с базами данных. Сделайте бросок Интеллекта + Образования + экипировки протагониста. Количество требуемых успехов зависит от сложности и/или малоизвестности требуемой информации. Простой набор фактов можно найти и с тремя успехами, в то время как малодоступные и непонятные сведения персонаж может обнаружить только при 10 или большем количестве успехов. В зависимости от качества информации, доступной в библиотеках и базах данных, Рассказчик может наделить персонажа бонусом +1 для выполнения требуемой задачи.

Результаты броска:

Полный провал: Персонаж получает недостоверную или неточную информацию, заставляющую его сделать неправильный вывод.

Провал: Персонаж ничуть не продвигается в процессе поиска информации.

Успех: Персонаж продвигается глубже в процессе поиска информации.

Исключительный успех: Персонаж делает настоящий рывок к обнаружению малодоступной информации, которую он ищет. Если бросок превышает количество необходимых успехов (на пять или больше), то персонаж получает дополнительную информацию, связанную с предметом его поисков, постигая его во всей полноте с максимальным количеством подробностей.

Возможная экипировка: Библиотечный формуляр (+1), соединение с Интернетом (+1), доступ к университетской библиотеке (+2), доступ к правительственным базам данных (+3).

Возможные штрафы: Необычная тема (-1), секретная тема (-2), ограниченная библиотека или база данных (-2).

Компьютер

Фотография представляла собой шероховатую цифровую копию, однако лица одетых в форму мужчин были видны достаточно ясно, чтобы их можно было узнать. Карла дрожащим пальцем указала на одного из них.

"Это господин Денисов. Боже, где вы это достали?"

Роберт, лицо которого мрачностью не уступало самой этой ситуации, всё же не смог сдержать улыбки.

"На конференции, посвящённой советским сверхъестественным исследованиям времён Второй мировой. Вы не поверите, сколько всего можно отыскать в сети, если знать, где смотреть".

Персонажи, обладающие этим Навыком, имеют достаточное образование или опыт, чтобы работать с компьютером. На высоких уровнях (3 или выше) персонаж может создавать свои собственные компьютерные программы. Люди с большим количеством очков в этом Навыке хорошо знакомы со множеством операционных систем и языков программирования. Обратите внимание, что значение этого Навыка не применяется для ручной настройки или конструирования вычислительных машин, а ограничены только взаимодействием с ними. Способности персонажа к ремонту и конструированию отражаются Навыком Ремесло, описанным ниже.

Типичные представители: Деловые люди, профессора, программисты, студенты, сидишники.

Специализации: Искусственный Интеллект, Выборка данных, Графика, Хакерство, Интернет.

Результаты броска

Полный провал: Действия персонажа приводят к сбою системы, прерывая выполняемую работу. Если персонаж хочет повторить попытку, он должен начать всё заново. При желании Рассказчик может объявить, что часть данных была потеряна.

Провал: Персонажу не удаётся выполнить свою задачу или получить нужную информацию.

Успех: Персонаж выполняет свою задачу или находит правильную информацию.

Исключительный успех: Персонаж выполняет задачу (или создаёт программу) даже быстрее и лучше, чем ожидалось.

Хакерство

Бросок: Интеллект + Компьютер + экипировка против Интеллекта + Компьютера + экипировки противника

Действие: состязание и продолжительное (5-10+ успехов; каждый бросок отражает 30 минут программирования)

Получение корневого доступа к сети требует неоспоримого таланта, творческого потенциала и терпения, а зачастую приводит и к интеллектуальному поединку с администратором (или администраторами) взламываемых ресурсов. Перед тем как вы предпринимаете попытку взлома, Рассказчик определяет уровень безопасности ресурса. Если вашим усилиям противостоит сисадмин, то действие приобретает форму продолжительного состязания. Если сеть защищена только основным программным обеспечением, то проверка осуществляется продолжительным действием.

В случае продолжительного состязания между хакером и сисадмином со стороны обоих участников используются броски Интеллекта + Компьютера + любых модификаторов экипировки. Победителем становится тот, кто первым накопит требуемое число успехов. Хакеру необходимо набрать не меньше успехов, чем требует уровень безопасности системы. В среднем это выражается в 5-10 успехах в зависимости от сложности всей системы. Сисадмин должен набрать количество успехов, равное Интеллекту + Компьютеру хакера. Если побеждает хакер, то он получает неограниченный доступ к сети. Если в выигрыше оказывается сисадмин, то он выбрасывает хакера из сети и может заблокировать все дальнейшие попытки вторжения с его стороны до начала следующего дня.

Пример: *Грег вторгается в сеть местной финансовой корпорации, которую защищает бдительный сисадмин. Интеллект Грега равен 4, его знание Компьютера составляет 3, и он использует стандартную компьютерную настройку (не получая никаких бонусов). Интеллект сисадмина поменьше - он равен 3, его знание Компьютера также составляет 3, однако он пользуется хорошей системой, которая награждает его модификатором +1. Защита программного обеспечения требует семи успехов при попытке взлома. Сисадмину также нужно накопить семь успехов (поскольку сумма Интеллекта + знания Компьютера Грега равна семи). Первая серия бросков приносит три успеха Грегу и только два - сисадмину. Грегу нужно набрать ещё четыре успеха, чтобы оставить своего соперника позади и получить доступ к сети, в то время как сисадмину придётся набрать ещё пять успехов, если он хочет вышвырнуть злоумышленника из сети.*

Если сеть защищена только основным программным обеспечением, хакеру необходимо набрать сумму успехов, эквивалентную уровню защиты, как уже было сказано выше.

Пример: *Позже Грег решает проникнуть в сеть Автотранспортной инспекции города. Эта сеть никем не контролируется, поэтому его задача - пройти только продолжительную проверку. Уровень безопасности основного программного обеспечения требует накопления шести успехов, и Грегу достаточно просто потратить какое-то время на то, чтобы остаться в системе (и избежать полных провалов).*

Результаты броска

Полный провал: Полный провал со стороны хакера означает, что его выкидывают из сети и блокируют в этой системе на следующие 24 часа. Хуже того, сисадмин может вычислить его IP-адрес, если пройдёт ещё одну проверку Интеллекта + Компьютера

(разумеется, при условии, что вторжению хакера вообще противостоит сисадмин). Полный провал со стороны сисадмина приводит к безоговорочной победе хакера. В этом случае хакер попадает в сеть автоматически.

Провал: Персонаж нисколько не продвигается к своей цели.

Успех: Персонаж продвигается к своей цели.

Исключительный успех: Персонаж обнаруживает уязвимую точку, которую он может использовать против своего противника, получив значительное преимущество (которое отражается в количестве успехов, набранных за один только этот бросок).

Возможная экипировка: Высокопроизводительный компьютер (от +1 до +3), широкая сеть Интернет-доступа (+1), диск со скриптами (+2), знание паролей (+3).

Возможные штрафы: Устаревшая вычислительная система (-2), медленное соединение с Интернетом (-3).

Ремесло

Говард мягко надавил режущей кромкой своего инструмента на вращающуюся древесину. С тихим шепчущим звуком, который он некогда так любил, от бруска отслоился длинный сосновый завиток. Говард не спускался в свою мастерскую с тех пор, как умерла Анжела. Он даже забыл, как приятно заниматься физическим трудом.

Позади распахнулась подвальная дверь. Голос Марты, тяжёлый, словно свинец, зазвучал над ступенями лестницы.

"Па-ап? Что ты там делаешь?"

"Да так, решил кое-что быстренько смастерить", - бросил Говард через плечо. - "Закончу уже через пару минут".

"А. Слушай... я собиралась разобрать мамины вещи. И мне бы не помешала помощь".

Говард заставил свой инструмент замолчать и выключил токарный станок. Он надеялся, что его голос прозвучит ровно.

"Я сейчас кое-куда отлучусь. Ты можешь подождать, пока я вернусь?"

Не дожидаясь ответа, он разжал тиски и вытащил ножку стула, над которой работал всё это время. Ножка заканчивалась тонким, хорошо заточенным остриём.

Ремесло отражает опыт или натренированность персонажа в работе с физическими произведениями искусства или в собственноручном создании предметов, будь это холст для живописи, скульптура или автомобильный двигатель. Персонажи, владеющие этим Навыком, зачастую обладают всеми необходимыми знаниями, но не всегда – подходящими инструментами или материалами, позволяющими применить их способности. Персонаж может быть исключительно способным механиком, но ему всё же нужно уговорить своего босса открыть гараж в ночные часы, чтобы он смог поработать над автомобилем своего друга. Создание художественного произведения или простого предмета почти всегда требует продолжительного броска. Количество времени и успехов, необходимых для завершения подобной задачи, определяется её сложностью. Рассказчик сам должен решить, сколько времени и успехов требуется для создания конкретного изделия.

Типичные представители: Поставщики, механики, водопроводчики, скульпторы, сварщики.

Специализации: Автомобили, Авиация, Ковка, Производство в кустарных условиях, Ваяние, Швейное мастерство.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж допускает критическую ошибку в процессе создания предмета, попросту разрушая его. Долото ударяет по трещине в камне, раскалывая скульптуру, или же персонаж неудачно перекрывает трубу, заставляя поток воды прорваться наружу. Ему приходится начинать всё заново.

Провал: Персонажу не удаётся продвинуться дальше в процессе обработки предмета.

Успех: Персонаж продвигается дальше в процессе обработки предмета (набранные успехи прибавляются к общему числу до тех пор, пока их количество не достигнет необходимого уровня).

Исключительный успех: Персонаж существенно продвигается в процессе обработки предмета. Внезапный порыв вдохновения или большое достижение в производстве значительно ускоряет его работу. (Набранные успехи прибавляются к общему числу, пока их количество не достигнет необходимого).

Создание произведения искусства

Бросок: Интеллект + Ремесло + экипировка

Действие: продолжительное (4-15+ успехов; один бросок отражает 30 минут работы)

Ваш персонаж собирается создать произведение искусства, будь это живопись, фреска или скульптура. Куда быстрее и легче создать глиняный шар или простой чертёж, чем сделать точную копию шедевра или заняться настенной живописью. Первое может потребовать только четыре успеха, а вот последнее может быть создано только при накоплении 15+ успехов и долгих часах работы.

Не забывайте, что сочинение песен, романов или речей зависит от Навыка Экспрессии (см. стр. 115).

Результаты броска

Полный провал: Из-за несчастного случая ваша работа или инструменты оказываются уничтожены (или же персонаж не замечает неисправимого недостатка, перечёркивающего весь его труд).

Провал: Персонажу не удаётся продвинуться к своей цели.

Успех: Персонаж продвигается к своей цели.

Исключительный успех: Персонаж значительно продвигается к созданию изделия, и вполне вероятно - успеет закончить работу раньше планируемого срока.

Возможная экипировка: Высококачественный набор инструментов (+1), высококачественный мрамор или глина (+1), высокотехнологичные инструменты (выравнивающие пилки и пилы с лазерными наводками) (+2), специализированные инструменты (+2), обширная справочная библиотека (+2), гараж (+3), плотницкий магазин (+3).

Возможные штрафы: Низкокачественный набор инструментов (-1), низкокачественные материалы (-1), отсутствие справочной библиотеки (-1), импровизированное рабочее место (-1).

Починка предмета

Бросок: Ловкость + Ремесло + экипировка

Действие: продолжительное (4-10+ успехов; один бросок отражает 30 минут работы)

Восстановление повреждённого предмета требует продолжительного действия, для выполнения которого персонажу необходимо набрать количество успехов, зависящее от времени ремонта и его сложности. Замена свечи зажигания в автомобиле может потребовать только четыре успеха, в то время как для восстановления всего двигателя может понадобиться 15 и даже больше успехов. В качестве общего принципа руководствуйтесь правилом, что один успех, полученный в продолжительном броске ремонта, восстанавливает один пункт Структуры сломанного предмета (см. врезку "Объекты" на стр. 201).

Множество подобных задач требует использования специфических инструментов и/или средств. Если ваш персонаж не имеет всего необходимого оборудования под рукой, он получает штраф -1 при ремонте предметов. Если он вообще не имеет ничего из необходимых инструментов, то Рассказчик имеет право решить, что задача попросту невыполнима.

Пример: Друг просит Ше починить неисправный компьютер. Ловкость Ше равна 3, а значение его Ремесла (со Специализацией на Компьютерах) составляет 2. У него есть вся надлежащая электроника и инструменты, так что он не получает никаких штрафов на проверки ремонта; однако при этом его оборудование - довольно среднего качества и потому не даёт ему никаких бонусов. Таким образом, Ше получает шесть дайсов на эту проверку. Восстановление компьютера - не самая простая задача, а потому Рассказчик решает, что Ше понадобится семь успехов для её выполнения. Спустя пять бросков (и два с половиной часа работы) Ше набирает необходимое число успехов. Теперь компьютер исправно работает.

Результаты броска

Полный провал: Действия персонажа не только не улучшают состояние предмета, но и затрудняют работу. Каждый раз, когда проверка ремонта оканчивается полным провалом, количество требуемых успехов повышается на один или даже больше.

Провал: Персонажу не удаётся продвинуться дальше в процессе починки.

Успех: Персонаж приближается к завершению процесса починки.

Исключительный успех: Персонаж делает значительный рывок в своей работе и, вероятно, сможет закончить её до срока.

Возможная экипировка: Высококачественный набор инструментов (+1), высококачественный мрамор или глина (+1), высокотехнологичные инструменты (выравнивающие пилки и пилы с лазерными наводками) (+2), специализированные инструменты (+2), обширная справочная библиотека (+2), гараж (+3), плотницкий магазин (+3).

Возможные штрафы: Низкокачественный набор инструментов (-1), низкокачественные материалы (-1), отсутствие справочной библиотеки (-1), импровизированное рабочее место (-1).

Расследование

Остальные детективы уже не сомневались в том, как всё произошло. Поджигатель оставил в отеле открытый огонь и намеренно повредил пожарный гидрант, чтобы пламя нельзя было потушить вовремя. Однако Жанет имела своё мнение на этот счёт. Гидрант был буквально вырван из крепления. Кто мог проделать такое без грузовика и буксирной цепи? И при этом так быстро, что никто в отеле его не заметил? Она обдумывала ответ на этот вопрос, пробираясь через тлеющие останки здания. Споткнувшись об опалённый деревянный кол, она поняла, что полиция что-то упускает.

Навык Расследования воплощает собой искусство и науку решения загадок путём сопоставления внешне несоотносимых улик с целью обнаружения связей или ответов на вопросы и парадоксы. Расследование не только помогает вашему персонажу найти убийцу, чтобы нарушить его планы или намерения, но и позволяет ему постигать загадочные явления сверхъестественного мира или находить правильные решения в трудных обстоятельствах. Персонаж может понять, что все жертвы серийного убийцы имели одни и те же цифры в своих телефонных номерах, или может сделать правильный вывод из сновидения, которое поразительным образом соответствует событиям реального мира, или, наконец, может угадать, почему злоумышленник потратил время на покраску комнаты в красный цвет. Некоторые люди - например, офицеры правоохранительных органов, судебные специалисты, учёные и исследователи, - обучаются этому Навыку благодаря сознательному обучению, в то время как некоторые развивают такую сноровку волей-неволей за годы практики.

Обратите внимание, что Расследование отличается от проверок восприятия, описанных на **стр. 62** (Сообразительность + Самообладание или Сообразительность + другой Навык). Проверку Восприятия персонаж обычно проходит в тех случаях, когда он может заметить что-то плохое или необычное, не пытаясь обнаружить это сознательно. В то же время проверки, основанные на Расследовании, персонаж проходит тогда, когда он

намеренно изучает обстановку. Однако очки Расследования не наделяют персонажа познаниями или проницательностью в сфере других Навыков. Он не сможет каким-нибудь непостижимым образом идентифицировать замену мазков в живописи. Такая задача потребует Образования или Ремесла. С другой стороны, персонаж может заметить, что расположение картин в доме создает некий общий рисунок и передаёт наблюдателю зашифрованное сообщение.

Типичные представители: Преступники, доктора, судебные эксперты, полицейские офицеры, учёные, экспериментаторы, солдаты.

Специализации: Экспонаты, Жесты, Места преступлений, Криптография, Сновидения, Вскрытия, Головоломки, Загадки, Научные эксперименты.

Результаты броска

Полный провал: Изучив человека или обстоятельства дела, ваш персонаж делает неверный вывод или концентрируется на посторонних деталях.

Провал: Персонажу не удаётся найти информацию или детали, которые он искал. Возможно, они лежат у него под носом, но он об этом не подозревает.

Успех: Персонаж изучает ситуацию или проблему и обнаруживает полезные детали, которые дают ответ на его вопросы. Для решения простой головоломки может быть достаточно одного успеха, но обнаружение дополнительных подсказок может потребовать больше успехов. За каждый успех Рассказчик может дать персонажу небольшую подсказку, начиная с очевидных вещей и заканчивая более тонкими материями.

Исключительный успех: Персонаж изучает обстановку и не только обнаруживает полезные сведения о той или иной ситуации или персоне, но и обращает внимание на дополнительные подсказки, которые дают ему доступ к более углублённой информации. Перед ним не просто две жертвы, убитые и закопанные в разных местах; перед ним – трупы людей, в карманах которых были обнаружены спички из одного и того же бара.

Осмотр места преступления

Бросок: Сообразительность + Расследование + экипировка

Действие: продолжительное (3-10+ успехов; один бросок отражает 10 минут осмотра)

Осмотр места преступления включает изучение улик и свидетельств для составления общего представления о событиях, преступниках и загадочных обстоятельствах, связанных с этим делом. Сделайте бросок Сообразительности + Расследования. Каждый бросок отражает 10 минут наблюдений и интерпретирования увиденного, а также работу с данными и вызов экспертов. В зависимости от размера места преступления и запутанности (или малозаметности) улик, задача может потребовать от 3 до 10 успехов (и даже больше), по накоплении которых ваш персонаж начинает проникать в суть вещей.

В отличие от многих других задач, осмотр места преступления не сводится к эффекту "всё или ничего". Даже если вашему персонажу приходится прервать осмотр до того, как он будет окончен, у него есть шанс остаться с кое-какой полезной информацией о произошедшем - в зависимости от количества набранных успехов. Рассказчик должен разбить информацию на несколько частей и выдавать понемногу за каждый успех, начиная с наиболее очевидных фактов и постепенно переходя к труднообъяснимым явлениям по мере расследования. Игрок не должен знать, сколько успехов он должен набрать для получения всей информации - перед ним всегда должен стоять вопрос, должен ли его персонаж потратить ещё какое-то время на то, чтобы копнуть глубже, или удовлетвориться увиденным. Рассказчик может делать эти броски за игроков, чтобы держать их в состоянии подозрительности и неопределённости.

Пример: *Жанет вызывают в городской парк по делу об убийстве. Осматривая место происшествия, она уделяет пристальное внимание пространству вокруг самого тела, пытаясь восстановить события. Рассказчик решает, что сбор всех доступных улик потребует восемь успехов. Сообразительность Жанет равна трём, а Расследование*

- только двум. Первый бросок даёт результаты 5,6,7,8,9. С двумя успехами Жанет собирает только четверть доступной ей информации. Рассказчик открывает игроку, что жертва умерла от обильной кровопотери, однако вокруг тела нет никаких следов крови. Теперь Жанет должна решить, будет ли она продолжать расследование или уйдёт, считая, что она уже знает достаточно.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж делает неправильные выводы из тех сведений, которые ему удаётся собрать.

Провал: Персонажу не удаётся найти полезную информацию.

Успех: Персонаж находит полезную информацию, но не осталось ли что-нибудь незамеченным?

Исключительный успех: Всего за несколько минут тщательного осмотра персонаж обнаруживает множество интересных сведений.

Возможная экипировка: Комплект для экспертизы (+1), приборы для наблюдения (зеркальные микрофоны, очки ночного видения, лазерные микрофоны) (+1), неограниченный доступ к месту преступления (+2), доступ к правительственным базам данных (+3).

Возможные штрафы: Погода затемняет место преступления (от -1 до -3), злоумышленники пытались устранить улики (от -1 до -5), отсутствие следственного оборудования (-3).

Решение загадок

Бросок: Интеллект + Расследование + экипировка

Действие: мгновенно или продолжительное (3-10+ успехов; один бросок отражает час напряжённой работы)

Перед смертью жертва успевает выцарапать на полу странное послание. Призрак пытается передать что-то миру живущих, указывая своими действиями на слова, которые могут помочь смертным освободить его от бремени этого мира. Убийца оставляет намёк на своё следующее преступление. Персонаж сталкивается с запутанным шифром, загадкой, головоломкой, кодом или серией подсказок, которые необходимо обдумать. Время от времени эти головоломки можно решить в два счёта - как, например, в случае с небольшим шифром, который должен привести вашего персонажа в какое-то определённое место. Такие загадки отгадываются при одном успехе в виде мгновенного действия. Более сложные вопросы требуют рассмотрения, исследования, интерпретации и/или перебежек из одного места в другое, что требует уже продолжительного действия. Чтобы ваш персонаж догадался, что означают слова "синяя цапля", написанные кровью жертвы, ему придётся заглянуть в её прошлое и понять, какое значение могли иметь в её жизни эти слова.

Зачастую такая загадка остаётся разгаданной, пока персонаж не накапливает достаточного числа успехов. Он не получает в процессе всё новых и новых кусочков информации, поскольку все эти элементы ничего не значат по отдельности и приобретают смысл, только когда собираются в единую картину. Стоит персонажу объединить их, и его постигает полное понимание скрытого смысла.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж делает неправильный вывод. Рассказчик может сам делать броски за игроков, чтобы сохранить результат броска в тайне.

Провал: Персонажу не удаётся решить загадку или он просто не приближается к её решению.

Успех: Персонаж находит простой ответ на загадку или обнаруживает новую информацию (или подсказку), которая помогает ему приблизиться к разгадке.

Исключительный успех: Персонаж мгновенно находит ответ или делает настоящий рывок к получению разгадки.

Возможная экипировка: Доступ к Интернету (+1), декодирующие компьютерные программы (+2), обширная справочная библиотека (+2), обширная библиотека, посвящённая специфической теме, фигурирующей в головоломке (+3).

Возможные штрафы: Отсутствие доступа к библиотеке (-1), отвлекающие явления неподалёку - от шума (-1) до опасности (-4), малопонятные подсказки (от -1 до -5).

Медицина

Колёса лендровера пронзительно завизжали, когда Андерсон на максимальной скорости вписался в очередной поворот. Ветер загудел в пулевых отверстиях на ветровом стекле.

"Господи Иисусе", - воскликнул он, стараясь удержать руль спортивного автомобиля. "У вас там как, совсем плохо?"

Роберт лежал на заднем сиденье, издавая тонкий, слабеющий стон. Дженни перебралась к нему со своего пассажирского кресла и осмотрела рану. В непостоянном свете уличных фонарей было трудно что-либо разобрать. Закусив губу, она на ощупь исследовала грудь Роберта. Когда она подняла пальцы на свет, они были красными от крови.

"Вот дерьмо", - пробормотала она, заметив в крови пузырьки кислорода. "Пуля задела правое лёгкое. Есть кредитная карточка?"

"Что?"

"Пластик! Мне нужно что-нибудь водонепроницаемое и бумажное, чем я смогу закупорить отверстие. Иначе его лёгкое не выдержит! Давай сюда свой грёбанный кошелек!"

Навык Медицины отражает практические и теоретические знания персонажа в области человеческой физиологии и лечения заболеваний или полученных ран. Эта характеристика служит оценкой знакомства персонажа с человеческой анатомией и основными медицинскими процедурами. Персонажи с низким значением этого Навыка (1 или 2) зачастую владеют только рудиментарным опытом оказания первой помощи. Персонажи с высоким значением Медицины (3 или больше) могут работать хирургами или терапевтами.

Типичные представители: Студенты-медики, медработники, врачи, психологи, хирурги.

Специальности: Первая помощь, Патология, Фармацевтическая продукция, Физиотерапия, Хирургия.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж ставит неправильный диагноз пациенту, и его метод лечения делает всё только хуже. Чем тяжелее состояние пациента, тем больше оказывается нанесённый вред. Если персонаж примет пневмонию за обычную простуду, то болезнь, скорее всего, просто продлится дольше, в то время как неправильное лечение раны от выстрела дробовика может закончиться заражением крови и даже смертью.

Провал: Диагноз или метод лечения вашего персонажа оказываются бесполезны.

Успех: Диагноз и метод лечения вашего персонажа улучшают состояние пациента.

Исключительный успех: Лечение и диагноз вашего персонажа столь эффективны, что время выздоровления пациента значительно сокращается.

Исцеление повреждений

Бросок: Ловкость или Интеллект + Медицина + экипировка

Действие: продолжительное (за каждое очко урона требуется один успех; каждый бросок отражает одну минуту работы (в случае с первой помощью) или один час работы (в случае с длительным стационарным лечением))

Использование лечебных методик может способствовать выздоровлению пациента, возвращая ему утраченные очки Здоровья. Лечение может проходить в полевых условиях

(благодаря навыкам первой помощи) или в клинике (или обычной реанимации) под наблюдением врачей. Хотя лечебные процедуры и могут стабилизировать состояние пациента или облегчить его, они редко способны на чудотворное исцеление или восстановление. Такие эффекты требуют времени и отдыха со стороны пациента и постоянной заботы – со стороны окружающих.

В полевых условиях или в реанимации врач может пройти проверку Ловкости + Медицины, в то время как операции в клиниках или лабораториях могут потребовать броска на Интеллект + Медицину, поскольку немалую часть работы по исцелению выполняют научные и технические приспособления. Обычно проверка Ловкости + Медицины требуется в том случае, если операция проводится над умирающим пациентом. Когда состояние пациента стабилизируется и требует длительной поддержки для полного восстановления, может потребоваться уже бросок Интеллекта + Медицины.

Достижение необходимого числа успехов (равного количеству *всех* утраченных пациентом очков Здоровья) устраняет один пункт тупого урона в дополнение к любым восстанавливающим эффектам, которые персонаж мог применить самостоятельно. Таким способом персонаж может восстановить не более одного очка Здоровья за сутки. В иных обстоятельствах пациент, находящийся на грани смерти от кровопотери, просто стабилизируется при наличии хотя бы одного успеха. (Потеря всех очков Здоровья из-за агgravированных повреждений останавливается; см. **"Беспомощное состояние"** на стр. 259).

Круглосуточная, интенсивная забота также излечивает повреждения пациента, снижая их характер на одну степень. Так, летальное повреждение может стать тупым, а агgravированное - летальным. Такое лечение может проходить только в больнице или другом учреждении, где возможно оказание интенсивной заботы раненому. Врач проходит проверку Интеллекта + Медицины. Он должен набрать пять успехов для смягчения летального урона и 10 для смягчения агgravированного. Каждый бросок требует часа работы.

Первыми должны зализываться самые тяжёлые раны. Таким образом, агgravированное повреждение снижается до летального *прежде*, чем летальное приобретёт характер тупого. За день лечения можно смягчить только одно ранение.

Обратите внимание, что такое лечение не заживляет ранения целиком. Оно просто минимизирует их. И уже смягчённые повреждения пациент должен исцелить самостоятельно - или прибегнуть к другим методам лечения.

Пример: *Какой-то подонок выбивает всё дерьмо из Эмира. Эмир теряет все 7 очков своего Здоровья из-за летального урона и в данный момент находится под угрозой смерти от кровопотери (получение агgravированного урона каждую минуту). Ловкость его приятеля, мистера Лендерса, равна двум, как и его Медицина. Ему нужно накопить семь успехов, чтобы остановить поток крови и спасти Эмиру жизнь. Сделав три броска (и проведя три минуты за работой), Лендерс накапливает нужное число успехов, останавливая прогрессию агgravированных повреждений. Эмир остаётся с тремя агgravированными и четырьмя летальными очками урона. (Пока Лендерс набирал успехи, необходимые для остановки кровотечения, Эмир продолжал получать одно очко агgravированного урона в минуту из-за обильной кровопотери; см. **"Беспомощное состояние"** на стр. 259. Если бы Лендерсу не удалось вовремя набрать нужное число успехов, Эмир мог погибнуть, не получив достаточной помощи).*

После осмотра в больнице Эмира помещают в реанимацию для смягчения самых серьёзных повреждений его тела. Реаниматолог обладает четырьмя пунктами Интеллекта и четырьмя - Медицины, а также получает четыре дополнительных дайса благодаря качеству инструментов и наличию подручных средств. За три часа ему удаётся набрать 10 успехов, что позволяет ему смягчить одно очко агgravированного повреждения пациента до летального. Но понадобятся ещё по меньшей мере два дня успешного ухода, прежде чем летальными станут все остальные очки агgravированного

урона - по одному в день. По окончании этого срока Эмир сможет восстанавливать Здоровье просто благодаря отдыху. Через два дня он залечит одно очко летального урона, восстановив крайнее правое очко Здоровья на листе персонажа (см. "Лечение" на стр. 261). Однако не желая тратить время и дальше, ещё не вполне оправившийся Эмир сбегает из больницы, чтобы избежать встречи с полицией, залечь на дно и продумать план мести.

Результаты броска

Полный провал: Действия вашего персонажа только ухудшают состояние пациента. Возможно, он несвоевременно или неправильно перетаскивает его или назначает дефектный метод лечения. Пациент получает ещё один уровень тупого урона, а все накопленные вами успехи обнуляются. Если ваш персонаж всё ещё хочет помочь пациенту, ему придётся начать всё заново. Если пациент истекает кровью, то одно из его летальных повреждений становится агgravированным - вдобавок к тому, которое он теряет из-за потраченной впустую минуты.

Провал: Персонажу не удаётся улучшить состояние пациента. Если тот истекает кровью, то из-за прошедшей впустую минуты одно из его летальных повреждений становится агgravированным.

Успех: Персонажу удаётся облегчить состояние пациента. Однако пока вы не наберёте полное число успехов, необходимых для остановки кровотечения, каждую минуту одно из его летальных повреждений становится агgravированным.

Исключительный успех: Персонаж заметно преуспевает в работе над улучшением состояния пациента.

Возможная экипировка: Набор хирургических инструментов (скальпели, зажимы, ретракторы) (+1), хирургический комплект для работы в полевых условиях (+1), военный хирургический комплект (+2), доступ к хирургическому оборудованию (+3).

Возможные штрафы: Недостаток инструментов (от -1 до -4), плохая погода (-2), отвлекающие факторы - от шума (-1) до надвигающейся опасности (-4).

Оккультизм

Саманта включила в кладовой свет и пробежалась взглядом по полкам.

“Ну же, я знаю, что мама всегда прячет здесь коробку со всяким хламом”. Она рассеянно махнула Лизе рукой. “Дай-ка мне формочку для печенья. Если в ней что-нибудь есть, просто вытряхни”.

Лиза заглянула под крышку и высыпала содержимое – старые крошки и маленький пластиковый пакетик с запасными ключами, - после чего положила формочку на кухонный стол.

“Ты уверена, что это сработает?”

“А! Вот оно!” - Саманта достала с одной из верхних полок пачку морской соли. Вернувшись к столу, она высыпала соль в формочку. “Морская соль вытягивает из предметов духовную энергию”, - пояснила она, выудив из кармана часы мистера Чемберса. “Или, по крайней мере, так говорится в книгах”.

Она бросила часы в формочку и засыпала их остатками соли.

“Думаю, в полночь мы это узнаем”, - мрачно проговорила Саманта, закрывая формочку крышкой.

Значение Оккультизма отражает познания и практический опыт вашего персонажа в работе с легендами и преданиями о сверхъестественном мире. Персонаж, владеющий этим Навыком, не только знает теории, мифы и легенды, связанные с оккультизмом, но и может отличать "факты" от слухов. Персонажи могут приобрести этот Навык разными способами, от посещения необычных курсов в колледже до пассивного запоминания поверий и мифов благодаря историям суеверных родственников.

Типичные представители: Антропологи, писатели, неоязычники, оккультисты, парапсихологи.

Специализации: Народные предания, Призраки, Магия, Монстры, Суеверия, Чернокнижничество.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж ошибочно идентифицирует оккультное явление или же вспоминает неправильную информацию, которая заставляет его принять неверное решение. В некоторых ситуациях эта ошибка может приобрести летальный характер.

Провал: Персонажу не удаётся идентифицировать явление или вспомнить о нём хоть сколько-нибудь полезную информацию.

Успех: Персонаж правильно идентифицирует оккультный феномен или вспоминает какие-либо факты о его проявлениях.

Исключительный успех: Персонаж может идентифицировать оккультный феномен или ответить на вопросы, касающиеся его конкретного проявления. Он получает всю информацию в мельчайших подробностях, вспоминая и дополнительные детали, которые помогают ему увидеть ситуацию во всей её полноте. Так, персонаж не просто идентифицирует древний гримуар, но ещё и вспоминает, что предположительно в мире существует только одна его копия, принадлежавшая знаменитому оккультисту, который, по слухам, недавно покончил с собой.

Политика

Эдгар Янг развёл в стороны свои мясистые руки с превосходно сделанным маникюром и одарил Уилсона одной из своих фирменных улыбок. “Мистер Уилсон, я правительственный советник, а не член Службы здравоохранения США. У меня нет полномочий выполнить то, о чём вы меня просите”.

“Безусловно. Однако один из членов Службы здравоохранения получил назначение от губернатора, и к тому же, если мне память не изменяет, он составляет ему компанию при игре в гольф”, - ответил Уилсон. – “Я полагаю, что если вы сделаете ему внушение и предупредите о том, что отказ повлечёт за собой обвинение в покрытии преступности, он легко убедит своего приятеля из Службы здравоохранения закрыть приют. После этого мы сможем отправить детей в другое место, пока не будет завершено расследование об исчезновениях”.

Снисходительная улыбка сползла с лица Эдгара Янга.

“Позвольте мне сделать пару звонков”, - холодно произнёс он.

Персонажи, владеющие этим Навыком, не только знакомы с работой политического аппарата, но и активно взаимодействуют с городской бюрократией и точно знают, к кому нужно обратиться в той или иной ситуации, чтобы добиться своих целей. Персонаж знает, кому принадлежит власть и какими путями она была достигнута (а также каких врагов нажила себе та или иная политическая фигура). Он знает, какие вопросы стоят на повестке дня, как они влияют на местные политические течения и к кому можно подмаслиться, чтобы решить свои проблемы. Ваш персонаж мог приобрести этот Навык, участвуя в политической гонке за место в определённой структуре власти, поддерживая кампанию другого политика или выступая в качестве государственного служащего. Наконец, он просто может быть человеком, который следит за новостями и понимает, откуда берутся деньги.

Типичные представители: Бюрократы, государственные служащие, журналисты, адвокаты, лоббисты, политики.

Специальности: Подкуп, Выборы, Федеральная политика, Местная политика, Государственная политика, Скандалы.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж абсолютно неправильно понимает текущий политический или бюрократический климат. В лучшем случае он обнаруживает, что его усилия сталкиваются с сопротивлением конкурентов из числа государственных

служащих. В худшем случае его могут арестовать за попытку дачи взятки или публично обвинить в лицемерии.

Провал: Персонаж не делает никаких успехов в продвижении на политической арене. Возможно, он не сумел вовремя заручиться поддержкой нужного человека, а может, недавняя чистка в офисе привела к тому, что ему придётся теперь искать новые политические контакты.

Успех: Персонаж достигает своей цели.

Исключительный успех: Персонаж не только решает свою задачу быстро и эффективно, но и находит новых друзей и заключает сделку, которая увеличивает его шансы на дальнейший успех.

Наука

В резком свете секционного отделения тело юноши выглядело куда хуже, чем на месте преступления. Следы антисептика демонстрировали чудовищные ранения в самых жутких подробностях. Даже партнёру Вагнера, Робинсону, не удавалось скрыть своего дискомфорта. Вагнер достал блокнот.

“Ну, что у вас, доктор?”

Доктор Фейнгольд, судебно-медицинский эксперт, какое-то время молчал, подбирая слова.

“Прежде всего, четыре рваные раны на груди жертвы находятся на одинаковом расстоянии друг от друга, и все подсчёты показывают, что они были нанесены с одинаковой силой. Так что я полагаю, что они появились на теле одновременно, а не по очереди”.

Вагнер перевёл взгляд на четыре глубокие борозды, перечёркивающие грудь покойника по диагонали. Ткани и кости были разрезаны с точностью электропилы.

“Четверо злоумышленников не смогли бы сделать такое одновременно. Здесь даже думать нечего”.

“Речь идёт не о четырёх нападавших”. – Доктор Фейнгольд поднял левую руку на свет. - “Речь идёт о четырёх пальцах. Это следы когтей”.

Этот Навык отражает познания вашего персонажа в области физических и естественных наук: биологии, химии, геологии, метеорологии, физики. Наука не только способствует пониманию мировых законов, но и позволяет протагонисту использовать подручные средства для достижения своих целей. Персонаж с обширными познаниями в Науке может описать химический процесс металлообработки, позволив тем самым другому персонажу с развитым показателем Ремесла выковать стальной меч с серебряным остриём.

Типичные представители: Инженеры, учёные, студенты, преподаватели, техники.

Специализации: Биология, Химия, Геология, Металлургия, Физика.

Результаты броска

Полный провал: Персонажу не удаётся вспомнить важнейшие факты, что приводит к неправильным действиям, а возможно, и к взрывоопасному результату. Он примешивает кислоту к основанию вместо того, чтобы примешать основание к кислоте - как бы то ни было, его действия оканчиваются оглушительным провалом.

Провал: Персонажу не удаётся вспомнить необходимую информацию. Слова так и вертятся у него на языке, но пропорции, формулы и уравнения так и не приходят на ум.

Успех: Персонаж вспоминает всю необходимую информацию.

Исключительный успех: Персонаж вспоминает малоизвестные или особенно подробные факты, которые расширяют возможности применения доступных ему ресурсов.

Физические Навыки

Физические Навыки отражают потенциал персонажа к использованию своей мускулатуры, выносливости и координации - для восхождения на гору, управления автомобилем или ведения перестрелок. Чаще всего они объединяются с Физическими Атрибутами в тех или иных комбинациях, однако время от времени их могут дополнять и Ментальные Атрибуты - в том случае, если персонаж использует Навык для идентификации предмета или ответа на вопрос. Например, для того, чтобы узнать свойства конкретной винтовки, персонаж может сделать бросок Интеллекта + Огнестрельного оружия, а чтобы ориентироваться по карте, он может проверить Интеллект + Выживание. Значения Физических Навыков отражают скорее личный опыт протагониста и/или практическую тренировку, чем теоретическое изучение той или иной дисциплины. Никто не может заработать научную степень по кулачному бою, однако ваш персонаж может пройти настоящую школу боёв без правил.

Применение Навыка без обучения: Если ваш персонаж не обладает Физическим Навыком, необходимым для выполнения той или иной задачи, он всё же может предпринять это действие, используя только бросок Атрибута со штрафом -1.

Атлетика

Джон добрался до балкона как раз в тот момент, когда дверь в номер раскрылась. На то, чтобы прикрыть элегантные французские двери в патио, уже не было времени, и лёгкий ветер заставил шторы пошевеливаться. С минуту на минуту Логан – или, что ещё хуже, один из его бледнолицых телохранителей – должен был это заметить и высунуться наружу.

Спрятаться было негде. Джон стремительно осмотрелся и понял, что соседние балконы находятся по меньшей мере в 12 футах от того места, где он оказался. Далековато для прыжка на двадцатипятиэтажной высоте.

Джон поглядел вниз, на балкон нижнего этажа, и постарался не думать о том, какими маленькими отсюда кажутся машины. Он перекинул ноги через перила, перенес вес на руки, и понадеялся, что уроки скалолазания, полученные им прошлым летом, не прошли даром.

Атлетика представляет обширную сферу физических тренировок, от альпинизма и экстремального плавания до профессиональных спортивных дисциплин, включая футбол и хоккей. Навык Атлетики может применяться в случае с любой задачей, требующей продолжительной физической нагрузки, изрядной гибкости или зрительно-моторной координации. Примером может служить лазание по высоким стенам, забег на большую дистанцию или прыжок с крыши на крышу. В бою, при использовании метательного оружия, этот Навык может дополнять Ловкость для определения точности броска.

Типичные представители: Профессиональные атлеты, полицейские офицеры, солдаты, мастера выживания, спортивные тренеры.

Специализации: Акробатика, Лазание, Спортивное плавание, Забег на большую дистанцию, Спринт, Плавание, Метание.

Результаты броска

Полный провал: Старания персонажа не только ни к чему не приводят, но и наносят ему вред. Это может выражаться в порванном мускуле или потянutom сухожилии, а также в одном пункте тупого урона. Рискованные попытки вроде карабканья по стене здания или заплыва на большую дистанцию могут привести к серьёзным последствиям. См. соответствующие правила по падению с больших высот (стр. 268) и задержки дыхания (стр. 69).

Провал: Персонажу не удаётся закончить предпринятое действие. Бросок проходит мимо цели. Разгона не хватает, чтобы достать до соседней крыши. В случае с продолжительными действиями наподобие лазания или забегов на большие дистанции персонаж не падает на землю, но и не приближается к своей цели.

Успех: Персонаж выполняет задуманное, как и планировал. Бросок поражает цель. Преследователю удаётся догнать таинственного беглеца. Персонаж ловит ребёнка, падающего с высоты.

Исключительный успех: Персонаж выполняет поставленную задачу с повышенной эффективностью или силой. Великолепный баланс и проворство позволяют ему покорить горную вершину быстрее и легче, чем планировалось. Он ловит падающего ребёнка и перехватывает на лету его соску.

Лазание

Бросок: Сила + Атлетика + экипировка

Действие: мгновенное или продолжительное (один успех позволяет покрыть 10 футов вертикальной поверхности; при продолжительной проверке один бросок отражает минуту напряжённой работы)

Попытка забраться на определённую высоту требует определённого числа успехов, набранных при одиночной или продолжительной проверке. Каждый успех позволяет подняться на 10 футов. Так, на объекты высотой не более 10 футов можно забраться в ходе мгновенного действия. Броски могут модифицироваться в зависимости от доступности опор для рук и ног, гладкости или отвесности склона, скорости ветра, - все эти факторы должен определять Рассказчик. Аналогичным образом, персонаж может забираться на высоту медленно и осторожно, получая по одному дайсу за каждую добавленную минуту до максимума в три дополнительных дайса. Таким образом, если игрок решает делать бросок раз в три минуты (вместо одной), он получит бонус +2 к каждому броску.

Пример: *Заблудившись в лесу, Майлс решает забраться на дерево и осмотреться. Он подыскивает себе подходящее дерево с большим количеством ветвей и начинает карабкаться. Рассказчик решает, что высота дерева составляет 60 футов, а прошедший недавно дождь намочил его ветви. Сила Майлса равна 3, а Атлетика 2. У него нет никаких инструментов, и он целиком полагается только на собственные руки и ноги. Поэтому он решает не торопиться и получает бонус +2, поскольку тратит по три минуты на каждый бросок. Рассказчик решает, что скользкие ветви налагают на его броски штраф -1. Попытка забраться на самую верхушку дерева требует шести успехов (по 10 футов за каждый успех), которые нужно набрать в течение продолжительного действия. Если для их накопления Майлсу понадобятся четыре броска, то весь процесс займёт у него 12 минут.*

Результаты броска

Полный провал: Персонаж срывается со стены или теряет опору и падает. В зависимости от того, как высоко он находился, эта ошибка может стать фатальной. См. правила по падению на **стр. 268**.

Провал: Персонажу не удаётся приблизиться к точке, к которой он стремится. Он не теряет набранной высоты, но и не поднимается вверх.

Успех: Персонаж забирается на вершину объекта (в случае с мгновенным действием) или успешно продвигается к ней (в случае с продолжительной проверкой).

Исключительный успех: Персонаж достигает вершины объекта с запасом времени и сил. Если количество набранных успехов превышает необходимое (как в случае с мгновенным, так и продолжительным действием), то с позволения Рассказчика персонаж может предпринять ещё одно действие уже на вершине объекта – например, сделать кувырок в воздухе.

Возможная экипировка: Нейлоновая верёвка (+1), альпинистские клинья (+1), специальные крючья (+2), скальные крючья и молоток (+3).

Возможные штрафы: Недостаток инструментов (от -1 до -5), плохие погодные условия (от -1 до -3), отвесный склон (-1), отсутствие зацепов для рук (-3).

Пешее преследование

Бросок: Выносливость + Атлетика + экипировка протагониста против Выносливости + Атлетики + экипировки жертвы

Действие: продолжительное и состязание (каждый бросок отражает один раунд бега)

В ходе всё учащающихся столкновений со сверхъестественным миром ваш персонаж практически неизбежно окажется перед необходимостью кого-либо преследовать или уходить от погони. Он может наткнуться на существо, охотящееся на одиноких жертв, и броситься за ним в погоню или оказаться свидетелем сцены, не предназначавшейся для его глаз, и рвануть прочь от преследователей, повисших у него на хвосте.

Успешность погони – вопрос выносливости, рефлексов и скорости персонажа. Проверьте Выносливость + Атлетику каждого участника погони. Однако учтите, что здесь вы имеете дело не с обыкновенным состязанием в форме продолжительного действия: хотя каждый раунд вы сравниваете количество успехов, набранных участниками погони, не забывайте, что перед беглецом и преследователем стоят разные задачи. Беглец должен накопить количество успехов, равное Скорости преследователя. Таким образом, если Скорость преследователя равна 12, то беглец должен набрать 12 успехов, чтобы оторваться.

Однако преследователь не пытается просто увеличить дистанцию. Его цель куда специфичнее: помешать беглецу скрыться. Поэтому ему нужно набрать другое количество успехов. Если набранные им успехи сравняются или превысят текущее количество успехов, набранных беглецом (на любом этапе погони), то он поймаёт его.

Скорость преследователя и беглеца также может определить, удастся ли персонажу догнать своего соперника или оторваться от него. Так, простой человек едва ли догонит гепарда, в то время как гепард вполне может догнать человека. За каждые 3 очка разницы между значениями Скорости беглеца и преследователя наихудший из них получает бонус +1 на состязательные броски. Остальные очки не играют роли. Так, если Скорость преследователя равна 11, а беглеца – 8, то преследователь получает бонус +1 к броскам на погоню. Если бы его Скорость равнялась 10, а Скорость беглеца – 11, то никто из них не получил бы никаких бонусов (разница между показателями Скорости меньше трёх и потому не играет роли).

Пример: Катла убегает от потенциального убийцы. Её Выносливость равна 2, Атлетика 4, а Скорость 9. Атакующий обладает Выносливостью 3, Атлетикой 1 и Скоростью 10. Разница в Скорости обоих персонажей слишком мала, чтобы наградить кого-либо из них бонусом (она меньше трёх и потому округляется до нуля). Катла бросает шесть дайсов, стараясь набрать 10 успехов, необходимых для ускользания от преследователя. Тот имеет на руках только четыре дайса, однако ему нужно набрать столько успехов, сколько в текущем раунде набрала Катла. Так, если она набирает в первом раунде только один успех, а преследователь – один или больше, то он перехватывает её уже в самом начале погони. Однако если на пятом раунде она набрала уже восемь успехов, а он – только четыре (и при условии, что ни в одном конкретном раунде его успехи не равнялись и не превышали количество успехов, набранных Катлой), то она лидирует в этой гонке. Если на седьмом раунде она достигает планки в 10 успехов, а он накапливает только восемь, то она ускользает. Преследователь теряется в уличной мгле или спотыкается.

Если беглец начинает погоню уже со значительным отрывом от преследователя, то в начале состязания он получает определённое число автоматических успехов. Каждый полученный в дальнейшем успех прибавляется уже к этому числу, что даёт беглецу существенное преимущество перед преследователем. В качестве общего правила добавляйте один автоматический успех за каждые 10 ярдов изначального отрыва. Так, если в начале погони Катла находилась в 30 ярдах от своего преследователя, то её

дальнейшие успехи будут прибавляться к трём автоматическим. Этот бонус ещё сильнее затруднит для преследователя задачу набрать равное или большее число успехов.

Отрицательные модификаторы, которые может наложить труднопроходимая местность и погодные условия, влияют на броски обеих сторон в равной степени. Отчаявшийся беглец может даже намеренно спровоцировать появление отрицательного модификатора (перепрыгнув через ограду или свернув на строительную площадку), чтобы поставить своего преследователя в те же условия.

Все участники погони должны участвовать непосредственно в ней. Если кто-либо предпринимает другое действие (например, стреляет из пистолета), то он не делает броска Выносливости + Атлетики в этом раунде. Персонаж вполне может предпринимать различные действия на бегу и продолжать двигаться с полной Скоростью, однако он упускает возможность улучшить свою позицию в погоне и не добавляет новых успехов к уже набранным.

Дистанция между преследователем и беглецом в конкретный момент погони зависит от разницы между общим количеством набранных ими успехов. Каждый успех отражает расстояние, равное приблизительно 10 ярдам. Таким образом, если Катла накапливает шесть успехов, а её преследователь – только два, то она находится в 40 ярдах перед преступником. Безусловно, Рассказчик имеет право измерять расстояние и иначе. Если погоня имеет место на кочковатой, неровной поверхности, то каждый успех может отражать только пять ярдов или даже один. И наоборот, на открытых пространствах каждый успех может означать разницу в 20 ярдов.

Если преследователь набирает число успехов, равное или превышающее сумму успехов своей цели, то он получает возможность поймать её. Погоня заканчивается. Преследователь может сделать одно свободное действие вроде натиска (см. **“Натиск”** на стр. 245). Беглец осведомлён об этой угрозе, готов её встретить и потому сохраняет свою Защиту. Если между ними завязывается драка, то уже в следующем раунде оба участника проверяют Инициативу.

Обратите внимание, что простое спортивное соревнование, в котором каждый соперник стремится первым пересечь финишную черту, проходит в форме продолжительного состязания. Каждый участник накапливает определённое число успехов. Все стремятся набрать максимальное число. Тот, кто первым накопит этот максимум, побеждает.

См. **“Погоня за автомобилем”** на стр. 101 для уточнения системы преследования (и проникновения на борт) транспортных средств.

Результаты броска

Полный провал: Участник погони спотыкается, падает или даже получает ранение. В некоторых случаях он может получить один пункт тупого урона (по усмотрению Рассказчика). Погоня заканчивается.

Провал: Участник погони не улучшает своей позиции.

Успех: Участник погони приобретает некоторое преимущество, оторвавшись дальше от преследователя или, напротив, приблизившись к беглецу.

Исключительный успех: Участник погони делает настоящий рывок благодаря своим способностям и удачному стечению обстоятельств.

Возможная экипировка: Спортивная обувь (+1).

Возможные штрафы: Плохая погода (от -1 до -3), погоня по разрушенному зданию (от -1 до -3), труднопроходимая местность (от -1 до -5).

Прыжки

Бросок: Сила + Атлетика + экипировка

Действие: мгновенно

Персонаж может прыгнуть на один фут вертикально за каждый успех, полученный при броске. Если персонаж прыгает с места, он может покрыть два фута за каждый успех.

Если он прыгает с разбега, то покрывает количество футов, равное его Размеру + четырём футам за каждый успех. Так, если человек с Размером 5 получает три успеха во время прыжка с разбега, он перепрыгивает 17 футов. Для того, чтобы сделать прыжок с разбега, персонаж должен быть в состоянии передвинуться по меньшей мере на 10 футов перед прыжком. Если пространство ограничено, то за каждые два фута, недостающие до 10 (с округлением вверх), персонаж получает к проверке Силы + Атлетики штраф -1. Таким образом, если персонаж хочет сделать прыжок с разбега, но для разгона располагает только 5 футами вместо 10 минимальных, он получает штраф -3 к броску.

Перед прыжком персонаж может попытаться измерить лежащее перед ним расстояние и прикинуть вероятность успеха своей попытки ещё до броска. С позволения Рассказчика вы можете проверить Интеллект + Самообладание или Атлетику своего персонажа. Если бросок успешен, вы узнаете, какое число успехов потребуется для того, чтобы перепрыгнуть такое расстояние, и решаете, будет ли оправдан подобный риск. Также вы можете узнать, какие штрафы получите за недостаток пространства при разгоне.

Пример: *Диана выскакивает на крышу своего дома и запоздало понимает, что оказалась в ловушке: кровавые слуги вампира уже поднимаются вслед за ней по ступеням. Её единственная надежда - прыгнуть на крышу соседнего здания и молиться, чтобы головорезам не хватило мужества последовать за ней. Расстояние между зданиями составляет 20 футов. Диана обладает Размером 5. Бросок должен дать ей по меньшей мере четыре успеха (для результата в 21 фут), и Диане нужно как минимум 10 футов для разбега. Рассказчик решает, что размер крыши позволяет сделать такой разбег. Её Сила равна 3, Атлетика - тоже 3. Бросок даёт результаты 4, 5, 8, 8, 8 и 9. На руках у Дианы четыре успеха. Перемахнув через каменный парапет, Диана покрывает промежуточное расстояние и приземляется на далёкой соседней крыше.*

Тем не менее, это был чрезвычайно опасный шаг. В менее напряженных обстоятельствах Диана могла бы прикинуть свои возможности перед тем, как рисковать жизнью. Рассказчик мог разрешить ей проверку Интеллекта + Самообладания или Атлетики. В случае успеха Диана узнала бы, что ей нужно набрать четыре успеха, чтобы достать до соседней крыши. Кроме того, если бы Рассказчик решил, что для разгона на крыше доступно лишь восемь футов, то измерение расстояния до прыжка дало бы Диане понять, что ей не только нужно набрать четыре успеха, но и придётся делать бросок со штрафом -1.

Результаты броска

Полный провал: Попытка не только проваливается, но и заставляет вашего персонажа потерять равновесие. Возможно, он спотыкается на строительном мусоре или цепляется краем куртки за выступающую или зубчатую часть скалы. Вместо прыжка он падает на землю и получает тупое ранение - в случае, если прыжок делался вертикально. В случае с горизонтальным прыжком см. "**Падение**" на стр. 268.

Провал: Персонаж не покрывает хоть сколько-нибудь существенного расстояния. Он прыгает слишком рано, отталкивается не той ногой или попросту трусит. Протагонист подпрыгивает лишь на несколько дюймов вверх или отпрыгивает примерно на фут в сторону, что теоретически может привести к падению.

Успех: Персонаж покрывает количество футов, основанное на полученных успехах.

Исключительный успех: Персонаж перепрыгивает значительное расстояние. Если количество набранных успехов превышает требуемое, то персонаж может предпринять другое мгновенное действие прямо в воздухе (например, выстрелить из пистолета) или в момент приземления (например, продолжить бег с полной Скоростью). Всё это остаётся на усмотрение Рассказчика.

Возможная экипировка: Кроссовки (+1), рампа (+1), трамплин (+2), шест для прыжков (+3).

Возможные штрафы: Скользкая поверхность (-1), плохая погода (от -1 до -3), труднопроходимая местность (от -1 до -3), сильный ветер (-2).

Метание

Бросок: Ловкость + Атлетика + экипировка

Действие: мгновенно

Метание предмета с целью поражения цели может исходить как из грубой физической силы, так и из комбинации проворства и зрительно-моторной координации. Предмет, непригодный для метания (наподобие глиняного горшка или монтировки), можно бросать на количество ярдов, равное Силе + Ловкости + Атлетике персонажа минус Размер объекта. Полученный результат означает короткую дистанцию; удвоенный результат – среднюю, а удвоенная средняя дистанция рассматривается как дальняя. Таким образом, персонаж с Силой 4, Ловкостью 3 и Атлетикой 2 может швырнуть монтировку с Размером 2 на короткую дистанцию семь ярдов, среднюю 14 и дальнюю - 28.

Аэродинамические объекты, такие как футбольный мяч или копье, могут быть брошены на удвоенное расстояние. Таким образом, тот же персонаж может бросить футбольный мяч (с Размером 1) на короткий диапазон в 16 ярдов, средний - 32 ярда и дальний - 64 ярда.

Предмет, обладающий Размером, равным или превышающим Силу вашего персонажа, просто нельзя швырнуть достаточно далеко, чтобы назначить хоть сколько-нибудь серьёзный диапазон, даже если он и обладает хорошими аэродинамическими свойствами. Он просто слишком тяжёл или громоздок, чтобы его бросать.

Хотя дистанция, на которую можно метать те или иные предметы, обладает достаточно фиксированным значением, точность вашего персонажа проверяется броском Ловкости + Атлетики + экипировки. Однако такое оружие, как ножи, копья и камни предоставляют свой рейтинг Урона в качестве бонусов при метании (см. **Седьмую Главу**). Бытовые изделия наподобие бейсбольных или футбольных мячей тоже можно использовать для поражения цели (обычно ничего не подозревающей) и нанесения ей соответствующих повреждений. Эти предметы обычно предоставляют бонус +1 и наносят тупой урон (см. стр. 260).

Средний диапазон налагает штраф -2, дальний -4. Дальний диапазон ни в коем случае не считается абсолютным пределом дальности, на которую персонаж может метнуть оружие. Он может запустить предмет на расстояние, вдвое превышающее дальний диапазон. Тем не менее, здесь уже трудно говорить о какой-либо точности. Если ваш персонаж пытается бросить предмет в противника, находящегося за пределами его дальнего диапазона, он всё ещё может проверить свою успешность. Для этих целей используйте бросок на удачу (см. стр. 185) вне зависимости от того, каким запасом дайсов обычно располагает ваш персонаж. Цель, находящаяся за пределами удвоенного дальнего диапазона, считается уже слишком далёкой, чтобы её можно было поразить каким-либо броском.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж теряет контроль над предметом. Если он тяжёл или велик (Размер 4 или больше), то персонаж просто выпускает его из рук - вполне вероятно, что повреждая самого себя. Меньшие по размеру объекты падают далеко от жертвы, случайно повреждая что-нибудь (или кого-нибудь) или же просто промахиваясь мимо намеченной цели.

Провал: Предмет промахивается мимо цели или просто не долетает до неё.

Успех: Персонаж поражает намеченную цель. Если было использовано метательное оружие, каждый успех наносит один уровень повреждений.

Исключительный успех: Предмет поражает цель с особенной точностью и/или силой.

Возможная экипировка: См. рейтинг Урона метательного оружия на стр. 223 Седьмой Главы.

Возможные штрафы: Скользкая поверхность (-1), сильный ветер (-2), плохая погода (от -1 до -3).

Перехватывание брошенного предмета

Предмет, брошенный цели или в цель, может быть ей перехвачен. Само собой, расстояние между метателем и целью не может быть больше диапазона, на который позволяется бросить этот предмет. Точность метателя также играет роль в том, может ли предназначенный получатель предмета успешно его поймать.

Если предмет намеренно брошен так, чтобы получатель его поймал, то цель проходит проверку Ловкости + Атлетики. Бросок получает количество дополнительных дайсов, равное успехам метателя. Таким образом, если Билл бросает футбольный мяч Оуэнсу и набирает три успеха, то Оуэнс получает бонус +3 к своему броску Ловкости + Атлетики, если, конечно, он вообще пытается поймать этот мяч. Если метатель не получает успехов, то он бросает предмет мимо цели, и та не может его поймать.

Если предмет брошен в цель (обычно с намерением поразить её и причинить ей вред), а она не подозревает об этом, объект не может быть перехвачен. Цель даже не получает Защиты. Считается, что она захвачена атакой врасплох (**см. стр. 225**). Успехи, полученные при броске, наносят жертве очки повреждений. (Кроме того, повреждения можно нанести и потенциальному получателю, если бросок на поимку объекта заканчивается полным провалом. В этом случае урон также равен успехам, полученным при броске метателя).

При желании Рассказчик может позволить ничего не подозревающей жертве почувствовать приближение брошенного объекта перед тем, как он ударит её. Цель проходит пассивную проверку восприятия (**см. стр. 62**). Если бросок заканчивается неудачей, атака метателя проходит по правилам, описанным выше. Если бросок на Сообразительность + Самообладание проходит успешно, цель может попробовать уйти с траектории броска (и получает свою Защиту) или же попытаться перехватить объект на лету.

Если она пробует перехватить его, то она теряет свою Защиту против атаки метателя (поскольку встаёт на пути объекта). Затем она делает состязательный бросок Ловкости + Атлетики против броска метателя. Если метатель получает больше успехов, удар поражает цель и успехи становятся уровнями повреждений. Если цель получает больше успехов, она перехватывает предмет. В случае ничьей цель получает урон, равный успехам метателя. Также Рассказчик может решить, что перехват тупого предмета наподобие камня может пройти безвредно для цели, в то время как перехват острого предмета наподобие ножа может всё-таки нанести цели одно очко летального урона, поскольку нож оставляет порез на её ладони. Между тем, исключительный успех (то есть накопление пяти или большего числа успехов), полученный при броске жертвы, может позволить ей перехватить безболезненно даже острый предмет.

Разумеется, выстрелы, сделанные из огнестрельного оружия или лука, нельзя перехватывать, если только цель не представляет собой какое-нибудь сверхъестественное существо, способное видеть и перехватывать снаряды, движущиеся с такой скоростью.

Рукопашный бой

Это был стереотипный байкер: большой и плечистый, одетый в майку, рукава которой вздувались на мощных бицепсах, покрытых татуировками. Он навис над Майлсом.

"Сейчас я с тобой поиграю, малыш", - выцедил он сквозь пожелтевшие зубы. - "А потом у меня с твоей девочкой будет маленькая вечеринка".

Майлс слегка отступил. Байкер клюнул на эту приманку, склонившись над молодым студентом-историком ещё ниже. Первый удар пришёлся байкеру прямо в адамово яблоко. Глоточный рефлекс заставил его согнуться вдвое, и Майлс одним точным движением залепил ему в ухо.

Байкер свалился на пол, как мешок с мокрым цементом.

"Ну так повеселись, мудака", - сказал Майлс, разрывая воцарившееся молчание, и взял Анджели за руку. - "Пойдём отсюда".

Рукопашный бой отражает искусность вашего персонажа в ведении невооружённого боя. Возможно, он получил чёрный пояс по каратэ, часто дрался на улице или просто прошёл курс самообороны в колледже. Персонажи, владеющие этим Навыком, знают, как поразить противника, куда направить удар для достижения максимального эффекта и как защититься от нападения. Персонаж может работать не только кулаками, но и локтями, коленями, плечами и лбом, может делать захваты и выворачивать конечности из суставов. Несколько пунктов этого Навыка могут наделить персонажа знанием сразу нескольких рукопашных техник. Концентрация на определённом стиле может быть отражена Преимуществом в виде соответствующего Боевого стиля (**см. стр. 162-165**), основанного на этом Навыке.

Рукопашный бой дополняет Силу при невооружённых атаках.

Типичные представители: Байкеры, боксёры, бандиты, полицейские офицеры, солдаты.

Специализации: Блоки, Бокс, Запрещённые приёмы, Захваты, Кунг-фу, Броски.

Результаты броска

Полный провал: Персонажу не только не удаётся поразить своего противника, но он ещё и предоставляет тому отличную возможность для контрудара. Защита вашего персонажа или его Уклонение не применяются против ближайшей рукопашной атаки, направленной против него.

Провал: Персонаж промахивается мимо цели.

Успех: Персонаж поражает цель. Подробную информацию о ведении боя и нанесении повреждений см. в **Главе Седьмой**.

Исключительный успех: Персонаж наносит особенно мощный удар или поражает важную часть тела, увеличивая урон.

Возможная экипировка: Свёрток с железными монетами (+1), кастеты (+1), специальные перчатки (+3).

Возможные штрафы: Скользкая поверхность (-1), плохая погода (от -1 до -3), чрезвычайно ограниченное пространство (-2), препятствия между бойцами (от -1 до -3), боец пьян (-2).

Вождение

Колодки пронзительно завизжали, когда они вписались в поворот, ведущий на пустынную улицу. Мчащийся следом пикап проиёл по широкой дуге, заскочил на тротуар и влетел боком в почтовый ящик, прежде чем водителю удалось справиться с управлением.

"Держитесь!" - выдохнул Джон и врезал по тормозам, выворачивая рулевое колесо. Дженни и Роберта швырнуло к дальней двери, потому что вольво вдруг резко ушёл в разворот, снова повернулся в ту сторону, откуда они приехали, и рванул навстречу приближающемуся пикапу. В свете фар Джон успел разглядеть испуганное лицо другого водителя, прежде чем тот повернул в сторону и налетел на пожарный гидрант.

Роберт посмотрел назад, на уменьшающуюся в размерах картину страшной аварии.

"Охренеть можно", - выдавил он, покачивая головой. - "Где ты этому научился?"

Джон рассмеялся.

"А кто сказал, что нельзя чему-нибудь научиться у Придурков из Хаззарда?"⁵

Навык Вождения позволяет вашему персонажу управлять транспортными средствами в особо трудных или опасных условиях. Персонажу не нужно проходить проверку этого Навыка всякий раз, когда он просто управляет автомобилем. Вполне очевидно, что в современном обществе большинство людей знакомы с автомобилями и правилами дорожного движения. Тем не менее, эта характеристика отражает опыт или натренированность персонажа при маневрировании на больших скоростях, попытках удержаться на труднопроходимой местности или выжать из автомобиля максимум его возможностей. Именно Навык Вождения определяет разницу между способностями простого сельского фермера с минивэном и полицейского офицера, автогонщика или пилота Формулы-1. (См. "**Управление**" на **стр. 219** для определения модификаторов, предоставляемых различными транспортными средствами).

Между тем, владение этим Навыком отражает и мастерство управления лодками: очки Вождения в равной степени относятся ко взаимодействию с ними. Для того чтобы ваш персонаж сумел управлять самолетом, он должен взять на этом Навыке Специализацию Пилотирование. Если это условие будет выполнено, персонаж сможет управлять самолётом, используя очки Вождения (плюс одно за Специализацию Пилотирования). Персонаж, обладающий только очками Вождения, но не Специализацией Пилотирования, просто не сможет по-настоящему управлять самолётом. Его попытки будут основаны только на Атрибуте с неизбежным штрафом -1.

Обратите внимание, что очки Вождения не применяются к самостоятельному исправлению или конструированию транспортных средств, а позволяют только управлять ими. Конструирование и ремонт зависят от Ремесла персонажа (**см. стр. 80**).

Типичные представители: Автогонщики, курьеры, дальнобойщики, водители скорой помощи, полицейские офицеры, пилоты спорткаров.

Специализации: Спортивные автомобили, Мотоциклы, Внедорожники, Преследование, Сбрасывание хвоста, Высший пилотаж.

Результаты броска

Полный провал: Маневрируя, персонаж теряет контроль над транспортным средством. Если он допускает эту ошибку на большой скорости, дело заканчивается аварией. Автомобиль разбивается, а его пассажиры, скорее всего, получают ранения. Если рядом с автомобилем не было никаких препятствий (персонаж гнал по шоссе или солончаку), автомобиль просто переворачивается и какое-то время катится, пока наконец не останавливается окончательно. При езде на низкой скорости транспортное средство просто врежется в припаркованный автомобиль или дерево, соскальзывает с дороги, увязает в песке и т.д. (по усмотрению Рассказчика). Правила по управлению техникой и результатам аварий описаны в разделе "**Техника**" на **стр. 212**.

Провал: Персонажу не удаётся выполнить манёвр. Направление движения автомобиля (если он вообще передвигался в момент проверки) определяет Рассказчик, а не игрок.

Успех: Персонаж выполняет манёвр.

Исключительный успех: Персонаж не только выполняет манёвр, но и добивается гораздо большего, чем рассчитывал. Например, он вовремя объезжает угол здания, идеально вписывается в случайную брешь в потоке машин и устремляется дальше по шоссе.

Автомобильная погоня

Бросок: Ловкость + Вождение + рейтинг Управления автомобиля против Ловкости + Вождения + Управления автомобилем

Действие: продолжительное и состязание (один бросок отражает один раунд погони)

⁵ Придурки из Хаззарда – американский телесериал 1979-1985 гг.

Преследование ускользающего автомобиля требует молниеносных рефлексов и стальных нервов. Водитель второго автомобиля пытается увеличить расстояние между собой и преследователем. Проверьте Ловкость + Вождение + Управление каждого водителя. Один бросок отражает один раунд преследования. Тем не менее, это не обычное продолжительное состязание. Броски делает каждый участник погони, однако беглец и преследователь имеют разные цели. Число успехов, которые должен набрать беглец, равны Акселерации автомобиля, висящего у него на хвосте (более подробную информацию можно найти в разделе "**Примеры транспортных средств**" на стр. 219). Так, если Акселерация преследующего автомобиля равна 15, беглец должен накопить 15 успехов, чтобы от него оторваться.

Однако перед преследователем не стоит задача отдалиться от другого автомобиля. Его цель куда более специфична: он должен помешать беглецу исчезнуть. Поэтому он должен набрать другое число успехов. Если набранные им успехи сравниваются или превысят текущее количество успехов, набранных беглемом (на любом этапе погони), то он поймаёт его.

Соотношение скорости транспортных средств также может определить, удастся ли персонажу догнать своего соперника или же оторваться от него. Восемнадцатиколёсный тягач едва ли догонит спортивный автомобиль, однако спортивный автомобиль вполне может догнать тягач. За каждые три очка разницы в Акселерации ускользающего и преследующего автомобиля наихвостейший из них получает бонус +1 на состязательные броски. Остальные очки не играют роли. Так, если преследователь обладает Акселерацией 22, а беглец только 13, то преследователь получает бонус +3 на проверки погони. Если бы он обладал Акселерацией 15, а беглец 13, никто из них не получил бы никаких бонусов (разница между значениями Акселерации слишком мала, а потому не играет роли).

Пример: Серж пытается ускользнуть от бандитов, желающих навсегда заткнуть ему рот. Его Ловкость равна 3, Вождение 2, а его компактный автомобиль обладает Управлением 3 и Акселерацией 15. Водитель автомобиля, сидящего у него на хвосте, обладает Ловкостью 2, Вождением 4, а его седан предоставляет Управление 2 и Акселерацию 14. Разница в Акселерации недостаточна, чтобы наделить кого-либо из них бонусом (она меньше трёх и потому не играет роли). Серж имеет на руках восемь дайсов (3+2+3) и должен накопить 14 успехов, чтобы удрать. Запас дайсов преследователя также равен восьми (2+4+2), однако ему нужно накопить только количество успехов, равное или превышающее сумму успехов Сержа в текущем раунде. Таким образом, если Серж получает три успеха при первом броске, а бандиты - три или больше, они перехватывают его уже в самом начале погони. Если же на пятом раунде Серж набирает восемь успехов, а бандиты - только пять, и ни в одном из раундов эти успехи не равнялись успехам Сержа или не превышали их, то он всё это время оставался впереди. Если на девятом раунде Серж набирает 14 успехов, а его преследователи - только 10, то Серж ускользает. Возможно, он заворачивает за угол и бандитам не удаётся последовать за ним или Серж успеваёт проскочить перед длинным трейлером, который блокирует дорогу преследователям.

Если беглец начинает погоню уже со значительным отрывом от преследователя, то в начале состязания он получает определённое число автоматических успехов. Каждый полученный в дальнейшем успех прибавляется уже к этому числу, что даёт беглецу существенное преимущество перед преследователем. В качестве общего правила добавляйте один автоматический успех за каждые 20 ярдов изначального отрыва. Так, если в начале погони Серж находился в 40 ярдах от головорезов, то его дальнейшие успехи будут прибавляться к двум автоматическим. Этот бонус ещё сильнее затруднит для преследователей задачу набрать равное или большее число успехов.

Отрицательные модификаторы, которые может наложить труднопроходимая местность или опасные обстоятельства, влияют на броски обеих сторон в равной степени. Отчаявшийся беглец может даже намеренно спровоцировать появление отрицательного

модификатора (ворвавшись в поток машин на дороге, выехав на соседнюю полосу или маневрируя среди мусора в переулке), чтобы поставить своих преследователей в те же условия.

Каждый водитель должен участвовать непосредственно в погоне. Если он предпринимает другое действие (например, стреляет из пистолета), то он не делает броска Ловкости + Вождения + Управления в этом раунде. Погоня продолжается, однако персонаж не получает дополнительных успехов (кроме того, Рассказчик может потребовать от игрока броска на удачу, чтобы выяснить, не потерял ли его персонаж управление, как описано на **стр. 185**). Только те персонажи, которые обладают сверхъестественными способностями или Преимуществом Рискový водитель, могут продолжать погоню *и* предпринимать посторонние действия в том же раунде.

Тем не менее, пассажиры обоих автомобилей могут предпринимать действия по стандартным правилам. Скорее всего, они будут вести перестрелку с пассажирами соседнего автомобиля. Если между ними действительно завязывается перестрелка, проверьте Инициативу каждого из участников. Независимо от того, участвуют ли в перестрелке водители автомобилей, они должны каждый раунд делать проверки Ловкости + Вождения + Управления. Положение каждого персонажа в перечне Инициативы сохраняется до тех пор, пока не начнётся следующий раунд и водителям не придётся сделать ещё один бросок Ловкости + Вождения + Управления.

Правила по управлению Техникой на **стр. 212 Главы Шестой** помогут вам описать перестрелку между автомобилями. Особую важность в этом процессе представляет диапазон между беглецом и преследователем на каждой стадии погони. Это расстояние базируется на разнице между успехами, накопленными к этому моменту водителями обоих автомобилей. Каждый успех увеличивает промежуток на 20 ярдов. Так, если Серж набирает восемь успехов, а бандиты - только четыре, Серж оставляет их в 80 ярдах позади. Безусловно, Рассказчик может установить другой стандарт для измерения расстояния. Если противники участвуют в гонке по городской магистрали в час пик, то каждый успех может отражать только 10 ярдов расстояния между ними. Или, если погоня проходит в прерии, каждый успех может отражать 30 ярдов. Расстояние между беглецом и преследователем необходимо учитывать при определении диапазонов огнестрельного оружия, используемого при погоне (см. перечень оружия дальнего боя на **стр. 252**).

Если преследователь набирает число успехов, равное или превышающее сумму успехов своей цели, то он получает возможность поймать её. Гонка заканчивается. Водитель (и только водитель) может предпринять одно свободное действие наподобие тарана. Другой водитель осведомлён об угрозе и готов её встретить. Если в ходе погони водители не проверяли свою Инициативу, они должны сделать это сейчас. Если она проверялась ранее для других участников, то водители появляются в перечне Инициативы на соответствующих местах. Они могут таранить друг друга и производить другие действия, описанные в разделе “Техника” на **стр. 212**.

Обратите внимание, что простая гонка, в которой каждый соперник стремится первым пересечь финишную черту, проходит в форме продолжительного состязания. Каждый участник накапливает определённое число успехов. Все стремятся набрать максимальное число. Тот, кто первым накопит этот максимум, побеждает.

Результаты броска

Полный провал: Водитель теряет контроль над автомобилем и попадает в аварию, повреждая автомобиль, а возможно, и пассажиров, или он делает попытку манёвра, которая приводит автомобиль в неподвижное состояние (например, он пытается проехать несколько метров по тротуару и прокалывает все четыре колеса, когда врежется в декоративный заборчик). Гонка прерывается.

Провал: Водитель не улучшает своей позиции в гонке.

Успех: Водитель приобретает определённое преимущество в гонке, отдаляясь от преследователя или же приближаясь к цели.

Исключительный успех: Водитель делает настоящий рывок благодаря своим способностям и удачному стечению обстоятельств. Возможно, он поддаёт газу и успевает проскочить между двумя другими автомобилями в нужный момент, тотчас же направляя автомобиль вниз по дороге и приобретая тем самым отрыв в несколько драгоценных ярдов.

Возможная экипировка: Приблизительный список транспортных средств можно найти на **стр. 219** (+1 за каждые три очка разницы между Акселерацией автомобилей).

Возможные штрафы: Плохая погода (от -1 до -3), скользкая дорога (-2), препятствия (от -1 до -3), повреждение автомобиля (см. "Техника" на **стр. 212**).

Пешая погоня за автомобилем

В игре, построенной на динамичных сценах, персонаж практически неизбежно столкнётся с необходимостью догнать автомобиль или даже запрыгнуть в него на ходу. Для большинства обычных людей такая задача находится на грани возможного. Для нечеловеческих существ, способных передвигаться с молниеносной скоростью, это уже не так трудно. Как бы то ни было, предполагается, что автомобиль трогается с мёртвой точки или же проезжает на определённой скорости мимо вашего персонажа.

Независимо от того, как быстро способен передвигаться ваш персонаж, его возможности при погоне задвигающимся и/или ускоряющимся автомобилем достаточно ограничены. В целом у него есть буквально пара секунд на то, чтобы запрыгнуть в машину, прежде чем она окажется вне досягаемости.

Персонаж бежит с максимальной скоростью, пытаясь приблизиться к автомобилю или ухватиться за него. За каждые 10 очков полной Скорости персонажа вы можете сделать бросок Выносливости + Атлетики + экипировки в попытке догнать машину. Каждый бросок требует одного раунда, в ходе которого персонаж не может предпринимать никаких действий, кроме бега. Если бросок успешен, персонаж догоняет автомобиль и может предпринять одно свободное действие вне очереди (подробности см. ниже).

Если попытка догнать автомобиль проваливается, персонаж всё же может продолжить погоню, однако каждая дополнительная попытка делается уже в следующий раунд и расценивается как последовательное действие (см. **стр. 196**). Таким образом, его вторая попытка проходит со штрафом -1 к броску на Выносливость + Атлетику, третья переносит штраф -2 и так далее. Персонаж может сделать одну такую попытку за каждые 10 очков полной Скорости. Таким образом, персонаж со Скоростью 10 может сделать одну попытку. То же касается и персонажа со Скоростью, равной 12.

Персонажи со скоростью 9 и меньше также могут предпринимать одну попытку догнать автомобиль, однако вместо броска на Выносливость + Атлетику они делают бросок на удачу. Если водитель автомобиля знает, что персонаж пытается догнать его, то погоня приобретает форму состязания. Выносливость + Атлетика + экипировка вашего персонажа противопоставляется Ловкости + Вождению + Управлению водителем. Если побеждает ваш персонаж, он догоняет машину. Если равное или большее число успехов получает водитель, вашему персонажу приходится применять последовательные действия (также в форме состязания) или попросту сдаться.

Если он догоняет машину, то персонаж может предпринять свободное действие: например, запрыгнуть в автомобиль, выстрелить в одного из пассажиров, ударить ближайшего противника холодным оружием или (если у вашего персонажа есть такая возможность) атаковать само транспортное средство (см. "Натиск" на **стр. 245**).

Если ваш персонаж не пытается запрыгнуть в автомобиль, он может предпринять одно действие или атаку перед тем, как машина окажется вне его досягаемости. Она просто отъезжает слишком далеко от него, если только не была выведена из строя атакой протагониста. Если персонаж всё же пытается запрыгнуть в автомобиль, проверьте его

Ловкость + Атлетику. Требуется по меньшей мере один успех. Полный провал означает, что он оказывается отброшен автомобилем и получает один пункт тупого урона. В случае провала он просто не попадает внутрь, но остаётся на ногах. В обоих случаях автомобиль оказывается вне досягаемости. Если персонаж забирается внутрь, проверьте Инициативу, чтобы определить порядок действия всех участников боя.

Если пассажиры знают о приближении персонажа, они могут атаковать его в ходе преследования. В таком случае сделайте бросок Инициативы для каждого из участников. Каждый раунд ваш персонаж пытается догнать автомобиль, в то время как пассажиры пытаются его атаковать (возможно, при помощи огнестрельного оружия). Определяя диапазон атаки, считайте, что персонаж держится в нескольких ярдах от автомобиля в течение всего процесса погони. Если все его попытки проваливаются, то машина оказывается уже слишком далеко от него.

Возможная экипировка и штрафы эквивалентны представленным в описании "Пешего преследования" (см. стр. 92).



Слежка на автомобиле

Бросок: Сообразительность + Вождение + рейтинг Управления автомобиля против Сообразительности + Самообладания + экипировки жертвы

Действие: состязание

Слежкой называется скрытая форма преследования, в ходе которого человек пытается следовать за своей целью, избегая обнаружения. В отличие явного преследования, требующего держаться как можно ближе к цели, слежка опирается не на быстроту рефлексов. Вместо этого преследователь вступает в игру на бдительность, стараясь одновременно держаться достаточно далеко от цели, сливаясь с потоком машин, и вместе с тем не упустить цель из виду.

Когда персонаж начинает ведение слежки, проверьте его Сообразительность + Вождение + экипировку. Экипировка в данном случае равна Управлению, предоставляемому автомобилем (см. стр. 219), поскольку ваш персонаж то ускоряется, то замедляет ход, стараясь остаться незамеченным.

Однако слежка имеет форму состязания. Её жертва делает бросок Сообразительности + Самообладания. Модификатор экипировки базируется не на манёвренности его автомобиля, а на примечательности или заметности автомобиля его преследователя. Если на хвосте у него висит голубой седан, то жертва, скорее всего, не получит никаких бонусов, потому что такая машина просто теряется в потоке остальных транспортных средств, передвигающихся по дороге. Висящий на хвосте мотоцикл даёт жертве бонус +1, спортивные автомобили +3, а огромные фуры или порше могут дать бонус +4 или даже +5. Малоаметные транспортные средства наподобие самолёта, летящего высоко над жертвой, избегают внимания жертвы или требуют броска со штрафом -5 с целью определения, заметила ли жертва следующую за ней тень.

Состязательный бросок делается в начале слежки. Если побеждает цель, то она понимает, что за ней следят, и может попробовать ускользнуть (тогда начинается сцена преследования; см. описание выше). Если побеждает персонаж, то он следует за жертвой, не вызывая её подозрений. Если слежка длится недолго, одного броска может быть достаточно. В случае с продолжительной слежкой Рассказчик может требовать новой проверки приблизительно каждые 10 миль.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж целиком сосредотачивается на слежке и в результате попадает в аварию, повреждая автомобиль, а возможно, и его пассажиров. Либо, в случае со слежкой на низких скоростях (или при недостаточно интенсивном преследовании) персонаж может попробовать срезать путь и обнаружить, что дорогу ему блокирует длинная фура или другое препятствие.

Провал: Если преследователь проваливает бросок, то ему не удаётся сохранить дистанцию, и цель его замечает. Если цель решает оторваться от него, то действие приобретает форму преследования. Если бросок проваливает цель, то она не замечает увязавшегося за ней автомобиля. Если бросок проваливают они оба, пройдите ещё одну проверку.

Успех: Если в состязании побеждает преследователь, то он не привлекает внимания цели и может следовать за ней ещё 10 миль, прежде чем бросок придётся сделать ещё раз. Если побеждает цель, то она замечает следующий за ней автомобиль и может попробовать ускользнуть.

Если оба участника получают одинаковое число успехов, преследователь подбирается достаточно близко, чтобы цель начала что-то подозревать, хотя и не выдаёт себя полностью. Сделайте ещё один состязательный бросок, чтобы разрешить эту ситуацию.

Исключительный успех: Если преследователь побеждает в состязательном броске, набрав пять или больше успехов, то он находит идеальную дистанцию и место в потоке машин, позволяющее оставаться необнаруженным в течение долгого путешествия. Никаких дальнейших проверок от него не требуется, если только Рассказчик не решит иначе. Если с подобным успехом в состязании побеждает жертва, то она не просто замечает преследователя, но и может понять, кто он такой.

Возможная экипировка: Качество Управления, предоставляемое автомобилем преследователя; правила по определению примечательности автомобиля описаны выше; бинокль (+1), второй автомобиль, следящий за той же целью (+3).

Возможные штрафы: Треснувшие (-1) или отсутствующие (-3) зеркала заднего вида, постоянный поток машин (от -1 до -3), плохая погода (от -1 до -3), петляющая дорога (-2).

Огнестрельное оружие

Теодор Логан жил в исключительно защищённом месте. Его особняк, стоящий на склоне холма, окружала высокая каменная стена, покрытая сверху колючей проволокой и детекторами движения. Камеры наблюдали за каждым дюймом его собственности. Вооружённые охранники патрулировали участок 24 часа в сутки в сопровождении огромных сторожевых собак. Стоит ли говорить о самом поместье, напоминающем современную крепость?

Саймон ещё раз проверил скорость ветра и записал её на своей самодельной стрелковой карте. На то, чтобы подыскать себе идеальную снайперскую позицию на вершине холма приблизительно в миле от особняка Логана, у него ушла почти вся неделя. Отсюда он мог достаточно ясно видеть бассейн своей жертвы. Логан был человеком привычки. Он обожал ночные купания. А привычки, как Саймон знал по снайперской школе, легко приводили к смерти.

Засунув руку в карман, Саймон вытащил тяжёлую посеребрённую пулю и аккуратно зарядил ей винтовку с оптическим прицелом, уперев затыльник приклада в плечо. Прибор ночного видения погружал бассейн в жуткие зеленоватые тени. Пока Логан вылезал из бассейна, Саймон переместил прицел в район его сердца.

Владение этим Навыком позволяет вашему персонажу идентифицировать, использовать и поддерживать в рабочем состоянии большинство видов огнестрельного оружия - от пистолетов и винтовок до военного оружия наподобие автоматов, карабинов и пулемётов. Навык может отражать как формальное обучение, которое персонаж мог пройти в полицейской академии или военной школе, так и базовый, практический опыт, присущий охотникам, преступникам или просто людям, интересующимся огнестрельным оружием. Также значение этого Навыка отвечает за использование луков. Ваш персонаж может пользоваться с одинаковым мастерством огнестрельным оружием или луками.

Тем не менее, обратите внимание, что владение этим Навыком не позволяет протагонисту чинить или конструировать оружие и отвечает только за его использование. Конструирование и ремонт зависят от Ремесла персонажа (**см. стр. 80**).

Типичные представители: Преступники, поставщики оружия, полицейские офицеры, солдаты, мастера выживания.

Специализации: Автоматическое оружие, Лук, Пистолет, Винтовка, Дробовик, Снайперский огонь, Оружейные трюки.

Результаты броска

Полный провал: Оружие срабатывает неожиданным образом или ваш персонаж случайно задевает другую цель (возможно даже, что самого себя). Типичный пример такой ситуации - осечка: пуля просто не вылетает при нажатии спускового крючка, и вашему персонажу приходится стрелять уже в следующем раунде. Другие механические неполадки наподобие заедания могут потребовать целого раунда на исправление.

Провал: Персонаж промахивается мимо цели. Рассказчик определяет, что именно задевает пуля - если она попадает куда-нибудь вообще.

Успех: Персонаж попадает в цель. Более подробная информация о нанесении повреждений огнестрельным оружием представлена в **Главе Седьмой**.

Исключительный успех: Персонаж не просто попадает в цель, но и поражает жизненно важную область, увеличивая повреждение (как показывают успехи, полученные при столь удачном броске).

Возможная экипировка: Приблизительный список огнестрельного оружия с соответствующим рейтингом Урона можно найти в **Главе Седьмой**. Этот урон добавляется к дальнобойным атакам в качестве модификатора экипировки.

Возможные штрафы: Жертва в броне, жертва в укрытии, жертва лежит на земле. Более подробную информацию о влиянии этих факторов на проверки Навыка см. в **Седьмой Главе**. Сильный ветер (от -1 до -3).

Кража

Двое мускулистых охранников вывели Картера и Сьюзен из гостиной и подтолкнули к двери, ведущей на площадь. Как только державший его охранник освободил хватку, Картер изловчился и попробовал проскочить внутрь, однако верзила снова поймал его и пихнул назад.

"Даже не думай сюда приходить", - сказал один из охранников, ткнув пальцем сначала в него, а потом в Сьюзен. - "В следующий раз мы не будем с вами возиться".

Сьюзен проводила взглядом охранников, возвращающихся обратно в гостиную, и вздохнула.

"Ладно, из первой идеи больше уже ничего не выжмешь. Каков план Б?"

Картер повернулся к ней с едва заметной улыбкой.

"Подождём до наступления темноты и посмотрим, к какой двери подойдёт эта штучка", - проговорил он, показывая ей брелок с ключами одного из охранников.

Кража включает в себя сразу множество разных приёмов, связанных со всевозможными сферами деятельности - от взлома замков до сокрытия украденных товаров или других хитростей, лежащих в промежутке между вышеописанным. Большинству персонажей приходится многое пережить на пути к обретению мастерства в этом Навыке. Они совершают множество преступлений и зачастую платят жестокую цену за каждую допущенную ошибку. Некоторые - например, правительственные агенты или военные - напротив, совершенно официально тренируются в обходе систем безопасности и краже важных предметов.

Типичные представители: Грабители, диверсанты, правительственные агенты, частные сыщики.

Специализации: Сокрытие украденных товаров, Взлом замков, Карманные кражи, Обход систем безопасности, Вскрытие сейфов.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж не только проваливает попытку совершить определённое действие, но и обнаруживает себя в процессе. Возможно, он ненамеренно вызывает тревогу, будит сторожевую собаку или попадает на глаза окружающим, запустив руку в чужой карман.

Провал: Персонажу не удаётся совершить действие. Он ничего не находит в чужом кармане или не может справиться с дверным замком.

Успех: Персонаж выполняет действие, не привлекая внимания или не вызывая у окружающих подозрений. Он присваивает украденный бумажник, проникает в секретное здание или выхватывает алмаз из сетки лазерных лучей, оставаясь незамеченным.

Исключительный успех: Персонаж не только достигает желаемого, но и проделывает это с такой впечатляющей скоростью и изяществом, что в ситуациях, в которых время играет важную роль, у него ещё остаётся в запасе несколько драгоценных секунд. Замок открывается простым поворотом запястья, а система безопасности отключается после нажатия пары клавиш.

Обход систем безопасности

Бросок: Ловкость + Кража + экипировка

Действие: продолжительное (5-15 успехов, в зависимости от сложности системы; каждый бросок отражает один раунд - то есть три секунды - работы)

Обход систем безопасности может быть как простой задачей (вроде соединения пары контактов на электронной панели), так и чрезвычайно сложной (наподобие проникновения в распределительную коробку и модифицирования запутанной схемы энергетических цепей в пределах нескольких секунд).

Обход защитных систем требует продолжительного действия. Число необходимых успехов зависит от сложности самой системы. Простая сигнализация может потребовать всего пять успехов, в то время как типичная домашняя система безопасности может потребовать уже десять. Запутанные корпоративные или правительственные системы можно обойти только с 15 или даже большим количеством успехов, по усмотрению Рассказчика. Использование специализированных инструментов может добавить к броску соответствующие модификаторы.

Большинство домашних и корпоративных сигнализаций имеют 30- или 45-секундный предупредительный период, который позволяет зарегистрированному пользователю отключить систему перед срабатыванием режима тревоги. Поэтому у потенциального взломщика есть от 10 до 15 раундов на обнаружение и отключение системы, прежде чем она поднимет тревогу.

Пример: *Саша взламывает дверной замок, ведущий в загородный дом советника, и проникает в здание через чёрный ход. Система безопасности подает звуковой сигнал, и Саша стремительно направляется в подвал, где находится распределительная коробка. Она тратит три раунда на то, чтобы сбегать вниз по ступенькам и отыскать коробку. Таким образом, у неё остаётся семь раундов до того, как активируется тревога. Ловкость Саши равна 4, Кража 2, и вдобавок она держит при себе набор электронных инструментов, которые обеспечивают её бонусом +1. Стандартная система безопасности здания требует 10 успехов для отключения. Первая же проверка даёт результаты 2, 3, 5, 6, 8, 8, 9, предоставляя Саше три успеха. Требуется ещё семь. Второй бросок не даёт ей успехов. Третий даёт результаты 3, 5, 6, 7, 8, 9, 9, то есть ещё три успеха, которые в целом составляют уже шесть успехов. Четвёртый бросок даёт два успеха при результатах 1, 2, 4, 7, 7, 8, 9. Время уходит, однако пятый бросок даёт результаты 2, 3, 3, 4, 4, 8, 9 - то есть ещё два успеха, достаточных для отключения системы за шесть секунд (то есть за два раунда) до того, как она подняла бы тревогу.*

Результаты броска

Полный провал: Персонажу не только не удаётся отключить систему, но он также нечаянно заставляет её сработать раньше. В случае с продвинутыми аварийными системами это может привести к неслышному сигналу тревоги, который предупреждает власти о вторжении злоумышленника.

Провал: Персонажу не удаётся продвинуться дальше в процессе обхода системы. *Это красный провод или всё-таки жёлтый?*

Успех: Персонажу удаётся продвинуться дальше в процессе обхода системы (добавьте полученные успехи к набранным ранее).

Исключительный успех: Персонаж делает настоящий рывок в процессе обхода системы.

Возможная экипировка: Набор электронных инструментов (+1), зеркала, проводная лента и баллончик с аэрозолем (+1), схема работы системы (+2), портативная система расшифровки (+3).

Возможные штрафы: Отсутствие инструментов (от -1 до -5), незнакомая система (-1), современная система (-2), сторожевые собаки, идущие по следу (-2), темнота (-3).

Взлом замков

Бросок: Ловкость + Кража + экипировка

Действие: продолжительное (2-12+ успехов, в зависимости от сложности замка; один бросок отражает один раунд - три секунды - работы)

Взлом замка представляет собой один из самых распространённых способов применения этого Навыка и не требует ничего, кроме основного набора инструментов, умелой руки и нескольких секунд концентрации. Решение этой задачи проходит в форме продолжительного действия и требует числа успехов, зависящего от прочности и сложности замка. Так, замок чемодана или замочек дневника могут потребовать всего два или три успеха, в то время как замок от входной двери или висячий замок открываются только при накоплении четырёх или даже семи успехов. Комбинационные замки могут требовать от восьми по двенадцати успехов. Использование специализированных инструментов для взлома (в противоположность импровизированным отмычкам) может наградить персонажа определённым модификатором.

Пример: *Проникнув в дом, Саша пробирается в кабинет советника и обнаруживает его стенной сейф. Сейф защищён комбинационным замком, требующим восьми успехов для взлома. Ловкость Саши равна 4, Кража 2, а кроме того, у неё есть набор инструментов для вскрытия сейфов, которые награждают её модификатором +1. Первый бросок даёт результаты 1, 2, 6, 8, 8, 8, 9 - Саша оказывается уже на полпути благодаря четырём набранным успехам. Второй бросок даёт 1, 2, 3, 8, 8, 8, 9. Последний тумблер встаёт на место, и маленькая дверца распаивается уже после двух раундов (шести секунд) успешной работы.*

Результаты броска

Полный провал: Персонаж не только не продвигается дальше в процессе взлома, но и ломает один или даже несколько инструментов. Любые набранные успехи оказываются утрачены. Попытаться начать всё с начала персонаж может только с разрешения Рассказчика.

Провал: Персонажу не удаётся продвинуться дальше в процессе взлома замка.

Успех: Персонаж успешно продвигается к взлому замка (полученные успехи добавляются к накопленным ранее).

Исключительный успех: Персонаж делает настоящий рывок в процессе взлома замка.

Возможная экипировка: Ломик (+1), простые отмычки (+1), взламывающий автомат (+2), электронный дешифратор (+3).

Возможные штрафы: Отсутствие инструментов (от -1 до -5), темнота (-3), приближение посторонних (-2).

Ловкость рук

Бросок: Ловкость + Кража + экипировка протагониста против Сообразительности + Самообладания или Сообразительности + Кражи жертвы

Действие: состязание

Персонаж запускает руку в чужой карман, прячет что-то в руке или шарит в одежде или сумке постороннего, оставаясь незамеченным - или рассчитывая на это. Персонаж мог овладеть этим навыком из-за отсутствия моральных комплексов или же потому, что он работает фокусником или трюкачом. Может быть, он промышляет якобы "честной" игрой в напёрстки на улицах города. Вне зависимости от причин, подтолкнувших его к изучению этих приёмов, ваш персонаж умеет вытаскивать и перемещать предметы незаметно для посторонних. Обычно они обладают Размером 1 или меньше - персонаж не может спрятать рояль простым движением пальцев. Однако он может стащить экспонат из музея благодаря точному выбору времени и умению управлять вниманием окружающих.

Проверьте Ловкость + Кражу + экипировку своего персонажа, сравнив полученные результаты с проверкой Сообразительности + Самообладания или Сообразительности + Кражи возможного наблюдателя (здесь следует выбрать тот вариант, который предоставляет наблюдателю большее число дайсов). Рассказчик решает, сколько человек могут заметить действия персонажа, или же просто делает один коллективный бросок на внимательность толпы. Если больше успехов получает ваш персонаж, то он крадёт, достаёт или прячет желаемый предмет. Если столько же или больше успехов получает жертва или наблюдатель, то действие персонажа оказывается замеченным. Жертва может дать сдачи, позвать полицию или переговорить с персонажем с глазу на глаз, потребовав, чтобы он прекратил делать то, за что взялся.

Результаты броска

Полный провал: Действия персонажа идут вразрез с тем, что он задумал. Он привлекает внимание всех присутствующих, спотыкается и хватается за свою жертву или нечаянно заставляет сработать сигнализацию.

Провал: Попытка украсть, достать или спрятать что-либо оказывается неудачной. Предмет остаётся на месте или на виду у всех окружающих. Рассказчик может позволить игроку предпринять одну или несколько последовательных попыток (**см. стр. 196**), прежде чем действия персонажа привлекут внимание посторонних.

Успех: Персонаж вытаскивает, прячет или перемещает предмет, не привлекая чужого внимания.

Исключительный успех: Предмет исчезает, и никто этого не замечает. Попытка вашего персонажа оказывается столь успешной, что до того момента, когда кто-либо обратит внимание на пропажу или внесённое изменение, проходят раунды, минуты или даже часы. Сколь продолжителен будет этот временной период, Рассказчик решает, основываясь на внимательности окружающих и заметности перемены.

Возможная экипировка: Многолюдное место (+1), лишь несколько возможных наблюдателей (+1), своевременная попытка отвлечения (от +1 до +3), партнёр, которому можно передать украденное (+2).

Возможные штрафы: Жертва носит плотную одежду (-1), система безопасности (от -3 до -5), предмет привлекает внимание публики (-3).

Скрытность

Вся хитрость заключалась в том, что вес нужно было распределять поровну, продолжая двигаться по полу плавно и не допуская никаких лишних движений. Джон беззвучно пересёк холл: хотя двигаться приходилось медленнее, чем он хотел бы, сочетать скорость и тишину при ходьбе невозможно. Он ни разу не позволил своему весу

переместиться на одну ногу, и деревянный пол ни разу не издал протестующего скрипа. Джону потребовалась ещё пара минут, чтобы достичь тёмной кухни, а потом он спокойно прошёл через дверь и покинул дом, незамеченный его обитателями.

Навык Скрытности отражает опытность или натренированность персонажа в уходе от чужого внимания, будь это незаметное перемещение, использование укрытий или смешивание с толпой. Попытка тихо прокрасться через определённую область или использовать местность в качестве укрытия требует броска Ловкости + Скрытности + экипировки. Попытки остаться невидимым в толпе требуют броска Сообразительности + Скрытности. Возможно, Рассказчик захочет делать такие броски втайне от вас, поскольку сам персонаж обычно попросту не имеет возможности узнать, остался ли он незамеченным окружающими, пока не станет уже слишком поздно. Если ваш персонаж пытается избежать внимания целой группы бдительных наблюдателей, вам потребуется вступить в состязание с Сообразительностью + Самообладанием этих людей.

Типичные представители: Преступники, охотники, полицейские офицеры, частные сыщики.

Специализации: Камуфляж, Передвижение в толпе, Передвижение в темноте, Передвижение по лесу.

Результаты броска

Полный провал: Персонажу не только не удаётся выполнить действие незаметно, но он вдобавок совершает что-либо чрезвычайно заметное. Он наступает на похрустывающую ветвь или разбросанное стекло или задевает в толпе раздражённого человека, который начинает громко протестовать.

Провал: Персонажу не удаётся сохранить своё действие или передвижение в тайне. Если потенциальные наблюдатели получают хотя бы один успех в проверке Сообразительности + Самообладания, ваш персонаж оказывается обнаружен.

Успех: Если полученные успехи превышают успехи оппонента, то персонаж избегает чужого внимания.

Исключительный успех: Благодаря своей талантливости и удаче ваш персонаж ловит нужный момент и выполняет желаемое действие незаметно. К примеру, внезапный шум от промчавшегося мимо фургона позволяет ему пробежать через небольшой дворик под носом у бдительных (в других обстоятельствах) охранников.

Слежка

Бросок: Сообразительность + Скрытность + экипировка преследователя против Сообразительности + Самообладания + экипировки жертвы

Действие: состязание

Процесс слежки начинается всякий раз, когда человек пытается следовать за своей целью, избегая обнаружения. В отличие от преследования, требующего держаться как можно ближе к цели, слежка опирается не на быстроту рефлексов. Вместо этого преследователь вступает в игру на бдительность, стараясь одновременно держаться достаточно далеко от цели, смешиваясь с толпой, и вместе с тем не упускать жертву из виду.

Когда персонаж начинает ведение слежки, он вступает в состязание с Сообразительностью + Самообладанием + экипировкой своей цели. Если побеждает жертва, то она обращает внимание на того, кто за ней следует. Если побеждает преследователь, то он следует за своей жертвой, не привлекая её внимания. Если эта прогулка не затягивается надолго, то одного броска может оказаться достаточно. Однако в случае с долгими путешествиями Рассказчик может требовать дополнительного броска каждые полмили.

Если слежка ведётся за протагонистом, Рассказчик может сам втайне сделать бросок на Сообразительность + Самообладание вашего персонажа. Если бросок оказывается неудачен, то ни вы, ни ваш персонаж ничего не замечаете.

Результаты броска

Полный провал: Преследователь совершает действие, мгновенно приковывающее к нему внимание жертвы. Возможно, он пересекает улицу и оказывается на пути автомобиля. Как бы то ни было, он автоматически обнаруживает себя перед жертвой. Если полным провалом заканчивается бросок жертвы, то она чувствует себя совершенно спокойно. Преследователь больше не должен делать никаких дополнительных бросков, если только Рассказчик не считает иначе.

Провал: Если бросок проваливает преследователь, то он неудачно выбирает дистанцию и, возможно, привлекает внимание жертвы. Если бросок проваливает жертва, то она не замечает увязавшегося за ней человека. Если бросок проваливают они оба, пройдите ещё одну проверку.

Успех: Если в состязании побеждает преследователь, то он не привлекает внимания цели и может следовать за ней ещё полмили, прежде чем бросок придётся сделать ещё раз. Если побеждает цель, то она замечает преследователя и может попробовать ускользнуть.

Если оба участника получают одинаковое число успехов, преследователь подбирается достаточно близко, чтобы цель начала что-то подозревать, хотя и не выдаёт себя полностью. Сделайте ещё один состязательный бросок, чтобы разрешить эту ситуацию.

Исключительный успех: Если преследователь побеждает в состязательном броске, набрав пять или больше успехов, то он находит идеальную дистанцию и место в толпе, позволяющее оставаться необнаруженным в течение долгого путешествия. Никаких дальнейших проверок от него не требуется, если только Рассказчик не решит иначе. Если с подобным успехом в состязании побеждает жертва, то она не просто замечает преследователя, но и может понять, кто он такой.

Возможная экипировка: (для преследователя) спортивная обувь (+1), неприметная одежда (+1), небольшой бинокль (+2), напарники (+3); (для жертвы) преследователь носит одежду кричащих тонов (от +1 до +3), жертва предупреждена (+4).

Возможные штрафы: (для преследователя) незнакомая жертва (-1), плохая видимость (-1); (для жертвы) многолюдное место (от -1 до -3), плохая видимость (от -1 до -3).

Выживание

Саймон передвигался, тщательно выбирая себе дорогу вдоль берега и наступая на камни вместо того, чтобы оставлять следы обуви в мокрой грязи. Он предполагал, что как раз в эти минуты полиция уже отыскала его гостиничный номер, и скоро его словесный портрет будет развешен по всему городу. Так что ему придётся залечь на дно на неделю-другую, прежде чем можно будет рискнуть вернуться назад и отыскать Анну.

Он остановился у первой же сети с форелью и проверил её. В стремительном водотоке мелькала рыба внушительного размера. Саймон улыбнулся. Он сможет провести здесь столько, сколько понадобится.

Выживание отражает опытность или натренированность вашего персонажа в существовании за пределами цивилизованного мира. Он знает, где найти себе пищу и убежище и способен справиться с тяжёлыми природными условиями. Чем больше знает ваш персонаж, тем меньше ресурсов ему понадобится для выживания в дикой местности. Опытный сёрвайелист сумеет пройти сквозь леса, пустыни и горы с одним перочинным ножом и комплектом одежды, поддерживая себя в здоровом состоянии в течение многих недель, если это окажется необходимо.

Обратите внимание, что Выживание не аналогично Знанию животных (**см. стр. 112**). Выживание помогает вашему персонажу оставаться в живых среди дикой природы, обитая за пределами цивилизации с минимумом ресурсов. Знание животных отражает понимание звериных повадок и взаимодействие с животными - и только с ними.

Протагонист может прекрасно понимать, как обустроить убежище и какими травами можно питаться (Выживание), однако, возможно, он не будет иметь даже примерного представления о том, как защитить себя от медведя, пробравшегося в лагерь (Знание животных).

Типичные представители: Первооткрыватели, охотники, солдаты, мастера выживания.

Специализации: Поиск припасов, Навигация, Метеорология, Убежища.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж сделал ряд неправильных выводов об окружающей местности и попадает в опасную ситуацию. Ягоды, которые он решает собрать, в действительности ядовиты, вода полна бактерий, а выбранное им убежище находится в высохшем устье реки.

Провал: Персонажу не удаётся найти ресурсы, необходимые для удовлетворения его основных потребностей. Найденные им дрова промокают, а сеть, поставленная для ловли форели, оказывается пуста.

Успех: Персонаж находит достаточно ресурсов для удовлетворения своих потребностей на этот день.

Исключительный успех: Персонаж находит достаточно ресурсов для удовлетворения своих потребностей до тех пор, пока он сам не захочет покинуть эту местность. Возможно, он натывается на чистый ручей, полный форели, или находит дом лесника с запасёнными консервами.

Поиск припасов

Бросок: Сообразительность + Выживание + экипировка

Действие: продолжительное (требуется пять успехов; один бросок отражает один час поиска)

Поиск воды и пищи требует продолжительного действия. Каждый бросок отражает час напряжённой работы. Персонаж должен набрать пять успехов, чтобы найти достаточно пищи для насыщения одного человека в течение суток. Впрочем, одного успеха достаточно для добычи небольшого количества пищи и воды, однако, не накопив пяти успехов, ваш персонаж оказывается вынужден слишком скудно питаться и вскоре становится всё более уязвим к истощению (см. стр. 262) и болезням (см. стр. 263).

Результаты броска

Полный провал: Персонаж делает неправильный вывод об источнике продовольствия или воды, в результате потребляя в пищу растения или грязную воду, которые приводят к болезни.

Провал: Персонаж не находит источников пищи или воды за час тщательного поиска.

Успех: Персонаж находит часть продовольствия, необходимого для дневного пропитания (добавьте полученные успехи к накопленным ранее).

Исключительный успех: Персонаж натывается на богатый источник пищи или воды, который полностью отвечает его дневным запросам и даже обеспечивает некоторую часть продовольствия на следующий день.

Возможная экипировка: Нож выживания (+1), таблетки для очищения воды (+1), руководство по выживанию в полевых условиях (+2), комплект для выживания в дикой местности (+3).

Возможные штрафы: Засушливая местность (-2), обледеневшая местность (-2), непривычная местность (от -1 до -3), отсутствие инструментов (-2).

Холодное оружие

Когда из-за ближайших кустов появился мужчина, одетый в чёрное, Лидия уронила книги на тротуар. Её пальцы сжались на рукоятке зонтика. Незнакомец улыбнулся,

сверкнув жемчужными зубами сквозь отверстие в лыжной маске. В поднятой руке он держал длинный охотничий нож.

"Я не причиню тебе вреда, крошка", - прошептал он, - "если только ты меня сама к этому не вынудишь. Давай-ка прогуляемся в какое-нибудь уединённое местечко, а потом каждый пойдёт своей дорогой".

Лидия сжала челюсти и выступила на полшага вперёд, согнув колени в оборонительной позиции. Кончик зонтика уткнулся в лицо незнакомцу.

"Какого хера ты делаешь?" - прорычал мужчина, с силой ударив по зонтику свободной рукой. И тотчас его рычание превратилось в вопль, потому что Лидия быстро просунула зонтик под его рукой и вонзила металлический кончик в отверстие маски, предназначенное для правого глаза.

Как видно из названия, Навык Холодного оружия отражает опытность или натренированность вашего персонажа в борьбе при помощи различных предметов, от пивных бутылок и металлических труб до мечей и кинжалов. Хотя мало кто обучается владению таким оружием в формальных организациях (впрочем, до определённой степени тренировки с холодным оружием проводятся в военных и правоохранительных учреждениях и школах некоторых боевых искусств), любой персонаж, выросший на улице и прошедший немало времени в сомнительных заведениях, мог самостоятельно обучиться этому Навыку.

Значение этой характеристики добавляется к Силе персонажа при вооружённых атаках. Подробные сведения можно найти в **Седьмой главе**.

Обратите внимание, что очки Холодного оружия не позволяют протагонисту вручную чинить или создавать оружие, а помогают только использовать его. За создание и ремонт оружия отвечает Ремесло персонажа (**см. стр. 80**).

Типичные представители: Байкеры, преступники, мастера боевых искусств, полицейские офицеры, солдаты.

Специализации: Импровизированное оружие, Ножи, Мечи.

Результаты броска

Полный провал: Персонажу не только не удаётся поразить своего противника, но он ещё и предоставляет тому отличную возможность для контрудара. Защита вашего персонажа или его Уклонение не применяются против ближайшей рукопашной атаки, направленной против него.

Провал: Персонаж промахивается мимо цели.

Успех: Персонаж поражает цель. Подробную информацию о ведении боя и нанесении повреждений см. в **Главе Седьмой**.

Исключительный успех: Персонаж наносит особенно мощный удар или поражает важную часть тела, увеличивая урон.

Возможная экипировка: Приблизительный список холодного оружия с соответствующим рейтингом Урона можно найти в **Главе Седьмой**. Этот урон добавляется к атакам ближнего боя в качестве модификатора экипировки.

Возможные штрафы: Броня противника, Защита противника, бой вслепую, импровизированное оружие. Информация по использованию этих факторов представлена в **Седьмой Главе**. Скользкая поверхность (-1), боец пьян (-2), вокруг царит хаос (-3).

Социальные Навыки

Социальные Навыки отражают манеры, уравновешенность и харизму вашего персонажа. Они позволяют вести переговоры с грабителем, ворвавшимся в банк, управлять толпой или заговаривать оппоненту зубы. Такие Навыки чаще всего представляют собой врождённые способности, отточенные скорее за годы практики, чем в ходе формального обучения. Вы можете научить кого-нибудь основным принципам Убеждения, однако истинными лидерами рождаются, а не становятся. Зачастую такие Навыки объединяются с Социальными Атрибутами вашего персонажа, однако время от

времени их могут дополнять и Физические или Ментальные Атрибуты - как, например, в случае с физическими угрозами (Сила + Запугивание) или заключением выгодной сделки (Сообразительность + Убеждение).

Применение Навыка без обучения: Если ваш персонаж не обладает Ментальным Навыком, необходимым для выполнения той или иной задачи, он может пройти эту проверку, используя только бросок Атрибута со штрафом -1.

Знание животных

Патрик следовал за кровавой дорожкой, ведущей через лес. Он знал, что олень, которого он подстрелил, вот-вот упадёт от бессилия. Его опытные глаза мгновенно распознавали красные капли, поблёскивающие на земле и на листьях. Он продолжал отслеживать их до тех пор, пока его внимание не привлёк неожиданный шум. Совершенно неожиданно для охотника на его пути вырос огромный волк. "Он тоже идёт по кровавому следу", - подумал Патрик. Он постарался успокоить себя. "Это одиночка. Он не станет нападать, пока стаи нет поблизости". Во всяком случае, он так думал, пока не заметил в глазах зверя злое огнём, которого он не видел никогда прежде.

Предвидение и понимание человеческих эмоций не имеет практически ничего общего с интерпретацией и постижением звериного поведения. Ваш персонаж интуитивно понимает животных или был этому обучен для того, чтобы знать, как они реагируют на те или иные ситуации. Этот Навык отражает врождённый талант к пониманию самой работы звериного сознания, а вполне возможно, и к успокоению или раздражению животных. Обычно владение этим Навыком сопряжено с уважительным отношением к животным, однако оно может объясняться и опытом аналитических наблюдений в научной лаборатории или годами страха, проведёнными по соседству с владельцем нескольких злобных питомцев.

С позволения Рассказчика этот Навык можно использовать для понимания мыслей и намерений сверхъестественных животных. Однако не забывайте, что иногда эти существа могут обладать человеческим или даже более развитым интеллектом, не позволяющим определить характер их поведения с помощью одного только этого Навыка.

Типичные представители: Специалисты по спасению животных, охотники, опытные владельцы животных, работники заповедников, ранчеры, тренеры, ветеринары.

Специализации: Потребности животных, Грозная опасность, Определённый вид животного, Дрессировка.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж совершенно неправильно интерпретирует поведение животного, вероятно, с катастрофическими результатами. Так, он может списать неистовое, энергичное поведение на игривость, в то время как это была угроза.

Провал: Персонажу не удастся понять настроение животного.

Успех: Персонаж правильно понимает эмоциональное состояние животного.

Исключительный успех: Персонаж замечает достаточно подсказок в поведении животного, чтобы получить подробное представление о его состоянии. Так, он может узнать не только о беспокойстве животного, но и присутствии его детёнышей неподалёку.

Дрессировка животного

Бросок: Самообладание + Знание животных + экипировка дрессировщика против Выносливости + Решительности животного

Действие: состязание и продолжительное (выполнение этой задачи требует числа успехов, равных Воле животного; один бросок отражает один день дрессировки)

Дрессировка животного сочетает удовлетворение потребностей, поощрение определённого поведения и/или запрет нежеланных поступков. Эта задача требует продолжительного состязания между питомцем и дрессировщиком. Человек проверяет Самообладание + Знание животных + экипировку; животное - Выносливость +

Решительность. Число успехов, которые должен набрать каждый участник, равно очкам Воли его оппонента. Так, если дрессировщик имеет 5 очков Воли, а животное - только 3, то человек может добиться своего, если накопит три успеха. Если он не успевает набрать их прежде, чем животное накапливает пять успехов, то побеждает его питомец. Проверки дрессировщика могут быть модифицированы определённой экипировкой - например, наградой для животного (чаще всего едой) или различными наказаниями. Проверки животного могут получить бонус в зависимости от того, насколько оно одичало. Так, кошка, подобранная глубоко в лесу, может получить бонус +3 к состязательным броскам. Вдобавок, животным, не относящимся к типу млекопитающих (например, ящерицам или птицам), обучение даётся тяжелее, чем млекопитающим, что налагает на броски дрессировщика определённые штрафы (примерно от -1 до -3). Некоторые животные, такие как росомахи, одичали настолько, что просто не могут быть обучены.

Только одна команда или форма поведения (проникновение в дом, нападение или возврат предмета, брошенного хозяином) может быть освоена животным за одно продолжительное состязание. С другой стороны, иногда можно комбинировать в одном состязании обучение сразу нескольким элементарным командам (вроде "сиди", "замри", "встань").

Если состязание приводит к ничьей, ни одна из сторон не продвигается к своей цели. Если хозяин всё ещё хочет обучить животное этому трюку, то процесс начинается с самого начала.

Если обучение приходится прервать на количество дней, превышающее Интеллект животного, то все успехи, приобретённые до этого момента, оказываются потеряны. Обучение приходится начинать заново. Обратите внимание, что животные с нулевым Интеллектом не могут чему-либо обучиться.

Также животное может освоить количество приёмов, равное его Сообразительности (другими словами, оно может пройти только ограниченное количество тренировочных сессий).

Пример: *Реймонд хочет научить своего ворона улетать и возвращаться к нему по команде. Рассказчик решает, что это можно считать отдельным приёмом. Самообладание Реймонда равно 4, Знание животных 3, а Воля 6. Птица обладает Выносливостью 2, Решительностью 4 и Волей 7. Реймонду нужно получить семь успехов, прежде чем птица накопит свои шесть. Начинается процесс дрессировки, который прерывается на два дня, в течение которых Реймонд не может обучать ворона. Эти два дня превышают Интеллект 1, которым обладает ворон, так что процесс дрессировки придётся начинать с самого начала.*

Характеристики животных можно найти на **стр. 299**.

Даже после того, как животное было обучено новому трюку или форме поведения, оно не начинает выполнять освоенное автоматически. Персонажу необходимо успешно пройти проверку Манипулирования + Знания животных для того, чтобы его питомец отреагировал по желаемому сценарию. Тем не менее, к этой проверке вы получаете бонус, равный Сообразительности животного.

Результаты броска

Полный провал: Животное вырывается из-под контроля и сопротивляется обучению. Для того, чтобы животное свыклось с новой формой поведения, необходимо начать всё с начала. Если в ходе дрессировки животное подвергалось жестокому обращению, то оно может напасть или сбежать от хозяина.

Провал: Персонажу не удаётся добиться какого-либо продвижения в процессе дрессировки животного.

Успех: Персонаж добивается определённого продвижения в процессе дрессировки животного.

Исключительный успех: Персонаж добивается настоящего прогресса в обучении своего питомца.

Возможная экипировка: Физические наказания (+1), поощрения и угощения (+2).

Возможные штрафы: Дрессировка немлекопитающего (от -1 до -3), животное ранее прошло плохое обучение (-1), отвлекающая обстановка (-2).

Эмпатия

Место преступления представляло собой типичную смесь порядка и хаоса. Детектив Вагнер протолкался сквозь толпу репортёров и нырнул под жёлтую полицейскую ленту.

"Где она?" - спросил он у встреченного офицера.

"Там, лейтенант". - Коп показал на открытую заднюю дверь полицейской машины. "Вот только не знаю, сможете ли вы от неё хоть что-нибудь узнать. Ей так много пришлось пережить".

Вагнер направился к автомобилю, на полпути обогнув фигуру на асфальте, только отчасти закрытую промокшим от крови брезентом. В нескольких ярдах от себя он заметил доктора Фейнгольда, стоящего на коленях перед припаркованным автомобилем и рассматривающего в свете маленького фонарика что-то, что напоминало оторванную руку.

Девушка свернулась в позе эмбриона на сиденье полицейской машины, натянув одеяло на плечи так, словно оно могло защитить её от окружающего мира. В её волосах детектив заметил засохшую кровь - возможно, её жениха. Её бледные руки дрожали.

Вагнер прикрыл заднюю дверь машины и сел спереди, оставив между собой и девчонкой барьер. Он понимал, что если он хочет получить хоть какую-то информацию от единственного свидетеля, то ему придётся играть в эту игру с предельной осторожностью.

Этот Навык отражает способность вашего персонажа чувствовать эмоции окружающих. Для некоторых использование этой способности сопряжено с наблюдением языка жестов и невербальных намёков на их внутреннее состояние. Другие обладают необъяснимой способностью постигать истинные чувства других людей каким-то божественным образом. Как видно уже из названия этого Навыка, Эмпатия отражает также способность понимать взгляды и намерения окружающих вне зависимости от того, согласен ли с ними ваш персонаж. Эмпатия применяется в различных ситуациях, от переговоров и обсуждений в критической обстановке до чтения лиц в толпе и прогноза потенциальных опасностей. Если собеседник намеренно скрывает свои эмоции или намерения, сделайте состязательный бросок против его Сообразительности + Обмана + экипировки.

Типичные представители: Адвокаты, дипломаты, артисты, профилировщики, психиатры, полицейские офицеры.

Специализации: Эмоции, Ложь, Мотивы, Личность.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж совершенно неправильно понимает состояние собеседника, что, вероятно, приводит к пагубным результатам. Например, он может посчитать нервный смех правдоподобным, упустив из виду волнение или угрозу, которую собеседник пытался скрыть за нелепой шуткой.

Провал: Персонажу не удаётся распознать истинное состояние собеседника.

Успех: Персонаж правильно понимает истинные эмоции собеседника независимо от того, как тот маскировал их.

Исключительный успех: Персонаж замечает достаточное число подсказок в поведении собеседника, чтобы получить детальную картину его душевного состояния. Так, он может не только почувствовать обман, но и сказать по жестам собеседника, что тот боится кого-то, кто находится сейчас в магазине через дорогу.

Экспрессия

Пивные редко бывают такими тихими. Дэниел вошёл внутрь, сразу почувствовав, как взгляды местных завсегдатаев начали сверлить в нём дырку. Бармен подозрительно поглядывал на него до тех пор, пока Дэниел не заказал себе виски.

Напряжение затягивалось вокруг него подобно петле. Он не раз слышал, что в этой части города встречались бары, которые слишком уж часто превращались в места побоищ, но никогда не видел ничего подобного. И тем не менее, если в мире существовало место, в котором можно было узнать правду о Финне О'Доннелле, то оно находилось здесь.

И он эту правду узнает - если только не распрощается с зубами.

Бармен подтолкнул к нему стопку виски, которая заскользила по отполированной древесине. Дэниел сделал глубокий вдох, поднял стопку и повернулся к толпе, пристально следящей за ним.

"Пусть враги Ирландии никогда не найдут себе друзей!" - выкрикнул он и опрокинул стаканчик себе в рот. - "Ну а теперь со мной кто-нибудь выпьет?"

Экспрессия отражает опытность и искусность вашего персонажа в ведении самого процесса коммуникации - как с целью развлечения, так и для информирования окружающих. Этот Навык работает и с печатным, и с устным текстом, включая всевозможные формы развлечения, от написания статей до создания стихотворных произведений, от литературных трудов до актёрского мастерства, от игры на музыкальных инструментах до участия в танцах. Персонаж может воспользоваться своей Экспрессией, чтобы написать работу или подобрать правильные слова для вдохновения окружающих на определённые действия, мастерски прочитать доклад или поднять тост, который надолго врежется в память. При умелом использовании Экспрессия может поколебать мнение собеседника и надолго привлечь внимание аудитории.

Чтобы *написать* стихотворение или роман, персонаж должен проверить Сообразительность или Интеллект (в зависимости от того, посвящена ли эта работа поэзии или документальным исследованиям) + Экспрессию. Чтобы *прочитать* что-либо перед аудиторией, он должен проверить Внушительность + Экспрессию. Игра на музыкальном инструменте требует проверки Интеллекта + Экспрессии в случае с воспроизведением известного фрагмента или проверки Сообразительности + Экспрессии в случае импровизации. Танец требует проверки Ловкости + Экспрессии.

Типичные представители: Актёры, артисты балета, журналисты, музыканты, поэты, рок-звёзды, писатели.

Специализация: Классический танец, Драма, Экспозиции, Музыкальные инструменты, Газетные статьи, Речи.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж только путается и смущается. Он не только не в состоянии сообщить свои идеи аудитории, но и смотрится просто невыносимо. Если удача на стороне персонажа, его фиаско быстро забудется. В противном случае он может надолго стать объектом шуток и критики.

Провал: Персонажу не удаётся завладеть вниманием аудитории или вызвать у неё интерес.

Успех: Персонаж добивается своего, захватывая внимание аудитории.

Исключительный успех: Выступление персонажа надолго захватывает внимание аудитории, члены которой не думают (или не замечают) ничего, кроме объекта их восхищения.

Возможная экипировка: Модная одежда (+1), качественный музыкальный инструмент (+2), превосходный музыкальный инструмент наподобие скрипки Страдивари (от +4 до +5).

Возможные штрафы: Незнакомая аудитория (от -1 до -3), плохо сделанный инструмент (-1), зарубежная аудитория (-1), раздражённая аудитория (-3).

Запугивание

Сьюзен вернулась в квартиру бледная, как бумажный лист. Картер взглянул на неё из-за компьютера и вскочил со стула, широко раскрыв глаза от волнения.

"Что с тобой? Что случилось?"

"Я спустилась проверить почту и обнаружила в коробке вот это". - Она показала ему винтовочную пулю и маленький клочок бумаги. На нём были написаны только три слова.

"Пули стоят дешево".

Запугивание воплощает собой искусство и технику убеждения окружающих при помощи угроз. Персонаж может запугать кого-нибудь демонстрацией грубой силы (Сила + Запугивание) или более утонченными способами наподобие завуалированных намёков (Манипулирование + Запугивание), а возможно - и просто языком жестов (Внушительность + Запугивание). Этот Навык можно использовать для того, чтобы заставить человека сотрудничать (даже вразрез со своими личными принципами), отказаться от сопротивления или открыть информацию, которой он не хотел делиться.

Типичные представители: Телохранители, задиры, бандиты, судебные исполнители, полицейские офицеры, солдаты.

Специализации: Пустые угрозы, Физические угрозы, Пристальный взгляд, Пытки, Завуалированные угрозы.

Результаты броска

Полный провал: Персонажу не только не удаётся запугать жертву, но он ещё и напрашивается на ответный удар. Жестокое обращение выводит жертву из себя, и она в бешенстве нападает на персонажа, или запугивающий жест не получается и тем самым ставит самого персонажа в глупое положение.

Провал: Жертва не поддаётся страху и не идёт на сотрудничество.

Успех: Угрозы протагониста пересиливают волю жертвы и заставляют её пойти на сотрудничество хотя бы на какое-то время.

Исключительный успех: Персонаж буквально парализует волю жертвы, заставляя её подчиняться в течение долгого времени. Вероятно, жертва согласится на его условия и в дальнейшем, если ей доведётся встретиться с персонажем ещё раз.

Допрос

Бросок: Сообразительность + Запугивание + экипировка следователя против Выносливости + Решительности жертвы

Действие: Продолжительное и состязание (выполнение задачи требует числа успехов, равного Воле жертвы; каждый бросок отражает один час допроса)

Система допроса основана на подавлении сопротивления жертвы, длящемся до тех пор, пока он или она не утратит способности к утаению информации. Эта система имеет форму продолжительного состязания. Сделайте бросок Сообразительности + Запугивания + экипировки со стороны дознавателя. Жертва проходит проверку Выносливости + Решительности. Число успехов, которые должен набрать каждый участник, равно значению Воли его оппонента. Поэтому если следователь имеет 5 очков Воли, а его жертва - только 3, то следователь может выиграть, накопив три успеха быстрее, чем его жертва накопит пять - и наоборот. Победитель выбивает из-под оппонента опору, помогающую ему сопротивляться или вести допрос. Броски дознавателя могут быть модифицированы экипировкой - например, пыточными инструментами. Если жертве позволяют спать в промежутках между допросами, она использует полный запас дайсов. Если ей не дают высыпаться, то она переносит кумулятивный штраф -1 за каждую ночь, которую она проводит без сна. Таким образом, после первой бессонной ночи она проходит проверки со штрафом -1, после второй получает штраф -2 и так далее.

Пример: Уилсон арестовывает человека, подозреваемого в недавних убийствах, совершённых так называемым "Вампиром". Он приводит его в допросную, надеясь

выбить из него признание в отсутствии алиби. Сообразительность Уилсона равна 4, Запугивание 2, и к тому же, он добивается разрешения проводить дознание в гнетущей обстановке допросной камеры, вызывающей у подозреваемого чувство изолированности и тем самым увеличивающей запас дайсов следователя на +1. Воля Уилсона равна 4. Выносливость + Решительность подозреваемого в общей сложности дают пять дайсов, и он обладает 5 очками Воли. Первый бросок Уилсона приводит к результатам 4, 4, 5, 6, 7, 8 и 9 (два успеха), в то время как бросок подозреваемого даёт результаты 2, 3, 4, 5 и 8 (только один успех). Проходит час. И тому, и другому нужно набрать ещё три успеха, однако успеет ли Уилсон расколоть подозреваемого до приезда адвоката?

Если участники состязания одновременно накапливают достаточное число успехов, то следователю не удастся вытянуть информацию из подозреваемого и процесс придётся начинать с самого начала.

Результаты броска

Полный провал: Угрозы, насилие и лишения, направленные против жертвы протагонистом, только подпитывают её волю к сопротивлению. Дознаватель просто не может расколоть подозреваемого. Если полным провалом заканчивается бросок жертвы, то она выкладывает всё, что знает.

Провал: Персонажу не удаётся уменьшить давление (или сопротивление) своего оппонента, будь он в роли следователя или подозреваемого.

Успех: Персонаж продвигается к победе над оппонентом.

Исключительный успех: Персонаж добивается особого превосходства над оппонентом.

Возможная экипировка: (для следователя) разрешение на допрос от органов правопорядка или правительства (+1), допросная комната (+1), орудия пыток (+2), наркотики для допроса (+3); (для жертвы) железное алиби (+3), адвокат уже в пути (+2), весомый повод для молчания (+3).

Возможные штрафы: (для следователя) языковой барьер (от -2 до -3), отсутствие доказательств против подозреваемого (-3); (для жертвы) отсутствие пищи и/или воды в течение продолжительного периода (-3), угроза близким (-1), физические страдания близких (-3).

Убеждение

Мелисса приняла своё излюбленное выражение лица, так и говорящее: "Ну пожалуйста", которое всегда работало на её отца. А теперь ей понадобился доступ к книгохранилищу в подвале библиотеки - старым архивам, которые предназначались для "особых исследований". Она уже знала, что на практике это означает "собрание ведьм", но не могла подать виду, что понимает это.

Она нашла главного библиотекаря, мистера Ричардса, в секции "Гуманитарных наук", и тотчас же объяснила ему своё отчаянное положение.

"Если я не прочитаю эту книгу, то завалю философию. Профессор Ингрэм упоминал, что первые издания этой книги есть в вашем архиве. Если я смогу процитировать их, то наверняка получу особую отметку".

Глаза сердобольного старого библиотекаря наполнились сочувствием.

"Ну конечно, моя дорогая. Пойдём, я достану ключ", - сказал он. В действительности его просто заинтриговали физические достоинства этой девушки.

Убеждение воплощает умение вдохновлять окружающих или сеять в их сердцах сомнения благодаря логичности своих суждений, личному обаянию или находчивой, беззастенчивой лести. Хотя такому искусству можно и научиться на специальных курсах, большинство персонажей, владеющих этим Навыком, обладают врождённым талантом, отточенным годами проб и ошибок. Со временем эта практика научила протагониста владеть языком с удивительной лёгкостью. Убеждение позволяет склонять собеседника к

своей точке зрения с помощью одной только силы личности, благодаря использованию тщательно подобранных слов, жестов и эмоций.

Типичные представители: Аферисты, судебные исполнители, генералы, адвокаты, политики, продавцы, сексуальные хищники.

Специализации: Умасливание, Воодушевление солдат, Вдохновляющие речи, Коммерческая реклама, Соблазнение.

Результаты броска

Полный провал: Персонажу не только не удаётся склонить собеседника к своей точке зрения, но он ещё и производит на него отрицательное впечатление. Так, ему не просто не удаётся продать свой старый автомобиль, но он ещё и заставляет клиента искать машину в каком-нибудь другом месте.

Провал: Персонажу не удаётся уговорить своего собеседника.

Успех: Персонаж убеждает собеседника согласиться с приведёнными доводами.

Исключительный успех: Персонаж настолько убеждает собеседника в своей правоте, что тот принимает его утверждения на веру и безоговорочно соглашается с его доводами. Клиент не только загорается желанием купить автомобиль, но и доверяет вашему персонажу составить контракт и подписывает его, не читая.

Ведение переговоров

Бросок: Манипулирование + Убеждение + экипировка против Манипулирования + Убеждения + экипировки

Действие: продолжительное и состязание (3-10+ успехов; каждый бросок отражает один час переговоров)

Ведение переговоров касательно обязательных к исполнению соглашений, таких как контракты, дарственные или договора купли-продажи, требует длительного и сложного процесса, в ходе которого обе стороны прилагают немало усилий, чтобы добиться всех возможных преимуществ. Рассказчик должен назначить число успехов, которые необходимо набрать за весь процесс переговоров, основываясь на предмете обсуждения. Контракт в развлекательной сфере может потребовать всего три успеха, в то время как профессиональное ведение судебной тяжбы может потребовать уже шести успехов. По-настоящему важные переговоры, касающиеся, например, прекращения огня между двумя нациями или определения государственных границ, могут потребовать от 10 и более успехов.

Как только Рассказчик определяет число успехов, необходимых для заключения сделки, обе стороны выставляют свои требования и начинают проверку. Сделайте состязательный бросок Манипулирования + Убеждения + экипировки (если имеется) для лидеров обеих сторон. Каждый из них складывает полученные успехи, приближаясь к желаемому итогу. Переговоры заканчиваются тогда, когда одна из сторон достигает назначенной планки. Этот участник состязания становится победителем, однако он должен пойти на определённые уступки перед конкурентом, основываясь на разнице между их успехами. Если победитель набрал втрое больше успехов, чем его соперник, то никаких уступок от него не требуется. Если он набрал вдвое больше, он должен признать приблизительно четверть требований оппонента. Если он просто набрал немного больше успехов, то он должен признать половину требований конкурента. Разумеется, эти уступки выбирает сам победитель, однако Рассказчик обладает в этом процессе статусом высшего арбитра.

Пример: *Гвен обсуждает новый контракт с работодателем, Карстейрс Индастриз. Она добивается увеличения зарплаты, лучшей ситуации с премиальными, собственного места на парковке и доступа в спа-салон. Компания не желает предоставлять ей ничего из вышеописанного, заявляя, что она должна быть благодарна своему руководству за то, что имеет и при текущем контракте. Рассказчик определяет, что урегулирование переговоров требует накопления пяти успехов. Манипулирование*

Гвен равно 4, Убеждение 3. Она не владеет никакой экипировкой, подходящей в такой ситуации. Представитель компании обладает Манипулированием 3 и Убеждением 3. У него также нет подходящей экипировки. Шестью бросками (и шестью часами) позже Гвен выигрывает переговоры с пятью успехами против двух успехов Карстейрс. Поскольку результат Гвен превосходит успехи компании более чем в два раза, она должна признать четверть требований компании. Поскольку Карстейрс просто не хотели ничего предоставлять своей сотруднице, уступка в данном случае подразумевает отказ от одной из её четырёх задач. После некоторых размышлений Гвен объявляет, что она не так уж нуждается в собственном парковочном месте, делая выбор в пользу зарплаты, премиальных и доступа к спа-салону.

Если соперники достигают необходимого числа успехов одновременно, они остаются при своём мнении. В случае продолжения переговоров оба должны сделать друг другу хотя бы по одной уступке. Затем процесс начинается с самого начала.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж не только не продвигается к победе над конкурентом, но и вынужден пойти на кое-какие уступки (иначе переговоры прекращаются). От накопленных успехов отнимается один.

Провал: Персонаж нисколько не продвигается в борьбе со своим оппонентом. Самое время поменять тактику.

Успех: Персонаж выкладывает особенно веские аргументы, которые может быть очень трудно оспорить.

Исключительный успех: Смелое решение вашего персонажа ставит его в чрезвычайно выгодное положение, которого трудно будет добиться вашему оппоненту.

Возможная экипировка: Доступ к сводам законов (+1), знание определённой информации о конкуренте (+1), законная доверенная грамота (+2), средства для подкупа и уличивания или обещание роскошной пирушки по завершении переговоров (+3), доступ к уликам для шантажа конкурента (от +1 до +5).

Возможные штрафы: Недостаточное исследование вопроса (-1), языковой барьер (от -2 до -5), недостаток опор для ведения переговоров (-4).

Забалтывание

Бросок: Манипулирование + Убеждение + экипировка говорящего против Самообладания + Эмпатии или Обмана собеседника

Действие: состязание

Вашему персонажу нужно развести собеседника на услугу, заставить его взглянуть на проблему иначе или просто отвлечься на пару секунд. Возможно, он хочет уговорить пару уличных головорезов позволить ему пройти. Вместо того, чтобы тщательно продумывать доводы или изобретать различные хитрости, он просто выкладывает своему собеседнику все объяснения, оправдания, просьбы и/или другие мелочи в надежде сбить его с толку. Его намерение - достичь желаемого результата через замешательство оппонента.

Процесс забалтывания представляет собой состязание. Сделайте бросок Манипулирования + Убеждения + экипировки вашего персонажа против Самообладания + Эмпатии или Обмана его собеседника. (Эмпатия применяется, если ваш персонаж взывает к чувствам своего оппонента, а Обман, если он пытается обойти его интеллект). Если побеждает ваш персонаж, то цель выполняет незначительную просьбу или как-то иначе делает то, что хочет ваш персонаж. Если выигрывает противник, он видит, что им пытаются воспользоваться, и отказывается уступить персонажу или требует от него веских доводов (см. выше врезку "**Ведение переговоров**"). Если они вступают в ничью, то оппонент оказывается несколько ошарашен речью протагониста, и хотя он ещё не слишком убеждён, чтобы пойти на уступки, он и не настолько уверен в своей правоте, чтобы прекратить его слушать. В случае проверки, окончившейся провалом или ничьей,

ваш персонаж может предпринять последовательное действие (**см. стр. 196**) при условии, что собеседник (по мнению Рассказчика) может или хочет слушать его дальше.

К забалтыванию можно прибегать только для достижения относительно безвредных результатов и целей, таких как пропуск в клуб, разрешение "взглянуть поближе" на алмазы, которые следует держать под стеклом, или отвлечение охраны на время, за которое компаньоны протагониста могут прокрасться внутрь. Её нельзя использовать для того, чтобы убедить собеседника выполнить очевидно опасное или аморальное действие. Собеседник по-прежнему руководствуется здравым смыслом.

Результаты броска

Полный провал: Персонажу не только не удаётся уболтать или отвлечь собеседника, но он даже настраивает его против себя или невольно предупреждает о причинах для беспокойства. Персонаж не может делать никаких последовательных проверок, а собеседник вполне может позвать охрану.

Провал: Персонажу не удаётся заставить жертву послушаться.

Успех: Болтовня персонажа успокаивает собеседника и заставляет его согласиться.

Исключительный успех: Собеседник готов буквально есть пищу из рук персонажа. Он верит каждому, даже самому бессмысленному его слову, и, вероятно, его будет легко отвлечь на несколько минут или даже уговорить выйти из комнаты.

Возможная экипировка: Впечатляющая одежда (+1), деньги или драгоценности (+1), подлинное или поддельное удостоверение (+2).

Возможные штрафы: Несоответствующая внешность (от -1 до -3), отсутствие средств для подкупа (-1), глуховатый собеседник (-3).

Красноречие

Бросок: Внушительность + Убеждение + экипировка против самого высокого показателя Решительности + Самообладания в аудитории

Действие: состязание

Время от времени вашему персонажу может понадобиться убедить в чём-то целую толпу людей и заставить её согласиться с его утверждениями, призывая к восстанию или произнося вдохновляющую речь. Такая задача требует состязания. Сделайте бросок Внушительности + Убеждения + экипировки против самого высокого показателя Решительности + Самообладания, встречающегося в аудитории. Если выигрывает оратор, он убеждает толпу. Если он терпит неудачу, то максимум один или два человека верят ему, однако группа в целом остаётся неубеждённой. В случае ничьей толпа готова слушать, но всё ещё колеблется. В случае провала или ничьей персонаж может сделать последовательную проверку (**см. стр. 196**), но только в том случае, если толпа, по мнению Рассказчика, желает слушать оратора дальше.

Обратите внимание, что ораторская речь, направленное на убеждение толпы в правоте персонажа, отличается от обычного выступления. Первое основано на Убеждении, потому что ваш персонаж старается поколебать сознание слушателей, в то время как последнее основано на Экспрессии, потому что ваш персонаж пытается просто развлечь или проинформировать о чём-то аудиторию.

Результаты броска

Полный провал: Персонажу не только не удаётся убедить толпу в своей правоте, но нелепость его попытки ещё и настраивает публику против него. Он не может предпринимать никаких последовательных попыток исправить ситуацию, а толпа может попытаться силой заставить его замолчать.

Провал: Персонажу не удаётся заставить публику слушать его.

Успех: Речь вашего персонажа убеждает толпу согласиться с его утверждениями.

Исключительный успех: Персонаж заставляет толпу ловить каждое его слово. Публика соглашается со всем, что он говорит.

Возможная экипировка: Грозная униформа или дорогой костюм (+1), мегафон (+1), профессиональная звуковая и видео система (+2), современные медиатехнологии (+3).

Возможные штрафы: Аудитория отвлечена (-1), аудитория настроена агрессивно (-3), не слишком впечатляющая или неподходящая внешность (от -1 до -3), ларингит (-5).

Соблазнение

Бросок: Внушительность + Убеждение + экипировка или Манипулирование + Убеждение + экипировка обольстителя против Сообразительности + Самообладания + экипировки жертвы

Действие: состязание и/или продолжительное (в случае продолжительного состязания требуется число успехов, равное двойному значению Внушительности обольстителя или двойному показателю Решительности жертвы; один бросок отражает 10 минут заигрываний)

Персонаж старается проявить максимум обаяния, очарования и персонального магнетизма, стремясь сделать жертву более уступчивой к его воле, как правило, для последующего согласия на интимную близость. Впрочем, цель вашего персонажа может быть и достаточно кратковременной - например, он может просто выяснить телефонный номер жертвы, узнать её адрес, убедить девушку сделать ему одолжение, завуалировав это романтической обстановкой, и так далее. Точно такие же формы влияния на сознание вашего персонажа могут применять и нечеловеческие создания, пытающиеся пригласить его на свидание, ценой которого вполне может стать его жизнь.

Сам процесс соблазнения опирается на два ключевых элемента - физический и социальный, - оба из которых определяют успешность двух основных стадий обольщения. Первая стадия основана на физической привлекательности. Ваш персонаж усердно работает над своей внешностью и поведением, чтобы привлечь внимание жертвы и вызвать её интерес. Эта фаза обычно не требует вербального контакта. Внушительность + Убеждение + экипировка вашего персонажа сталкиваются в состязательном броске с Сообразительностью + Самообладанием + экипировкой жертвы. Поскольку особую роль в этом процессе играет внешность, владение Преимуществом *Сногшибательная внешность* (см. стр. 174) наделяет своего обладателя соответствующим модификатором. Если обольститель получает больше успехов, он вызывает у жертвы интерес. Если он набирает равное или меньшее число успехов, то жертве он оказывается неинтересен, и для её соблазнения требуется дальнейшее убеждение (см. ниже).

"Экипировка" в процессе состязания может означать соблазнительную одежду (+1), привлекательные духи или одеколон (+1) или напиток, предложенный обольстителем (+1). Жертва может иметь другого партнёра (от +1 до +3), страдать от головной боли (+1) или же просто пребывать в отвратительном настроении (+1) на момент проверки.

Социальная стадия обольщения начинается после того, как заканчивается физическая. Социальный аспект включает диалог и взаимодействие между участниками процесса. На этой стадии Манипулирование + Убеждение + экипировка обольстителя сталкивается с Сообразительностью + Самообладанием + экипировкой жертвы в продолжительном состязании. Каждый бросок отражает примерно 10 минут заигрываний. Победитель предыдущего состязания также приобретает количество бонусных дайсов, равное полученным ранее успехам. Так, если персонаж пытается соблазнить женщину в баре, и вы выигрываете начальное состязание с тремя успехами против её двух, то уже в социальной части этого процесса вы добавляете к своей проверке Манипулирования + Убеждения три дайса. "Экипировкой" на этой стадии может служить хороший (+1) или великолепный (+2) метод "пикапа", взаимное знакомство (+1) или намекающий физический контакт (+2) со стороны соблазнителя. Жертва может воспользоваться экипировкой, описанной выше.

Обольститель должен набрать количество успехов, равное удвоенному показателю Решительности своей жертвы. Жертва должна набрать количество успехов, равное

удвоенному показателю Внушительности соблазнителя. Хотя процесс уже перешёл на стадию диалога, степень привлекательности обольстителя всё ещё подталкивает жертву к согласию (или отказу). Тот, кто первым накапливает требуемое число успехов, склоняет собеседника к своей воле (или отказывает ему). Если соблазнитель получает отказ, он не может предпринимать новых попыток очаровать эту жертву до конца сцены.

Если обольститель проваливает состязание ещё на физической стадии, то он всё ещё может обратиться к социальному взаимодействию, чтобы вызвать интерес партнёра. Однако здесь он вступает на тонкий лёд. Жертва приобретает число дополнительных дайсов, равное успехам, полученным при первом состязании. Так, если бы в предыдущем примере обольститель приобрёл только два успеха, а жертва три, то она нашла бы его внешность не слишком впечатляющей. Если бы после этого он попробовал вызвать у неё интерес разговором, её проверка Сообразительности + Самообладания для сопротивления его обаянию получила бы бонус +3.

Пример: Только теперь, после смерти, Джеймс обнаружил, что он обладает мистической аурой, вызывающей восхищение почти у любой его жертвы. Едва ли хоть кто-нибудь из этих несчастных догадывается, что ему нравятся не они, а их жизненные соки. Чувствуя приближения голода, Джеймс направляет всё своё очарование на посетительницу ночного клуба. Он обладает Внушительностью 5 и Убеждением 3. Джеймс не пользуется специфическими предметами, которые могли бы помочь ему привлечь внимание жертвы.

Девушка обладает Сообразительностью 2 и Самообладанием 2. Она счастлива в браке (который Рассказчик назначает экипировкой, предоставляющей модификатор +3). Бросок восьми дайсов даёт Джеймсу четыре успеха. Девушка отвечает броском семи дайсов, получая только два успеха. Помимо собственной воли девушка чувствует физическое влечение к этому незнакомцу.

Четыре успеха, полученные в первом броске, награждают Джеймса модификатором +4 на социальной стадии обольщения. Он обладает Манипулированием 1 и Убеждением 3, однако Рассказчик решает, что за множество дней, которые Джеймс провёл без посещения душа, налагают на его броски штраф -2, что даёт ему только шесть дайсов на бросок. Как уже говорилось, сумма Сообразительности + Самообладания девушки равна четырём, и она получает бонус +3 за счастливый брак. Её Решительность равна трём. Таким образом, Джеймсу нужно набрать шесть успехов для победы (удвоенный показатель Решительности девушки), а ей - десять (удвоенное значение Внушительности Джеймса).

После четырёх бросков (40 минут флирта) девушка набирает 10 успехов, в то время как Джеймс набрал только пять. Она задаётся вопросом, что она в нём нашла. Испытывая чувство вины из-за своей нетактичности, она разворачивается и уходит. Джеймсу придётся искать другую добычу.

Пример: Конкурирующая следовательница хочет узнать, что Ройс уже накопил по этому делу. Она решает обольстить его, чтобы развязать Ройсу язык, хотя и не собирается принимать участие в каком бы то ни было физическом акте. Внешность соперницы кажется Ройсу не слишком-то выдающейся. Он получает один успех в первом состязании, а она - ни одного. Тем не менее, она не собирается сдаваться просто так. Она решает вести себя напористее и пытается раздражить Райса, чтобы выудить из него признание в обмен на её "услугу".

Оба участника флирта накапливают необходимое число успехов одновременно. Рассказчик сообщает, что Ройс понимает истинные намерения соперницы, видит, что она не готова дать ему ничего взамен, и решает не распускать язык, предлагая ей заняться своими делами. Если бы он проиграл в продолжительном состязании, Рассказчик потребовал бы от него раскрыть по одной крупнице информации за каждый успех, недостающей до требуемой планки. Так, если бы он проиграл, не добрав трёх успехов до победы, он сообщил бы три факта по делу, которое интересовало его

соперницу. Когда он понял бы, что она не даст ему ничего взамен, было бы уже слишком поздно.

В большинстве случаев флирта между людьми соблазнение включает как устное, так и невербальное взаимодействие. (Таким образом, соблазнитель может пользоваться как Внушительностью + Убеждением, так и Манипулированием + Убеждением). Соблазнение, основанное практически исключительно на инстинктах - как, например, в случае с дикими или звероподобными монстрами, - может быть основано на одной только физической привлекательности. В таких случаях Рассказчик может потребовать броска Внушительности + Убеждения против Сообразительности + Самообладания в ходе продолжительного состязания. Вторая стадия отменяется. Хотя здесь в равной степени взаимодействуют привлекательность и сила воли, процесс опирается целиком на изящество поведения вместо искусного диалога. В таком случае каждый участник по-прежнему стремится достигнуть планки, равной удвоенному показателю Решительности или Внушительности своего оппонента.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж выглядит неуклюже, нелепо или же попросту глупо, а может, даже запутывается в словах. Его могут высмеять на глазах у других людей, могут выплеснуть напиток ему в лицо, а могут и вовсе позвать рассерженного бойфренда или местного задиру. Никто из свидетелей его позора не поведётся на его приставания до конца этой сцены.

Провал: Персонаж только тратит время на объект своего интереса, однако не слишком-то продвигается к своей цели. Сама жертва пока ещё не решила, ответить ему согласием или отказом.

Успех: Персонаж вызывает у жертвы некоторый интерес.

Исключительный успех: Персонаж захватывает внимание жертвы, поддерживая её интерес каждым сказанным словом или каждым прикосновением.

Возможная экипировка: (для *обольстителя*) соблазнительная одежда (+1), привлекательные духи или одеколон (+1), напиток за свой счёт (+1), хороший (+1) или великолепный (+2) метод "пикапа", взаимное знакомство (+1) или намекающий физический контакт (+2); (для *оппонента*) другой партнёр (от +1 до +3), головная боль (+1) или отвратительное настроение (+1).

Возможные штрафы: (для *обольстителя*) уродливая или неподходящая одежда (-1), плохая гигиена (-2), неопрятная внешность (-1); (для *оппонента*) жертва пьяна (-2), нехватка сексуальных контактов (-1), недавний разрыв (-2).

Коммуникабельность

Цепочка слуг, ждущих появления гостей, протянулась от бального зала до гостиной особняка. Джулия старалась не отходить от Стейплтона, замыкавшего эту цепочку. Она обернула свои обнажённые плечи меховой накидкой и постаралась не дрожать.

"Долго это займёт? Я замерзаю".

Стейплтон улыбнулся. Он напоминал мужчину с обложки журнала моды сороковых, поскольку великолепно смотрелся в своём эксклюзивном смокинге.

"Едва ли более получаса", - ответил он, пожирая глазами процессию. - "В эту минуту каждый из них мечтает поскорее добраться до блюд и приняться за нашу подборку вин. К тому моменту, когда сюда прибудет советник Мартин, все остальные будут уже сидеть за столом, предоставив нам кучу времени для беседы. Просто не забудь убедиться, что амулет у тебя с собой".

Коммуникабельность отражает способность вашего персонажа взаимодействовать с окружающими во множестве различных ситуаций, от простых разговоров за барной стойкой до элегантного поведения на званых ужинах. Этот Навык совмещает одновременно общительность и чувственность вашего персонажа, его обходительность и любезность. Знать, как найти друзей в толпе незнакомцев, не менее важно, чем понимать,

как встретить гостей на официальном собрании. Персонажи с низким значением этого Навыка могут быть приятны и дружелюбны, однако неискушённы в этикете; или они могут обладать хорошими манерами, однако не слишком располагать к тому, чтобы к ним обращались другие. С другой стороны, персонажи с высоким значением этой характеристики могут отличаться изяществом опытных дипломатов или умелых рассказчиков, просто зная, что и когда сказать в той или иной ситуации.

Типичные представители: Дипломаты, актёры, организаторы, политики, продавцы.

Специализации: Выпивка, Костюмированные балы, Формальные встречи, Вечеринки для посвящённых, Корпоративы.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж подаёт себя таким образом, что окружающие избегают его, если это возможно, или обходятся с ним презрительно. Все дальнейшие Социальные броски до конца сцены автоматически проваливаются.

Провал: Персонажу не удаётся завоевать себе друзей, однако он и не ставит себя в невыгодное положение.

Успех: Персонаж с лёгкостью вливается в компанию и кажется её участникам своим до мозга костей.

Исключительный успех: Сегодня персонаж задаёт тон. Он не только в два счёта завоёвывает себе друзей, но и оказывается сердцем всей вечеринки, особой, с которой каждый рад будет познакомиться.

Пьянка

Бросок: Манипулирование + Коммуникабельность + экипировка инициатора против Самообладания + Эмпатии жертвы

Действие: продолжительное и состязание (достижение цели требует накопления числа успехов, равных удвоенному значению самой высокой Выносливости среди компаньонов персонажа; один бросок отражает один час гулянки)

Иногда лучший способ узнать секрет или заручиться помощью кого-нибудь из новых знакомых - это хорошо провести с ними время (само собой, при условии, что персонаж может продержаться столько же, сколько его предполагаемые жертвы). Участие в пьянке требует продолжительного состязания. Сделайте бросок Манипулирования + Коммуникабельности + экипировки вашего персонажа против Самообладания + Эмпатии его собутыльника (или же обладателя самого большого запаса дайсов в компании собутыльников). Побеждает тот, кто набирает число успехов, равное удвоенному показателю Выносливости оппонента. Если победителем становится протагонист, то жертва находится в его руках и согласна ответить на любую разумную просьбу. Если ваш персонаж проигрывает, то он оказывается под столом, а его друзья-выпивохы продолжают попойку, к которой персонаж сможет присоединиться разве что следующей ночью - если, конечно, ему не придётся сначала проветрить мозги в обезьяннике.

Пример: Бенуа старается раскрыть тайну финансового успеха Майка и договаривается с ним как следует повеселиться сегодня ночью, надеясь, что несколько кружек пива развяжут ему язык. Манипулирование Бенуа равно 3, Коммуникабельность - также 3, однако он не обладает никакой специальной экипировкой, которая может помочь ему в этом деле. Самообладание Майка равно 2, как и Эмпатия. Выносливость Бенуа равна 3, Выносливость Майка - тоже 3, так что они начинают с одной ноги, стремясь набрать по шесть успехов. При первом броске Бенуа получает три успеха, а Майк один. На втором броске Бенуа набирает один успех, в то время как Майк получает уже два. На третьем броске Бенуа получает три успеха, а Майк - по-прежнему два. Так, Бенуа побеждает с семью успехами против пяти своего приятеля. Майк рассказывает Бенуа (и всем остальным, кто может его услышать) тайны своих финансовых связей. Завтра Майк горько пожалеет об этом - если, конечно, сумеет хоть что-нибудь вспомнить.

Если оба участника пьянки накапливают требуемое число успехов одновременно, инициатор не получает никаких преимуществ, и его старания сходят на нет. Впрочем, ничто не мешает ему предложить как следует погулять и на следующую ночь.

Результаты броска

Полный провал: Персонажу не удаётся сохранить голову в той ясности, на которую он рассчитывал. Он проигрывает состязание.

Провал: Персонаж пьёт наравне со своими приятелями, однако не получает над ними каких-либо преимуществ.

Успех: Персонаж чувствует себя превосходно и подзуживает собутыльников не отставать.

Исключительный успех: Персонаж пьёт как буйвол, подбивая своих собутыльников подналечь на спиртное.

Возможная экипировка: Неограниченная кредитка (+1), открытый счёт в баре (+1), дорогой ликёр (+2), знакомство с располагающим к себе руководством бара (+2), всевозможная нелегальная химия (+3).

Возможные штрафы: Низкокачественная выпивка (-1), неприветливый бармен (-1), некомфортный бар (-2), нехватка денег (-3), скучная музыка (-3).

Знание улиц

По ту сторону дороги от многоквартирных домов четверо ребяташек носились по бейсбольной площадке. Лиза тщательно осматривала окрестности как раз в тот момент, когда Габриэль появился рядом с ней на краю площадки.

"Ну и чем это нам поможет?" – спросила она, не скрывая волнения.

"Успокойся", - сказал Габриэль и повернулся к играющим детям. - "Эй, Карлос!"

Он поднял руку и помахал одному из парней. Карлос остановился и бросил мяч своему товарищу, прежде чем подбежать к Габриэлю.

Глаза Лизы расширились.

"Ты шутишь? Да этому мальчишке двенадцать лет!"

"Мы будем работать не с ним, а с его братом", - прошептал Габриэль, дожидаясь, пока мальчишка не окажется рядом с ним. - "Карлос – всего лишь посредник. Говоришь ему, что тебе нужно, и он называет цену. Смотри и учись".

Персонажи, владеющие этим Навыком, знают, по каким законам течёт жизнь на улицах, и понимают, как следовать установленным здесь жёстким правилам. Обладающий уличным опытом персонаж может быстро собрать информацию, выйти на правильный контакт, купить или продать что-нибудь на чёрном рынке или же как-то иначе использовать уникальные уличные ресурсы. Эта характеристика также важна для понимания городских ловушек, приток от закона и умения вести дела с серьёзными людьми.

Типичные представители: Преступники, бандиты, бездомные, частные сыщики, полицейские офицеры

Специализации: Чёрный рынок, Банды, Слухи, Операции под прикрытием.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж абсолютно неправильно понимает ситуацию, совершая ошибку, которая может иметь для него катастрофические последствия. Так, он может попытаться загнать огнестрельное оружие полицейскому под прикрытием, заставить настоящего поставщика оружия решить, что он коп, или же нарисовать не тот знак на стене дома в районе, принадлежащем враждебной банде.

Провал: Персонажу не удаётся найти своих уличных партнёров или он кажется местным очередным легавым.

Успех: Ваш персонаж находит кого-нибудь, кто может дать ему то, что нужно.

Исключительный успех: Ваш персонаж не просто находит того, кто может помочь ему, но и появляется в подходящий момент, чтобы добиться желаемого быстрее и за меньшую цену.

Операции на чёрном рынке

Бросок: Манипулирование + Знание улиц + экипировка

Действие: продолжительное (2-10 успехов; каждый бросок отражает один день обхода уличных точек)

Чёрный рынок процветает во всех городах земного шара. Его работники наживаются на торговле нелегальными товарами вроде оружия или краденых вещей. Здесь можно отыскать практически всё, что угодно, если только у вас есть достаточно денег и времени, чтобы найти правильных людей и заключить с ними сделку.

Всякий раз, когда персонаж хочет купить что-нибудь на чёрном рынке (или просто сбыть краденое), Рассказчик должен сначала определить, сколько успехов необходимо набрать, чтобы выполнить эту задачу. Количество успехов зависит от размера или назначения этих вещей. Покупка или продажа парочки пистолетов может потребовать всего три успеха, в то время как поиск контакта для продажи угнанных автомобилей может потребовать от персонажа уже шесть успехов. В высшей степени нелегальные или дефицитные товары (вроде военной техники) могут потребовать восьми и больше успехов. Успешная серия бросков означает, что ваш персонаж нашёл человека, готового вести с ним дела и назначить встречу. Всё, что требуется в этом случае от персонажа, - это появиться в определённом месте с деньгами (или товаром на продажу), после чего заключить сделку.

Пример: Адам пускается в бега. Ему нужен автомобиль, чтобы удрать из города. Он знает несколько человек с улицы, которые кое-что соображают в продаже украденных автомобилей, и посещает пару знакомых точек. Манипулирование Адама равно 3, а Знание улиц 2. У него есть партия кубинских сигар, которые он может предложить в качестве подарка знакомым людям, чтобы ускорить этот процесс. Рассказчик награждает его модификатором +1. Он также определяет, что поиск контактов потребует шести успехов. Первый бросок даёт Адаму два успеха - неплохое начало, однако проходит уже целый день, и ему предстоит пройти ещё долгий путь, прежде чем он сможет найти кого-нибудь, кто согласится сбыть ему тачку. Успеет ли он сделать это прежде, чем фортуна от него отвернётся?

Результаты броска

Полный провал: Персонаж допускает серьёзную промашку с выбором партнёра. Он натывается на федерала или агента под прикрытием, а может, просто даёт ненадёжным людям повод грабануть его в ходе встречи.

Провал: Персонажу не удаётся найти партнёра, который согласился бы заключить с ним сделку.

Успех: Персонаж находит потенциального продавца или покупателя и назначает встречу.

Исключительный успех: Персонаж находит того, кто готов продать ему качественный товар ниже рыночной стоимости. Возможно, торговец просто пытается сбыть товар, за которым охотятся другие люди, однако цена превосходна.

Возможная экипировка: Пейджер (+1), мобильник (+1), бандитские или тюремные татуировки (+2), ценные предметы, годящиеся для хорошего бартера (пушки, наркотики) (+3).

Возможные штрафы: Незнакомый квартал (от -1 до -3), другая страна (-4), благополучный район (-1), отсутствие телефона (-1), несоответствующая одежда (-2), "Этот парень похож на копа" (-3).

Обман

Саймон вошел в гостиную отеля, приняв скучающее выражение лица. Он проигнорировал камеры и охрану, стоящую возле лифтов. Охранники обращали внимание прежде всего на людей, ведущих себя словно овцы, запуганно и ошарашенно поглядывающие на окружающих. Каждый охранник выглядывал в толпе только самых бдительных, суетливых посетителей.

Когда Саймон подошёл к регистрационной книге, охранник на ресепшне поднял голову.

"Могу я помочь вам, сэр?"

"Я пришёл повидать мистера Морана из номера 702", - сказал Саймон, записывая своё имя в регистрационную книгу. Он только на секунду поднял глаза на охранника.

"Забот по горло", - уклончиво бросил он.

Охранник кивнул и протянул ему посетительский пропуск.

"Третий лифт с левой стороны к вашим услугам".

"Благодарю вас", - ответил Саймон, прикрепляя бейджик к лацкану и вливаясь в толпу бизнесменов, собравшихся возле лифтов. Самое худшее теперь позади.

Обман воплощает собой искусство введения окружающих в заблуждение.

Персонажи, владеющие этим искусством, знают, как убедительно солгать, и вместе с тем сами умеют распознать ложь собеседника. Этот Навык используется для передачи дезинформации, утаения своих эмоций или намерений, как и для выявления этих стремлений в других. Как правило, Навык используется для обмана других людей, однако некоторые обучаются этим хитростям для того, чтобы самим не оказаться обманутыми.

Типичные представители: Актёры, мошенники, аферисты, адвокаты, политики, подростки.

Специализации: Афёры, Утаение эмоций, Ложь, Дезинформация, Выявление лжи.

Результаты броска

Полный провал: Попытка обмана проваливается совершенно нелепым образом. Истинные намерения персонажа оказываются прозрачнее оконного стекла. До конца сцены он просто не может предпринять новых попыток Обмана на этой жертве.

Провал: Персонажу не удаётся убедить жертву в правдивости своих слов. По разрешению Рассказчика персонаж может попытаться исправить своё положение через последовательные попытки (см. стр. 196).

Успех: Персонаж вешает лапшу на уши собеседнику, и тот ничего не замечает.

Исключительный Успех: Персонаж не только обводит собеседника вокруг пальца, но и завоёвывает его доверие и уважение.

Маскировка

Бросок: Сообразительность + Обман + экипировка протагониста против Сообразительности + Обмана жертвы

Действие: состязание

Если персонаж пытается выдать себя за кого-то другого, он должен пройти состязательную проверку Сообразительности + Обмана против того, кого он пытается обвести вокруг пальца. Жертва делает такой же бросок. Если ваш персонаж обладает соответствующими документами (паспорт, водительское удостоверение), которые могут придать его словам убедительности, наградите его бонусом от +1 до +3 в зависимости от качества документов (см. ниже). Если жертва знает особу, за которую выдаёт себя персонаж, или лично знакома с ней, то бросок проходит со штрафом от -2 до -5 (-2 в случае с обыкновенным знакомством и -5 в случае с близкими отношениями).

Если броски приводят к одному и тому же числу успехов, пройдите проверку ещё раз.

Пример: Стоун решает проникнуть в офис корпорации под видом офицера полиции. Сообразительность Стоуна равна 4, а Обман только 2. У него есть поддельный значок и

ID, которые на первый взгляд выглядят довольно правдоподобно, что награждает его модификатором +2. Секретарь в приёмной обладает Сообразительностью 3 и Обманом 1. Стоун с лёгкостью побеждает в броске с тремя успехами против одного успеха секретаря. Тот поспешно показывает "детективу", где находится офис вице-президента.

Результаты броска

Полный провал: В маскировке вашего персонажа обнаруживается значительная неувязка. Попытка обмана не только проваливается, но и требует переделать всё заново, прежде чем персонаж сможет попробовать обмануть свою жертву ещё раз.

Провал: Персонажу не удаётся сойти за другую особу.

Успех: Персонажа воспринимают как другую особу.

Исключительный успех: Персонаж ведёт себя так убедительно, что жертва готова поручиться за его личность.

Возможная экипировка: Поддельный ID (+1), цвет волос (+1), профессиональный комплект для переодевания (+2), полный набор поддельных документов (водительское удостоверение, карта социального страхования) (+3).

Возможные штрафы: Отсутствие инструментов (от -3 до -5), отсутствие подходящей одежды (от -2 до -4), спешное переодевание (-2), отсутствие соответствующих документов (от -1 до -3).

Голоса никогда не оставляют его в покое. Таинственные фигуры не перестанут его преследовать. Они рыщут за ним с тех пор, как он начал работу на этой стройке в холмах. Точнее, с тех пор, как они обнаружили ту пещеру с индейскими наконечниками для стрел и настенными изображениями. Потом стройку прикрыли, и за дело взялись работники университета.

Всё, что случилось после этого, напоминало какой-то третьесортный фильм ужасов. Голоса. Силуэты. Тед был единственным, кто их видел и слышал. Казалось, с другими людьми они просто не разговаривали, никого не хватали за волосы, никому не кололи кожу и никому не ставили подножек. Тед был единственным. Он уже думал, что сходит с ума, пока не стал замечать доказательства своей правоты. Поломанный хворост в тех местах, где они появлялись, кровоподтёки на теле, там, где они его били, едва заметные безделушки, украденные у людей, которых Тед даже не знал и с которыми он не мог повстречаться. Они были реальны, и они преследовали его.

Он пробовал говорить с ними, выяснить, чего они хотят. Однако они не шли на контакт, только громко смеялись или завывали, пугая его до смерти. Для них он был чем-то вроде игрушки.

Поэтому он купил себе собственную игрушку. Достать её было не так-то просто – при всех этих бесконечных проверках его подноготной и остальной волокитой. Однако в конце концов он получил, что хотел. Разумеется, только для самозащиты. Так он сказал им, и в этом не было ни капли лжи. Это было единственное, что могло его спасти.

Тед отыскал скамейку, которую они с отцом раньше использовали, чтобы подкармливать белок. Они приходили сюда с арахисом, и сегодня Тед пожалел, что не взял немного с собой.

Он присел на скамейку и сунул руку в карман плаща. Его пальцы дрожали, однако прикосновение к холодному металлу придало Теду уверенности, позволив сосредоточить на нём мысли и не обращать внимания на ропот, звучащий в ушах.

Им не нравился его план.

Глава четвёртая: Достоинства

*В этих книгах, откованных из металла,
Лишь я один увековечивал тайны великой мудрости,
Тайны тёмного созерцания,
Вступая в схватки и противоборства с жуткими чудовищами,
Порождёнными грехами самого сердца жизни:
Семью смертными грехами души.
Вильям Блейк, “Книга Уриэля”*

Достоинствами называются те стороны протагониста, которые отличают его от окружающих в лучшую или худшую сторону. Стальные нервы, непоколебимая вера в правоту своих убеждений и даже простое умение вовремя уклониться от удара, – всё это может сослужить хорошую службу в этом жестоком, непостоянном мире. По мере того как протагонист развивает свои способности, его лучшие стороны также могут становиться всё совершеннее.

Большинство достоинств зависят сразу от двух или более Атрибутов, сложенных вместе. Другие, такие как Нравственность или Размер, отталкиваются от базовых показателей, с которыми начинает игру любой персонаж. По мере развития Атрибутов (например, в результате вложения очков опыта) показатели соответствующих достоинств также увеличиваются. И напротив, если значения Атрибутов временно понижаются под воздействием страшных проклятий или других загадочных эффектов, связанные с ними достоинства также ослабевают.

Защита

Характеристики: Показатель Защиты равен значению Ловкости или Сообразительности персонажа, в зависимости от того, что меньше.

Задача любого участника схватки сводится к тому, чтобы ударить противника, не позволив ему ударить в ответ. Одновременно с нанесением ударов и ожиданием благоприятной возможности для нокаута персонаж двигается, уклоняется и пригибается, по возможности избегая ответных ударов противника. Защита вашего персонажа становится отрицательным модификатором, который накладывается на любые атаки противника, основанные на Рукопашном бое, Холодном оружии и бросках метательного оружия (то есть на Ловкости + Атлетике). Если персонаж обороняется против нескольких противников одновременно, полное значение Защиты используется только при первой атаке, уменьшаясь на единицу с каждой последующей атакой. В стандартных условиях Защита не применяется против атак, основанных на Огнестрельном оружии (включая луки), если только стрелок не находится на дистанции ближнего боя (от одного до двух ярдов – см. “Стрельба в ближнем бою” на стр. 242). Если вашего персонажа застали врасплох или обездвигили, он утрачивает свою Защиту.

Пример: Симсу приходится принять участие в кабацкой потасовке и начать драку с тремя байкерами. Его Ловкость равна 4, а Сообразительность 2. Защита Симса равна наименьшему из этих Атрибутов, то есть 2. Когда байкеры нападают, Симс изо всех сил старается ускользнуть от их ударов. Первый байкер атакует со штрафом –2 (полным значением Защиты Симса), в то время как следующий получает всего лишь –1. Третий байкер не получает никаких штрафов, поскольку Симс уже не располагает достаточной Защитой, чтобы уклониться от его удара.

Защита не подвержена штрафам, которые могут наложить на протагониста раны (см. стр. 254). Более подробная информация по использованию Защиты в бою представлена в Главе Седьмой на стр. 130.

Всякий раз, когда персонаж повышает Ловкость или Сообразительность благодаря вложению очков опыта (или благодаря влиянию временных эффектов, наложенных на

него в ходе истории), показатель Защиты также может измениться. Если вы повышаете Ловкость или Сообразительность персонажа, не забудьте повисить и уровень его Защиты.

Здоровье

Характеристики: Выносливость + Размер

Здоровье вашего персонажа отражает способность его организма выдерживать повреждения, не утрачивая своих функций. Всякий раз, когда персонаж получает ранения – независимо от того, происходит ли это случайно или в бою (подробности см. в **Главе Седьмой**), каждое очко повреждений уменьшает Здоровье на единицу. Когда Здоровье вашего персонажа падает до трёх пунктов, он получает штраф на дальнейшие броски. Если его Здоровье и дальше будет снижаться, штраф будет увеличиваться из-за болевого шока и физических травм. Если все пункты Здоровья оказываются отмечены летальным уроном, персонаж умирает. Подробнее типы повреждений и их влияние на Здоровье рассмотрены в **Главе Седьмой** на **стр. 260**. Достаточно очевидно, что чем крупнее и крепче ваш персонаж, тем больше повреждений он сможет выдержать прежде, чем умрёт.

Очки Здоровья отмечены на листе персонажа. Эта характеристика обладает и постоянным, и временным значением. Постоянное Здоровье обозначается на листе персонажа кружками. Временное – клетками. Всякий раз, когда персонаж теряет очки Здоровья, отмечайте соответствующий тип повреждений, заполняя очки Здоровья слева направо. Если отмеченные клетки оказываются равны общему числу кружков, персонаж страдает от сильнейших ран или истекает кровью.

Утраченные очки Здоровья восстанавливаются за разное время в зависимости от характера повреждений. Подробную информацию по восстановлению Здоровья и времени исцеления тупого, летального и аггравированного урона можно найти на **стр. 260 Главы Седьмой**. По мере восстановления Здоровья пометки в клетках стираются справа налево.

Всякий раз, когда персонаж увеличивает Выносливость благодаря вложению очков опыта (или благодаря влиянию временных эффектов, наложенных на него в ходе истории), показатель Здоровья также может измениться. Если вы повышаете Выносливость протагониста, не забудьте увеличить и количество кружков, отвечающих за Здоровье.

Инициатива

Характеристики: Ловкость + Самообладание

Инициатива вашего персонажа отражает скорость его реакции и способность думать на ходу в стрессовых ситуациях, будь это потасовка в баре, перестрелка или отчаянный прыжок, который может спасти ребёнка от попадания под колёса автомобиля. Всякий раз, когда Рассказчик просит вас пройти проверку Инициативы, вы бросаете один дайс и добавляете к результату значение этой характеристики. Сумма определяет порядок, в котором будет действовать персонаж наряду с другими участниками сцены. В обычных условиях ваш персонаж делает этот бросок только один раз за сцену, не изменяя порядка действия до её окончания. Он действует после участников с большим результатом Инициативы и перед участниками с меньшим результатом. Исключение представляет эффект Преимущества "Свежий старт" (см. **стр. 165 Главы Пятой**) и отложение действия персонажем (см. **стр. 225**). В случае, если сразу два персонажа получают один результат, первым действует тот, кто обладает большим значением Инициативы. Если одинаковы и значения Инициативы, то делается ещё один бросок: первым действует тот, чей результат выше.

Пример: Персонаж Дианы обладает Ловкостью 3 и Самообладанием 2. Сумма этих характеристик даёт показатель Инициативы, равный 5. В ходе игры на персонажа Дианы нападает грабитель. Завязывается драка. Диана бросает один дайс и добавляет полученный результат к Инициативе своего персонажа. Результат броска равен 7, что даёт сумму 12. Рассказчик делает бросок за грабителя, получая 4. Поскольку

Инициатива грабителя равна 4, добавление этого результата даёт итоговое значение 8. Персонаж Дианы действует первым, и этот порядок сохраняется до самого конца боя.

Подробную информацию об Инициативе можно найти на **стр. 223 Главы Седьмой**.

Всякий раз, когда персонаж увеличивает Атрибуты благодаря вложению очков опыта (или благодаря влиянию временных эффектов, наложенных на него в ходе истории), показатель Инициативы также меняется. Если вы повышаете Ловкость или Самообладание своего персонажа, не забудьте повысить и его Инициативу.

Нравственность

Базовый показатель: 7

Нравственность отражает способность вашего персонажа к сочувствию окружающим и элементарному уважению закона. Не следует считать Нравственность абсолютной величиной. По мере того как люди взрослеют и изменяются, их взгляды на общество и мораль принимают различную форму. Одни стремятся воспитать в себе ещё больше сочувствия и добродетели, а другие, движимые отчаянием или ожесточавшие в тяжёлых жизненных обстоятельствах, отвергают старые убеждения и вырабатывают куда более жёсткий, эгоистичный подход к своей жизни.

Нравственность персонажа изменчива. В зависимости от поступков протагониста она может увеличиваться или уменьшаться в ходе игры. Первоначальный уровень Нравственности равен 7. Это значение отражает элементарное уважение правил общественной жизни и способность сочувствовать окружающим. Персонаж верит в необходимость соблюдения принципов и относится к другим так, как он хотел бы, чтобы относились к нему. Потенциально он может стать ещё более самоотверженным и добродетельным или вступить на долгий путь деградации, ведущий в глубины человеческой жестокости. Направление, в котором он будет следовать, целиком зависит от выборов, сделанных в ходе игры.

Каждому уровню Нравственности соответствует греховный порог, от пересечения которого ваш персонаж должен будет воздерживаться, чтобы избежать духовного разложения, ведущего к ужасающему нравственному состоянию.

| Нравственность | Грех |
|-----------------------|--|
| 10 | Эгоистичные мысли (5 дайсов) |
| 9 | Незначительные эгоистичные действия (воздержание от благотворительности) (5 дайсов) |
| 8 | Причинение ранений (намеренно или по неосторожности) (4 дайса) |
| 7 | Мелкое воровство (воровство в магазине) (4 дайса) |
| 6 | Крупное ограбление (кража со взломом) (3 дайса) |
| 5 | Намеренное, массовое повреждение имущества (поджог) (3 дайса) |
| 4 | Преступление в порыве страсти (непредумышленное убийство) (3 дайса) |
| 3 | Запланированное преступление (убийство) (2 дайса) |
| 2 | Бесчувственное/жестокое преступление (серийные убийства) (2 дайса) |
| 1 | Полная развращённость, гнусные злодеяния (массовые убийства) (2 дайса) |

Понижение Нравственности – броски на дегенерацию

Если протагонист совершает преступление, соответствующее или даже уступающее греховному порогу его текущей Нравственности, бросьте количество дайсов, определяемое совершённым грехом, чтобы попытаться избежать дегенерации. Если бросок оказывается успешен, вашего персонажа захлестывает чувство раскаяния, и его Нравственность не изменяется. Если бросок проваливается, то представления вашего

персонажа о правильных и неправильных поступках изменяется в соответствии с его опытом. Он утрачивает один уровень Нравственности. Его сердце черствеет по отношению к другим людям, и он становится на шаг ближе к жестокости и эгоизму.

Пример: *Нравственность Джоаны равна 7. В соответствии с таблицей, она не рискует пройти проверку дегенерации, пока не совершит мелкой кражи или чего-нибудь более страшного. В ходе истории она теряет работу. Её сбережения подошли к концу, и её вот-вот выбросят из квартиры. Однажды вечером она возвращается из городского центра и замечает, что кто-то оставил бумажник в открытом автомобиле. Отчаявшись, она протягивает руку в окно и хватается бумажник. Это преступление (мелкое воровство) соответствует порогу её текущей Нравственности, так что Джоане необходимо сделать бросок на дегенерацию, чтобы определить, утратила ли она один уровень Нравственности. Мелкое воровство позволяет ей использовать четыре дайса.*

Если бы Джоана совершила преступление в порыве страсти (например, непредумышленно убила человека), пытаясь заработать немного денег (а это гораздо хуже всего, что может выдержать седьмой уровень Нравственности), то ей пришлось бы использовать только три дайса при проверке дегенерации.

По мере того как Нравственность персонажа снижается, он утрачивает духовную гармонию, шаг за шагом превращаясь в настоящего изверга, способного на любое, даже самое ужасающее преступление. Когда персонаж утрачивает один уровень Нравственности вследствие совершённого преступления, бросьте количество дайсов, равное новому показателю Нравственности. Если бросок оказывается успешен, протагонист находит в своей душе определённую точку опоры или приходит к новому духовному и этическому мировоззрению. Если бросок проваливается, персонаж получает психическое отклонение. Отклонениями называются умственные и эмоциональные расстройства или болезненные состояния, в данном случае спровоцированные стрессом, отчаянием или, напротив, бесчувственным поведением вашего персонажа в ходе совершения преступления. Подробнее отклонения описаны далее в этой главе.

Если протагонист достигает подобного состояния, вы должны проконсультироваться с Рассказчиком насчёт того, какое расстройство могли вызвать обстоятельства преступления. Чаще всего отклонения проявляются в ситуациях, напоминающих персонажу о совершённом им преступлении. Если он поднимает руку на ребёнка и затем горько раскаивается из-за своего поступка, то для него может стать настоящей пыткой просто находиться рядом с детьми. Обратите внимание, что рассмотренные здесь отклонения выражаются в умеренной и тяжёлой форме. Обычно ваш персонаж получает отклонения в умеренной форме – но только до тех пор, пока он не совершит чего-нибудь по-настоящему отвратительного и пока вы не решите, что его отклонение эволюционирует до тяжёлой стадии.

На листе персонажа полученные отклонения записываются в графе, соответствующей новому уровню Нравственности. Так, если протагонист получает "Фиксацию" при понижении Нравственности с шестого уровня до пятого, запишите "Фиксация" на строке, привязанной к пятому уровню Нравственности.

Пример: *Допустим, Джоана проваливает бросок на дегенерацию, спровоцированный её кражей. Ни один из четырёх дайсов не дал ей успеха. Это означает, что её Нравственность понижается с 7 до 6. Теперь она должна пройти проверку, чтобы посмотреть, не имело ли совершённое преступление негативных последствий для её умственного или эмоционального состояния. Новый уровень Нравственности даёт ей шесть дайсов на бросок, который даёт результаты 1,3,3,5,6 и 7. Ни одного успеха. А это значит, что Джоана получает психическое отклонение. Игрок и Рассказчик решают, что Джоана впадает в депрессию, что немедленно записывается на листе персонажа в графе, соответствующей шестому уровню Нравственности.*

Регулярно проваливающиеся броски на дегенерацию и Нравственность могут приводить ко всё более серьёзным последствиям для психики вашего персонажа. Если вы хотите минимизировать различия между отклонениями, сфокусируйтесь на уже приобретённых, постепенно утяжеляя их и придавая умеренным отклонениям черты более серьёзных всякий раз, когда персонаж совершает очередное преступление.

Если протагонист опускается до самых чудовищных злодеяний и его Нравственность достигает нулевой отметки, за него больше нельзя играть. Он становится настоящим извергом, причиняющим боль и страдания окружающим без малейшего намёка на угрызения совести и без надежды на искупление. В этом случае управление персонажем переходит в руки Рассказчика.

Добродетели и дегенерация

Важно отметить, что Добродетели (рассмотренные ниже в этой главе) вовсе не отражают Нравственность персонажа как таковую. Скорее их можно назвать идеалами, которые управляют поступками человека и устанавливают границы его взаимодействия с обществом. Так, персонаж может совершать поистине аморальные действия во имя своего идеала. Это вовсе не оправдывает чудовищности его поступков, однако протагонист может с лёгкостью рационализировать свои действия как попытки достигнуть высшей цели, что может помочь ему избежать понижения Нравственности.

Если протагонист совершает проступок во имя своей Добродетели, Рассказчик может облегчить его проверку дегенерации модификатором +1. Если Рассказчик видит, что персонаж был вынужден совершить преступление, чтобы защитить свои идеалы, он может наделить игрока и большими модификаторами, однако они никогда не должны превышать +3.

Пример: Рафаэль находится у себя дома один и внезапно слышит, как кто-то ссорится у него во дворе. Рафаэль живёт в неблагополучной части города, так что он достаёт пистолет и открывает входную дверь, чтобы узнать, что случилось. Он видит машину с работающим двигателем, стоящую у обочины, и мужчину с женщиной, которые кричат друг на друга возле его почтового ящика. Пока Рафаэль смотрит на них, мужчина выхватывает из-за пояса пистолет и хладнокровно стреляет в женщину. Чувствуя ошеломление и поднимающуюся внутри ярость, Рафаэль стреляет в мужчину, убивая его на месте. Нравственность Рафаэля равна 6. Добродетель, определяющая его действия, - Справедливость. Незапланированное убийство требует броска на дегенерацию, однако действия Рафаэля оправдываются его Добродетелью, так что Рассказчик наделяет его модификатором +1.

Восстановление Нравственности

Падение вашего персонажа в бездну отчаяния и безумия можно повернуть вспять ценой колоссальных усилий и искреннего раскаяния. Тем не менее, это долгий, тяжёлый путь.

Прежде всего, значение Нравственности персонажа может быть увеличено вложением очков опыта, однако за один раз можно приобрести только один уровень этой характеристики. Количество очков опыта, необходимых для повышения Нравственности, указано на **стр. 92**. Кроме того, Рассказчик вполне может потребовать от персонажа демонстрации искреннего желания искупить свою вину за тот или иной проступок, прежде чем повышать характеристику. Хорошим способом продемонстрировать такое желание было бы совершение действий, соответствующих высшему уровню Нравственности, которого хочет достигнуть протагонист. Речь идёт об этическом *направлении* персонажа, а не о конкретной остановке на этом пути. Как правило, подходящим моментом для вложения очков опыта в повышение Нравственности можно считать окончание всей истории, хотя всегда можно сделать исключение для персонажа,

который прилагает огромные усилия для искупления своей вины на протяжении каждой главы или даже каждой сцены.

Если к конкретному уровню Нравственности было привязано отклонение, то такое психическое расстройство можно преодолеть при переходе на следующий, более высокий уровень Нравственности. Опыт, потраченный на достижение этого уровня, отражает усилия вашего персонажа, которые он приложил, чтобы избавиться от этого недостатка. Кроме того, персонаж мог пройти курс лечения или просто простить себя.

Пример: *Жизнь Джоаны стремительно превратилась в замкнутый круг из наркотиков, проституции и воровства. Сегодня она живёт на улице и занимается только тем, что позволяет ей выжить. Её Нравственность опустилась до 5, хотя пока что она приобрела лишь одно отклонение - депрессию. Она готова мошенничать, воровать и лгать, если это поможет ей заполучить то, чего она хочет, однако она всей душой ненавидит то, кем она стала, и жаждет выбраться из этой ямы. Она хочет вернуть себе личность, которой она некогда обладала, хочет жить обыкновенной (хоть в чём-то), порядочной жизнью. Игрок решает, что цель Джоаны - достичь седьмого уровня Нравственности. В течение следующей истории персонаж избегает воровства и делает все возможные усилия для того, чтобы завязать с наркотиками. По окончании этой истории Рассказчик решает, достаточно ли Джоана сделала, чтобы получить возможность приобрести новый уровень Нравственности за полученные очки опыта.*

Возвратив себе седьмой уровень Нравственности, Джоана вычёркивает пометку "Депрессия", привязанную к Нравственности 6. Она признала совершённое ей преступление, горько раскаялась и совершила немало добрых дел, чтобы облегчить свою вину. Она вернулась к жизни обычного, полноценного индивидуума.

Эволюция отклонений

Когда персонаж преодолевает своё отклонение благодаря повышению Нравственности, его психическое расстройство может быть вычеркнуто из листа персонажа или просто проигнорировано до определённого момента. Допустим, персонаж Майка получил фобию, соответствующую пятому уровню его Нравственности. Однако он повышает Нравственность до 6. Он преодолел свою фобию. Майк может вычеркнуть запись “Фобия” из листа персонажа или оставить её на прежнем месте. Если в дальнейшем он провалит бросок на деградацию, протагонист вернётся к пятому уровню Нравственности. Если проверка Нравственности также будет провалена, персонаж может получить новое отклонение или же почувствовать, что его старая фобия возвращается. Первый вариант произойдёт в том случае, если “Фобия” была вычеркнута из листа персонажа. Второй вариант будет иметь место в том случае, если это болезненное состояние было оставлено в листе персонажа и попросту игнорировалось – до сих пор.

Удаление старых отклонений и приобретение новых может означать, что в жизни вашего персонажа произошли значительные перемены. Он не вспоминал о событиях прошлого, стремясь уйти от своих прежних переживаний, и наконец стал кем-то другим. Сохранение и игнорирование старых отклонений – с последующим возобновлением их влияния при понижении Нравственности - предполагает, что персонаж движется тем же путём, что и раньше. У него есть чёткая модель поведения или определённые желания, с которыми он борется или которые он пытается пересмотреть.

Само собой, если жизнь вашего персонажа особенно многообразна – допустим, он преодолевает одни этические препятствия, но не может преодолеть остальные, - вы можете вычёркивать одни отклонения и сохранять другие (игнорируя их до определённых моментов) по мере того, как повышается и понижается Нравственность персонажа.

Кроме того, Рассказчик может наградить персонажа одним пунктом Нравственности в конце истории, если тот совершил особенно щедрое, самоотверженное, искупительное деяние. Такой поступок не должен быть предназначен для осознанного восстановления Нравственности, облегчения отклонений или получения личной выгоды. В сущности, персонаж просто чувствует угрызения совести из-за совершённого ранее поступка и получает некоторое утешение в том, чтобы делать хоть что-нибудь светлое. Так, персонаж, совершивший убийство или грабёж, может отречься от личной выгоды. Вор может раздать похищенное нуждающимся вместо того, чтобы оставлять всё себе.

Такую награду, направленную на поощрение отыгрыша, следует оставлять до конца всей *истории*, а не главы или сцены. Не забывайте, что только один пункт Нравственности может быть восстановлен за один раз. (Если персонаж уже вложил очки опыта в восстановление Нравственности, награда со стороны Рассказчика должна подождать). Бесплатное повышение Нравственности может устранить отклонение, соответствующее прежнему уровню Нравственности. Таким образом, если протагонист страдал Нарциссизмом на пятом уровне Нравственности, он излечивается от него по достижении шестого уровня, получив бесплатный пункт этой характеристики от Рассказчика. Кроме того, награда может превысить максимум, которого персонаж достигал ранее в этой истории. Так, если он всегда оставался на седьмом уровне Нравственности, не повысив его ни разу за всю игру, проявление искреннего великодушия может наградить его восьмым уровнем характеристики.

Сложность получения наград, поощряющих отыгрыш, постоянно растёт. Персонаж должен не только прикладывать больше усилий в связи с повышением уровня Нравственности и - в случае с высокими значениями этой характеристики (8 или выше) - совершать поистине святые поступки, но и обязан каждый раз обращаться к разным деяниям. Подаяние милостыни окружающим изо дня в день не поможет достигнуть высот добродетельности. Персонаж получит только одно свободное очко Нравственности - после этого ему придётся идти уже к новым вершинам. Если в ходе истории его Нравственность понижается, то, вполне вероятно, он больше не сможет получить бесплатное очко Нравственности за раскаяние и самоотверженность. Исключением из этого правила может быть жертва со стороны персонажа, которая значительно превышает любое из тех злодеяний, которые он совершал. Так, он мог действительно прибегать к воровству в начале истории, но в её конце он рискует жизнью, получая пулю за невинного.

Результаты броска

При броске на дегенерацию используется только тот набор дайсов, который привязан к греху, совершённого персонажем. Аналогично, вы не должны применять никаких бонусов или штрафов, если проверяете Нравственность, чтобы увидеть, не получил ли протагонист каких-либо отклонений. Кроме того, вы не можете применять очки Воли, чтобы получать бонус +3 к какому-либо из этих бросков.

Полный провал: Невозможен ни в одном из этих бросков. Бросок на удачу также недопустим (ни штрафы, ни бонусы не применяются при проверках дегенерации или Нравственности).

Провал: В случае с броском на деградацию персонаж сдаётся, не в силах отстаивать правоту своих убеждений перед лицом совершённого им поступка. Протагонист утрачивает один уровень Нравственности. В случае с проверкой Нравственности персонаж получает отклонение.

Успех: Персонаж преодолевает духовный кризис, сохраняя свои представления о зле и добре. Его Нравственность не изменяется, и он остаётся всё тем же здравомыслящим человеком, что и раньше.

Исключительный успех: Персонаж только сильнее убеждается в правоте своих взглядов перед лицом совершённого преступления, извлекая урок из этой ситуации или обретая ещё большую духовную гармонию. Он не только сохраняет былую

Нравственность, но и получает очко Воли (которое, впрочем, не может превысить доступного значения его Воли). В случае с проверкой Нравственности персонаж не получает ни бонусов, ни отклонений.

Иммунитет к отклонениям

Угроза приобретения отклонений вследствие понижения Нравственности довлеет прежде всего над самыми ординарными личностями. Другими словами, они чаще всего проявляются у людей с повседневными стандартами поведения. Более великодушные, благочестивые или попросту гармоничные люди приобретают определённую защиту от отклонений. Как правило, их поведение можно охарактеризовать как альтруистическое или филантропическое, а потому обычно у них нет повода ощущать за собой ужасающую вину или стыд за свои поступки. Когда персонаж достигает значения Нравственности 8-10, он не рискует получить отклонение даже при понижении Нравственности. Он может провалить бросок на дегенерацию и утратить один пункт этой характеристики, однако ему нет нужды проходить проверку Нравственности на предмет получения отклонений. Такие проверки, грозящие появлением отклонений, возможны только при Нравственности 7 или ниже.

Чистый лист персонажа, который вы можете найти в конце этой книги, показывает, на каких уровнях персонаж может приобрести отклонение. Состояние вашего персонажа вы можете записывать в пределах строк, привязанных к 1-6 пунктам Нравственности.

Размер

Базовый показатель: 5 (размер взрослого человека)

Размер вашего персонажа зависит от его вида (человек) и возраста.

Среднестатистический взрослый человек обладает Размером 5. Размер ребёнка равен 3. Размер служит одним из двух компонентов, определяющих Здоровье вашего персонажа, отражая его общую способность к сопротивлению повреждениям. Обычно Размер вашего персонажа не изменяется в ходе истории, если только он не подвергается каким-либо сверхъестественным способам трансформации.

Вот несколько примеров Размера различных существ:

| Размер | Существо |
|--------|-------------------------|
| 1 | Младенец (до 1 года) |
| 3 | Ребёнок (от 5 до 7 лет) |
| 4 | Волк |
| 5 | Человек |
| 6 | Горилла |
| 7 | Гризли |

Скорость

Характеристики: Сила + Ловкость + фактор вида (взрослый человек 5, ребёнок 3; другие примеры указаны ниже)

Скорость вашего персонажа определяет количество ярдов, которые он может преодолеть за один раунд. Значение этой характеристики складывается из Силы (мышечной массы), Ловкости (координации и гибкости) и фактора вида, который отражает возраст, телосложение, Размер и другие черты персонажа. Некоторые виды живых существ, такие как лошади или гепарды, имеют принципиально иное строение тела, которое позволяет им развивать колоссальную скорость.

| Фактор | Вид |
|--------|------------------|
| 1 | Черепаша |
| 3 | Ребёнок |
| 5 | Взрослый человек |
| 8 | Волк |
| 10 | Карибу |
| 12 | Лошадь |
| 15 | Гепард |

Таким образом, Сила и Ловкость существа складывается с вышеуказанным фактором для определения его Скорости.

Скорость вашего персонажа определяет количество ярдов, которые он может преодолеть за раунд, совершив при этом какое-либо действие. Он может переместиться и выполнить действие или выполнить действие и переместиться, однако ему не удастся переместиться, выполнить действие и переместиться снова в пределах одного раунда.

Между тем, персонаж может бежать с удвоенной Скоростью, хотя обычно это лишает его возможности выполнять какие-либо другие действия. Подробности можно найти на **стр. 255 Главы Седьмой**. Кроме того, если персонаж страдает от штрафов, наложенных ранами, его Скорость также снижается.

Пример: Персонаж Кэти обладает Силой 2 и Ловкостью 2. Она играет за взрослого человека, а потому её Скорость равна 9 (2+2+5). Это означает, что она может идти или перебежать на 9 ярдов за раунд или бежать со всех сил, покрывая по 18 ярдов за раунд. Если персонаж будет травмирован и у него останется только три очка Здоровья, он получит штраф -1 к запасу дайсов и Скорости, что понизит её до 8.

Всякий раз, когда персонаж увеличивает Силу или Ловкость благодаря вложению очков опыта (или благодаря влиянию временных эффектов, наложенных на него в ходе истории), показатель Скорости также меняется. Если вы повышаете Силу или Ловкость своего персонажа, не забудьте повысить и его Скорость.

Воля

Характеристики: Решительность + Самообладание

Воля отражает уверенность протагониста в своих силах, его целеустремлённость и эмоциональную стойкость. Персонаж с высоким значением Воли всегда сосредоточен, готов к борьбе за свои интересы и способен сопротивляться тёмным желаниям своего эго. Было бы заманчиво назвать такого персонажа добродетельным, однако Воля вовсе не синонимична альтруизму. Преступный гений или серийный убийца может обладать такой же стальной волей, как и святой. И тот и другой абсолютно безжалостны в своих стремлениях и готовы идти до конца.

Воля протагониста измеряется по шкале 1-10 и обладает как постоянным, так и временным значением. Постоянное значение Воли отмечается на листе персонажа кружками. Временное отмечается клетками. Когда персонаж использует временное очко Воли, сделайте пометку в соответствующей клетке. Когда количество отмеченных клеток достигает количества кружков, персонаж истощает свою Волю. Когда персонаж восстанавливает очко Воли, просто сотрите пометку в одной из клеток.

Никаких "бросков на Волю" не существует. Пункты этой характеристики используются для достижения различных эффектов, главным образом отражающих ту решимость, с которой протагонист устраняет препятствия, попадающиеся ему на пути. Также они могут использоваться для получения бонусов, позволяющих персонажу более эффективно противостоять направленным на него негативным воздействиям.

Персонаж, утративший Волю, абсолютно вымотан - физически, умственно и эмоционально. Он израсходовал все резервы своей решимости и теперь может быть вял и подавлен.

Волю можно восстановить различными способами, однако это никогда не бывает просто. Поэтому рекомендуется использовать Волю с максимальной осторожностью.

Эффекты использования Воли подробно рассмотрены на **стр. 198 Главы "Драматические системы"** в разделе **"Героическое усилие"**.

- Бесхребетный
- Слабый
- Робкий
- Уверенный
- Целеустремлённый
- Решительный
- Упорный
- Непреклонный
- Неудержимый
- Неумолимый

Обратите внимание: не следует путать Волю с Решительностью. Решительность отражает непрерывную концентрацию вашего персонажа. Считайте её готовностью идти к *долгосрочной* цели – например, к высшей точке карьерного роста. Воля же отражает готовность к *сиюминутным* взлётам и падениям, способность сосредоточиться на мимолётном препятствии, мешающем продвижению к высшей цели. Тем не менее, от Решительности зависит общее количество очков Воли.

Использование очков Воли

Воля отражает способность идти к своей цели, черпая силу в собственной целеустремлённости. В ряде ситуаций она может быть особенно полезна. Как бы то ни было, для достижения следующих целей можно использовать только одно очко Воли за раунд:

- Вы можете потратить пункт Воли для получения бонуса +3 к одному броску. В течение раунда можно улучшить только один бросок, и Рассказчик имеет право запретить улучшение некоторых бросков. Как уже было указано выше, к проверкам Нравственности и дегенерации очки Воли не применяются.

- Пункт Воли можно использовать, чтобы повысить на два очка вашу Выносливость, Решительность, Самообладание или Защиту для сопротивления ментальному, социальному или эмоциональному давлению со стороны окружающих или для концентрации своих возможностей на уклонении от удара. См. **"Соппротивление"** на **стр. 198**.

Восстановление Воли

Утраченные очки Воли протагонист может восстановить одним из четырёх способов, представленных ниже. Количество очков Воли не может превышать значения этой характеристики. Единственный способ, позволяющий увеличить значение Воли, заключается в повышении Решительности и/или Самообладания персонажа (более подробную информацию можно найти на **стр. 320 Главы Восьмой**).

Восстановление Воли обычно требует поддержания уверенности и благополучия персонажа. Таким образом, некоторые ситуации могут позволить ему восполнить утраченный запас Воли. Как бы то ни было, только Рассказчик имеет право решать, когда персонаж восстанавливает очки Воли в ходе истории. Рассказчикам следует привести методы восстановления Воли в соответствие со своей историей, потому что нельзя забывать, насколько ценна и могущественна эта характеристика. Персонажи не должны восстанавливать её слишком быстро, иначе игроки смогут злоупотреблять её эффектами.

- Персонаж может получить одно очко Воли за сцену, если на её протяжении он действовал в соответствии со своим Пороком (см. ниже). Более того, он может восстановить весь запас Воли, если будет действовать в соответствии со своей

Добродетелью (см. ниже). Невозможно восстановить более одного очка Воли за счёт удовлетворения своего Порока. Следование Добродетели восстанавливает запас Воли только раз за главу (игровую сессию). Только Рассказчик имеет право решать, соответствовали ли действия протагониста его Пороку или Добродетели, и он может отказать вам в восстановлении Воли, если считает, что вы пытались играть ради правил, разрушив тем самым концепцию персонажа.

- Персонаж может восстановить очко Воли после ночного отдыха или другого способа освежить свои силы и вновь сконцентрироваться на достижении цели. Сон или отдых протагониста должен пройти в обстановке, не требующей участия в напряжённой деятельности.

- Если персонаж достигает желанной цели или совершает поистине впечатляющий поступок, который придаёт ему уверенности в своих силах, Рассказчик может наградить его дополнительным очком Воли.

- Персонаж может восстановить весь запас Воли в конце *истории*. Не в конце одной сессии, а по завершении всей сюжетной линии. Рассказчик может потребовать, чтобы все персонажи достигли той или иной цели, выполнили определённую задачу или как-нибудь иначе добились успеха (пусть даже незначительного), если они хотят восстановить свою Волю. Если персонажи оказываются в безнадёжном положении или если события заводят их в тупик, возможно лишь частичное восстановление Воли.

Рассказчики могут использовать эту возможность и в других случаях, если считают, что история только выиграет при восполнении Воли протагонистов. Персонажи могут восполнить Волю, когда прилагают максимум усилий для достижения своих целей и просто выкладываются целиком, или если они отказываются сдаваться даже в самом отчаянном положении. Награждение дополнительными очками Воли сделает игру легче, замедление восстановления - затруднит её.

Если протагонист временно повышает свою Решительность и/или Самообладание в ходе истории (возможно, вследствие какого-либо мистического воздействия), он получает один пункт Воли за каждый полученный "кружок". По сути, он получает от одного до нескольких бесплатных очков Воли на время действия этого эффекта. Когда его Атрибуты возвращаются к обычному показателю, он утрачивает дополнительные очки Воли. Даже если он не успел их потратить, доступ к ним закрывается.

Отклонения

Отклонениями называются искажённые формы поведения, которые могут проявляться у персонажа, терзаемого моральными противоречиями или невыносимыми мыслями, вызванными глубочайшим чувством вины или сильнейшим испугом. Если персонаж сталкивается с переживаниями или эмоциями, с которыми он не может смириться, его ум пытается облегчить внутреннее потрясение, подталкивая его к новому взгляду на мир. Именно так возникает шизофрения, истерия или мания величия. В Мире Тьмы люди часто становятся жертвами пыток, убийств и преследований со стороны непостижимых созданий ночи, приобретая подобные отклонения из-за самого факта существования этих монстров. В дополнение ко всему, сожаление, чувство вины или ожесточение, ждущие человека, причиняющего окружающим боль, медленно разрушают его разум и душу. Ночные создания также не защищены от подобных расстройств. Противоестественное существование лишает их последних капель человечности, которые помогали удерживать разум от окончательного безумия.

В первую очередь приобретение отклонений обусловлено совершением ужасающих преступлений и переживанием эмоциональных или ментальных страданий. Это уже рассматривалось в разделе **"Нравственность"** ранее в этой главе.

В противном случае Рассказчик может решить, что сцена или ситуация оказывают на психику персонажа гораздо большее давление, чем он может вынести. В этом случае разум протагониста ломается под давлением обстоятельств. Неудачное наркотическое

переживание может раскрыть персонажу глаза на чудовищность этого мира, и его разум может не выдержать. Передозировка может разрушить сознание персонажа сама по себе. Наконец, столкновение с настоящим монстром во всём его демоническом величии может свести с ума даже самого здравомыслящего наблюдателя.

Отклонения, вызванные понижением Нравственности, можно вылечить, прилагая значительные усилия к исправлению содеянного и раскаянию (вложив соответствующее количество очков опыта). В случае со спонтанными переживаниями Рассказчик должен решить, подвергается ли персонаж постоянному или временному отклонению.

Спонтанно полученное отклонение может носить временный характер. Тогда оно будет длиться лишь до тех пор, пока персонаж не разрешит ситуацию, вызвавшую помутнение рассудка. Однако в том случае, если персонаж примирился с содеянным, не искупил свою вину или просто не смог исправить последствий своего преступления, отклонение может стать постоянным. С позволения Рассказчика отклонение можно взять в качестве Недостатка (**см. стр. 322**), что позволит вам получать опыт при столкновении с затруднениями и проблемами, вызванными этим болезненным состоянием. Спонтанные отклонения, полученные в ходе истории, могут быть отражены в игре как эволюционирующие Недостатки в противовес тем, которые вы могли взять при создании персонажа.

Необходимо отметить, что "безумные" люди ни в коем случае не должны быть забавными или карикатурными. Сумасшествие должно внушать ужас всякому, кто видит человека, прячущегося от невидимых противников или собирающего гнилое мясо "для прокорма чудовищ". Даже сравнительно безобидное поведение наподобие разговоров с самим собой может выглядеть устрашающе. Безумные персонажи реагируют на картины, которые видят только они, отвечают на стимулы, которые не дано почувствовать окружающим. Для их искажённого восприятия происходящее совершенно реально. Отклонения могут быть вызваны чувством вины за совершённое преступление или ужасом от наблюдения за пожиранием родных детей ночным монстром. Какие стимулы провоцируют безумие персонажа и как он реагирует на происходящее? Проконсультируйтесь с Рассказчиком, чтобы обговорить ситуации, в которых будет проявляться отклонение персонажа, и определить его реакцию.

Каждое из приведённых здесь отклонений обладает как умеренной, так и тяжёлой формой. Первой может страдать персонаж, который утратил душевную гармонию из-за совершённого преступления или столкновения с чем-то ужасным, но сохранивший способность функционировать. Тяжёлую форму можно приобрести в том случае, если уже полученное умеренное отклонение усиливается при ещё более ужасающем поведении или переживании - либо если персонаж совершает (или наблюдает) нечто настолько чудовищное, что этот опыт заканчивается для него абсолютным безумием и потерей функционирования. Если персонаж проходит курс лечения или прикладывает все усилия, чтобы избавиться от своего отклонения, тяжёлая форма может быть смягчена и понижена до умеренной.

Умеренная форма

Депрессия

Фобия

Нарциссизм

Фиксация

Подозрительность

Комплекс неполноценности

Вокализация

Иррациональное мышление

Избегание

Тяжёлая форма

Меланхолия

Истерия

Мания величия

Буйное помешательство

Паранойя

Тревога

Шизофрения*

Множественное расстройство личности*

Фуга*

* Персонаж должен подвергнуться поистине ужасающим травмам или стать участником сверхъестественной трагедии, чтобы получить подобное отклонение. Их

невозможно приобрести, провалив бросок Нравственности, если только совершённое преступление не было по-настоящему бесчеловечным и тошнотворным (вроде убийства собственных детей).

Депрессия (умер): Если протагонисту не удаётся достигнуть цели (провалив не просто очередной бросок, а глубоко личную, важную задачу вроде получения работы или спасения жизни друга), он может погрузиться в депрессию до конца сцены. Полный провал в любом из бросков также может привести к обострению депрессии. Вне зависимости от обстоятельств персонаж может сделать защитный бросок на Решительность + Самообладание.

Эффект: При провале броска персонаж утрачивает одно очко Воли и неспособен восстанавливать Волю до конца сцены.

Меланхолия (тяж.): Усиление депрессии. В дополнение к вышеописанному эффекту провал броска на Решительность + Самообладание налагает штраф -2 на все проверки до окончания сцены.

Фобия (умер.): Персонаж боится определённого типа людей, локаций или животных. Это могут быть адвокаты, высоты или пауки. Всякий раз, когда персонаж сталкивается с объектом своей фобии, он должен сделать бросок на Решительность + Самообладание. В случае провала он чувствует приступ страха.

Эффект: Персонаж старается удалиться от объекта своей фобии. Если ему приходится оставаться возле него, он может сдерживать себя, пока объект фобии не приблизится на расстояние Скорости персонажа. Если он приближается, персонажу приходится направить следующее же действие на то, чтобы отступить от предмета фобии на расстояние своей Скорости. Если он пробует напасть на того, кто его пугает, любые физические атаки (включая дистанционные) получают штраф -5, поскольку протагонисту тяжело даже взглянуть на предмет своей фобии. Если пространство или обстановка не позволяют ему держать означенную дистанцию, он застывает, как олень в свете фар, пока не увидит выхода, через который можно бежать. (В бою его Защита по-прежнему сохраняется, и он может использовать уклонение, чтобы залечь на пол при обстреле, однако других действий в "застывшем" состоянии он предпринять не может).

Истерия (тяж.): Это состояние работает аналогично фобии (см. выше), однако в случае провала броска Решительности + Самообладания персонаж просто не сможет находиться в одной комнате с объектом своего страха. Он немедленно убегает и не успокаивается, пока не перестаёт чувствовать присутствие того, что его напугало, при помощи зрения, запаха или звука. Если он чувствует объект фобии рядом с собой, то убегает с максимально возможной скоростью, как только у него появляется возможность предпринять действие. Ни при каких обстоятельствах он не сможет атаковать объект своего страха. Если он соприкасается с ним, сделайте ещё один бросок Решительности + Самообладания. В случае провала протагонист испытывает жуткий страх и убегает так далеко, насколько он вообще может убежать от источника своего страха. Пока он не оставит этот источник далеко за спиной, он не сможет думать ни о чём другом. Даже если бросок успешен, персонаж должен покинуть это помещение или область. Если любой из этих бросков заканчивается полным провалом или если протагонист неспособен бежать, он падает в обморок и теряет сознание до конца сцены. Если персонаж не подозревал о приближении объекта фобии, пока тот не соприкоснулся с ним, бросок проходит со штрафом -3. Если прикосновение произошло в условиях, в которых персонаж не может видеть этот объект, но чувствует его (паук, упавший на шею или на волосы), штраф вырастает до -5.

Нарциссизм (умер.): Всякий раз, когда персонаж преуспевает в достижении своей цели (добываясь успеха не просто в очередном броске, а в получении долгожданного результата победы над опытным оппонентом или проникновением в хорошо защищённую информационную сеть), это может заставить его вздёрнуть нос и почувствовать себя

чрезвычайно важной персоной. Только успешная проверка Решительности + Самообладания может помочь персонажу избежать приступа тщеславия.

Эффект: Если бросок на Решительность + Самообладание проваливается, персонаж перестаёт ладить и полноценно взаимодействовать с окружающими, даже если победа, спровоцировавшая обострение его нарциссизма, была достигнута с помощью этих людей. Если до окончания сцены его просят помочь в выполнении какой-либо работы, персонаж делает это без особого энтузиазма, если только задача не касается его личности или не помогает ему достигнуть новых целей. Он получает штраф -3 всякий раз, когда пытается работать в команде (**см. стр. 199**). К тому же, из-за утомительности подобного сомнения для окружающих он получает штраф -1 ко всем социальным броскам.

Мания величия (тяж.): Эффект идентичен Нарциссизму, однако все штрафы увеличиваются на один. Персонаж становится особенно нетерпим к конкурентам. Он не может позволить себе провалить состязание (включая состязательные броски). Если он всё же проигрывает, то его сознание целиком фокусируется на этом провале. Если в результате провала протагонист теряет значительную выгоду, он начинает разрабатывать план реванша. Так, если ему не удаётся взломать замок, который с лёгкостью взламывает его союзник, персонаж так этого не оставит. Он постоянно твердит о том, что он сделал всю работу, а его последователь просто присвоил себе всю славу, требуя повторить состязание даже в самом неподходящем месте наподобие офиса или ресторана.

Если персонаж проигрывает в оппозиционном броске против того, кого он считает ниже себя, он утрачивает пункт Воли из-за позора и презрения к самому себе (что и является сердцем мании; втайне такой персонаж боится, что кто-нибудь распознает его обман).

Фиксация (умер.): Если персонажу удаётся или *не* удаётся преодолеть значительное препятствие - например, перепрыгнуть с крыши одного здания на крышу другого или победить в гонке на спортивных автомобилях, - его сознание может зафиксироваться на этой победе или неудаче. Сделайте бросок на Решительность + Самообладание по окончании важного для персонажа события, чтобы избежать столь нездоровой одержимости.

Эффект: Если бросок Решительности + Самообладания проваливается, бросьте ещё один дайс. Выпавшее на нём значение определяет количество сцен, в течение которых персонаж фокусируется на особенно вдохновляющем или волнующем событии (или задаче), отвлекаясь только на выполнение более важных задач. Он фиксируется на том, что (как он думает) стало причиной его победы или поражения, будь это оппонент, развязавшийся шнурок или модель автомобиля, за рулём которого он сидел. В случае провала он кипит от гнева, проклиная обстоятельства своего поражения или пытаясь отыскать способ обойти такое препятствие в будущем. В случае победы он становится настоящим фанатиком и уделяет значительную часть времени исследованиям, наблюдениям или шумным описаниям тех действий и факторов, которые привели его к успеху.

Рассказчик сам должен решить, как это отклонение влияет на поведение и броски вашего персонажа. Это может наложить штраф -1 на любые задачи, не связанные с объектом его фиксации, или заставить протагониста отказываться ото всех остальных видов деятельности, которые не затрагивают предмета его одержимости. Поскольку это отклонение, вероятнее всего, будет активно во многих сценах истории, его эффект должен быть заметным, но достаточно умеренным.

Буйное помешательство (тяж.): Травма, чувство вины или внутренние конфликты, которые провоцируют обострение буйного помешательства, заставляют протагониста сосредоточить практически всё своё внимание и энергию на одном повторяющемся действии или форме поведения. Подобная одержимость связана с его желанием контролировать всё своё окружение - поддерживая чистоту, тишину и спокойствие в определённом месте или не пуская никого внутрь. Буйное помешательство проявляется в

действии или наборе действий, которые персонажу необходимо выполнить, чтобы успокоить свои тревоги. Он размещает предметы в определённом порядке, всё время перепроверяет, заряжено ли оружие, молится каждые несколько часов в благодарность за то, что сумел дожить до этого момента, и т.д.

Эффект: Назовите ряд действий или привычек, которым ваш персонаж придаёт особое значение (даже если это противоречит его интересам или представляет для него или окружающих смертельную опасность). Эффект подобного поведения может быть приостановлен на одну сцену успешным броском Решительности + Самообладания со штрафом -2. Если персонажа насильно удерживают от следования своему отклонению, он может утратить представление о врагах и союзниках и напасть на любого из них (или на всех сразу) без разбора.

Подозрительность (умер.): Всякий раз, когда персонаж страдает от умышленных действий кого-либо из окружающих, он может начать сомневаться в мотивах других людей по отношению к его персоне. Он может попасть в аварию из-за плотного движения на дороге или получить недостаточно помощи от своих ассистентов во время командной работы (см. стр. 199). Проверка Решительности + Самообладания определяет, сумел ли протагонист помешать своей подозрительности обостриться.

“Умышленные действия” окружающих персонаж видит в провале важной работы вследствие преднамеренного вмешательства другого лица - даже друга или союзника. Люди, которым протагонист и раньше не доверял по веской причине, также вызывают его подозрительность вмешательством в его дела: теперь он подозревает каждого, потому что каждый желает сорвать его планы. Тем не менее, боевые столкновения могут и не спровоцировать обострения подозрительности. Бросок Решительности + Самообладания в бою требуется только в том случае, если кто-то намеренно препятствует персонажу в достижении цели. (Обратите внимание: даже если персонаж провалил бросок на выполнение какой-либо задачи и обвиняет в этом другого, это не обязательно приводит к обострению подозрительности. Только если кто-то намеренно помешал ему в чём-либо преуспеть, персонаж должен сделать бросок на избежание подозрительности).

Эффект: Персонаж не доверяет своему оппоненту до конца сцены, независимо от того, действительно ли этот человек или эти люди пытались причинить ему вред. Он ставит под сомнение искренность любого из окружающих, и даже если кто-то спасает ему жизнь, персонаж не уверен, действительно ли тот пытается ему помочь. Он получает штраф -1 ко всем социальным броскам. Обратите внимание, что, несмотря на всю свою подозрительность, персонаж всё же может попасться на крючок аферистов и торгашей. Он не получает никаких бонусов против их попыток одурачить его, хотя и подозревает их не меньше, чем остальных.

Паранойя (тяж.): Персонаж считает, что его страдания и беспомощность обусловлены враждебностью и преследованиями со стороны окружающих (что приобретает особую убедительность в Море Тьмы, поскольку протагонист может знать о существовании настоящих чудовищ). Параноик становится одержим мыслями о преследовании, зачастую придумывая сложную и обширную теорию заговора, объясняющую, кто и зачем отравляет его существование. Кто угодно и что угодно может быть принято за “одного из них” и атаковано параноиком.

Эффект: Персонаж, страдающий паранойей, автоматически получает штраф -2 ко всем Социальным броскам. Он никому не верит и за всеми следит, даже за близкими друзьями и собственной семьёй. Малейшая причина для подозрений может спровоцировать бросок Решительности + Самообладания с целью сохранить над собой контроль (всё с тем же штрафом -2). Провал означает, что персонаж избегает подозреваемого или атакует его.

Комплекс неполноценности (умер.): Всякий раз, когда ваш персонаж попадает в стрессовую ситуацию, в которой разницу между успехом и поражением решает единственный выбор (или бросок), его может захлестнуть волна сомнений из-за боязни

одним неверным решением подорвать успех всего предприятия. Возможно, ему нужно убедительно солгать, чтобы выкрутиться из опасной ситуации, или перерезать один из проводов, чтобы деактивировать бомбу. Проверьте Решительность + Самообладание персонажа, чтобы узнать, удалось ли ему сохранить уверенность в своих силах.

Эффект: Если проверка Решительности + Самообладания проваливается, груз ответственности за свой выбор оказывается слишком велик для вашего персонажа, и он начинает беспокоиться, сомневаясь в своей способности сделать правильный шаг или справиться с поставленной задачей. Пребывая в таком состоянии, он получает штраф -1 ко всем броскам до окончания сцены, включая и тот, который спровоцировал его сомнения. В дополнение ко всему, персонаж не может использовать очко Воли для улучшения проверки, вызвавшей его неуверенность.

Тревога (тяж.): Эффект идентичен комплексу неполноценности за тем исключением, что беспокойство вашего персонажа становится столь явным, что он получает штраф -2 ко всем броскам до окончания сцены, и ни одну из этих проверок нельзя улучшить вложением Воли.

Вокализация (умер.): Всякий раз, когда персонаж оказывается в тупике и должен решиться на трудный шаг, чтобы исправить своё положение, или чувствует сильнейшее напряжение, он может начать говорить сам с собой, даже не осознавая этого. Сделайте бросок на Решительность + Самообладание, чтобы воздержаться от проявления этой вредной привычки.

Примерами ситуаций, требующих решительных действий, могут служить:

- Попытки выяснить, какую из дорог выбрать, чтобы опередить своих врагов на пути к родному дому. Неправильный выбор может привести к потере нескольких драгоценных минут и гибели или похищению невинных людей.

- У персонажа осталась всего одна пуля на двух врагов, которые прицелились в двух его товарищей. Какого из них застрелить?

- Адвокат кладёт на стол перед персонажем бумажку с написанным предложением. В ближайшие несколько минут персонажу предстоит сказать "да" или "нет".

Эффект: Если бросок проваливается, персонаж начинает разговаривать сам с собой, но понимает это только тогда, когда ему сообщают об этом окружающие. Даже после этого он может сдерживаться только в течение раундов, равных значению его Воли. После этого он забывается и опять начинает разговаривать сам с собой. Подобное состояние длится до окончания сцены.

Персонаж говорит сам с собой, даже если это могут услышать его конкуренты или противники. Когда это происходит, ему достаточно трудно сохранить свои мысли и чувства в тайне. К примеру, оппонент может вытягивать из персонажа информацию о местонахождении спрятанных реликвий, на что тот улыбнётся и подумает про себя (а значит, и скажет вслух): *"Тебе никогда не найти их в спрятанной за диваном нише"*.

Шизофрения (тяж.; экстрем.): Противоречивая смесь желаний и чувств, которые невозможно удовлетворить, может стать причиной развития шизофрении. Она проявляется в уходе от реальности, резких изменениях в поведении или галлюцинациях. Классическим проявлением этого отклонения может служить разговор со стеной, представление о себе как о царе Сиаме или получение от домашних животных инструкций по убийству людей.

Отыгрыш этого отклонения требует тщательной проработки. Рассказчик должен определить общий набор моделей поведения, которые соотносятся с травмой, приведшей к подобному помешательству. Галлюцинации, странные действия и невидимые собеседники, - всё это вызвано ужасающим внутренним конфликтом, который безумцу просто не удаётся решить. Определите, что это за конфликт, а затем решите, в какой форме поведения он может проявляться.

Эффект: Персонаж, страдающий этим расстройством, опасен и непредсказуем. Он получает штраф -2 на все социальные броски и может вести себя агрессивно или жестоко

по отношению к людям, которые задевают его больные места - открывают ему страшную правду или вступают с ним в горячий спор. Если игрок не хочет, чтобы персонаж убежал от таких людей или атаковал их, он должен сделать успешный бросок Решительности + Самообладания.

Иррациональное мышление (умер.): Всякий раз, когда персонаж находится под угрозой насилия или страдает от крайнего напряжения вследствие сопротивления, обвинения или преследования, он может совершить действие, лишённой всякой логики или разумного объяснения. Сделайте бросок Решительности + Самообладания, чтобы остаться в здравом рассудке.

Под обвинениями, преследованиями и попытками сопротивления понимается определённая угроза благополучию персонажа, будь это связано с его финансовым, эмоциональным или социальным положением. Трудно назвать реальной угрозой бродягу, грозящегося подать в суд, но вот состоятельный прокурор, обещающий разрушить протагонисту жизнь, расценивается как полноценная угроза. Аналогично, пользующийся популярностью сплетник, угрожающий раскрыть тайны протагониста общественности, может и напугать больного, если для него важен авторитет в данном обществе - однако едва ли это возымеет эффект на курьера, который ещё ни разу не попадал в местный пентхаус.

Эффект: Если бросок проваливается, протагонист пытается справиться со своей проблемой при помощи странных или нелогичных действий в безумной надежде напугать своего оппонента или уменьшить свой собственный страх. Подобное поведение сохраняется до конца сцены. По иронии судьбы, необычные действия персонажа могут причинить ему даже больше вреда, чем реальная угроза. Если охранник захочет выяснить, что персонаж делает в закрытой части клуба, тот может отреагировать слишком резко и спровоцировать ненужный конфликт. Сделайте бросок на Сообразительность + Самообладание, чтобы выяснить, в состоянии ли персонаж предпринимать действия, идущие ему на пользу или смягчающие конфликт (вроде ответа на примирительное рукопожатие). Самая любопытная сторона подобного поведения заключается в том, что под воздействием иррационального мышления персонаж не может стать инициатором насилия, хотя и может ответить на него в случае, если на него нападают. Он может ответить лестью или взаимной угрозой тому, кто первым начал давить на него, однако сам он попросту не решится начать конфликт (поскольку именно этого в глубине души пытается избежать больной).

Множественное расстройство личности (тяж.; экстрем.): Травма, приведшая к возникновению этого отклонения, разделяет представление протагониста о самом себе на две или несколько разных личностей, что позволяет ему отрицать ответственность за случившуюся трагедию или её последствия, просто сваливая вину на "кого-то другого". Он создаёт эти личности для того, чтобы реагировать на определённые эмоциональные стимулы. Униженный человек может придумать себе решительного двойника, создать своего "защитника" или даже стать убийцей, только бы избежать тех унижений, которые привели к помрачению его рассудка. В большинстве случаев ни одна из этих личностей не знает о других, и они сменяют друг друга в ответ на определённые обстоятельства или условия.

Эффект: Персонаж со множественным расстройством личности может использовать разные Навыки или даже повышать/понижать разные Социальные Атрибуты отдельно для каждой из своих личностей (количество пунктов, перераспределяемых между Социальными Атрибутами персонажа, могут быть изменены в пределах первых трёх пунктов).

Избегание (умер.): Столкнувшись с ситуацией или личностью, связанной с произошедшей некогда трагедией или неудачей (длительное соперничество; дом, в котором персонаж пережил чрезвычайно трудное детство), протагонист боится повтора

этой ситуации и делает всё, чтобы этого избежать. Сделайте бросок на Решительность + Самообладание, чтобы выяснить, справился ли персонаж со своей нервозностью.

Эффект: Если бросок проваливается, персонаж использует все доступные возможности, чтобы избежать повтора ситуации, за исключением нанесения прямого ущерба себе или окружающим. Он может сбежать с места развития событий или прикинуться безразличным свидетелем, чтобы незаметно ускользнуть. Если ему приходится противостоять этой ситуации (или если он просто не может сбежать), все броски проходят со штрафом -1.

Фуга (тяж.; экстрем.): Жертвы, страдающие фугой, подвержены "затмению рассудка" и провалам в памяти. Подвергаясь определённому виду стресса, протагонист вынужден перейти к заранее определённому, строгому кодексу поведения, который поможет ему избавиться от источников этого стресса. Этот синдром отличается от расстройства личности тем, что во власти фуги человек не испытывает разделения на множество разных персон. Вместо этого он действует словно на "автопилоте", похожем на лунатизм. Определите те обстоятельства или эффекты, которые могут вызвать подобное состояние, будь это смерть беззащитного человека у него на руках, противостояние конкретному виду существ или необходимость зайти в маленькую тёмную комнату.

Эффект: Если персонаж оказывается под воздействием заранее обговорённых условий, сделайте бросок на Решительность + Самообладание. Если бросок проваливается, отыгрыш вашего персонажа переходит в состояние, близкое к трансу и связанное с выполнением ранее определённой цепочки действий, которые он выполняет практически машинально. Он может долго развязывать и завязывать шнурки на ботинках, может отойти в угол комнаты и отказываться вернуться, а может просто свернуться в позу эмбриона. Если реакция протагониста кажется Рассказчику недостаточно убедительной, он может взять контроль над персонажем в свои руки на всё время действия фуги. Действие заболевания продолжается до конца сцены. По её окончании персонаж приходит в себя, но ничего не помнит о своих действиях. Если кто-либо (включая друзей и врагов) оказывается у него на пути или пытается предотвратить его машинальные действия, персонаж может атаковать его, чтобы довести цикл до конца.

Пороки и Добродетели

У каждого персонажа есть сильные и слабые стороны, благородные порывы и тёмные страсти. Хотя большинство людей старается культивировать добродетели и избегать пороков, и то и другое можно назвать врождёнными элементами личности, равноправными звеньями нашего эго, хотим мы признавать это или нет.

Каждый персонаж начинает игру с одной ключевой Добродетелью и одним ключевым Пороком, которые он выбирает ещё на этапе создания персонажа. И Добродетели, и Пороки могут полностью отражать предысторию и концепцию персонажа, а могут быть использованы для создания контраста с внешней частью его характера, что поможет сформировать интересный для отыгрыша конфликт. Священник может обладать Добродетелью Веры и Пороком Гордыни: это человек, горячо убеждённый в праведности своих принципов и верящий в окружающих - однако именно вера порой становится источником его самодовольства. Такое применение Добродетелей и Пороков носит сугубо дополнительный характер, поскольку они вытекают из предыстории персонажа. Однако можно использовать и контрастный подход, наделив персонажа Добродетелью Веры и Пороком Гнева. Он верит в спасительную силу праведности и врождённую ценность всего человечества, но иногда развращённость мира заставляет его обрушивать неистовую ярость на тех, кто пренебрегает принципами его веры. В результате рождается конфликт, всё сильнее терзающий персонажа по мере того, как он пытается примирить свою врождённую слабость с религией, которой он посвятил свою жизнь.

Всякий раз, когда действия персонажа в трудных условиях отражают его личную Добродетель или Порок, он укрепляет основу своего мироощущения. Если Рассказчик

считает, что действия протагониста на протяжении сцены хорошо отражали его Порок, персонаж восстанавливает одно очко Воли, которое он потратил ранее в ходе игры. Если Рассказчик видит, что на протяжении всей главы (игровой сессии) действия персонажа соответствовали его Добродетели, тот восстанавливает все потраченные очки Воли. Не забывайте, что эти действия необходимо совершать в обстоятельствах, представляющих определённый риск для протагониста и связанных с трудностями, которые необходимо преодолеть для удовлетворения своего Порока или Добродетели. Повседневные проявления Веры или Гордыни не настолько значительны, чтобы персонаж мог укрепить своё мужество или восстановить пошатнувшееся мироощущение.

Пример: *Офицера полиции Васкеза характеризует Добродетель Справедливости и Порок Жадности. В ходе расследования он обнаруживает, что группа детективов прикрывает местных наркодельцов в обмен на часть выручки. Если Васкез сообщит о деятельности этой группы в Министерство Внутренних Дел, товарищи начнут презирать его как стукача. Если он рискнёт и будет действовать в соответствии со своей Добродетелью, то восстановит потраченный запас Воли в конце истории. С другой стороны, если он использует эту информацию, чтобы шантажировать детективов, и потребует свою долю, его могут посадить - однако это соответствует его Пороку и сулит ему получение дополнительного очка Воли.*

Следование Добродетели приносит больше пользы, чем удовлетворение Порока, по двум причинам. Во-первых, жизнь так устроена, что человеку всегда бывает трудно проявить необычайное человеколюбие в мире, который тонет в океане агрессии и эгоизма. Такое поведение требует самоотверженности и упорства. Во-вторых, возможности удовлетворения своих первобытных страстей и желаний встречаются слишком часто и зачастую требуют просто вступить на путь наименьшего сопротивления, что исключает возможность действовать во имя высшего идеала. А потому потакание своему Пороку приносит меньшую выгоду, которую, тем не менее, зачастую бывает легко получить.

Персонаж не приобретает новых Пороков или Добродетелей в ходе игры. Врождённые качества, определяющие основные мотивы всей его жизни, просто не могут измениться. Кроме того, они не вступают во взаимодействие ни с одной другой характеристикой.

Семь Добродетелей и Пороков, описанных ниже, намеренно взяты из западной, иудео-христианской моральной концепции (т.н. "семь небесных добродетелей" и "семь смертных грехов"), однако важно заметить, что практически все культуры превозносили ценность этих добродетелей и подвергали критике эти пороки.

Добродетели

В ходе создания персонажа вы должны выбрать одну из семи Добродетелей, представленных ниже. Она становится главным из положительных качеств протагониста. Это не означает, что он не может иметь другие достоинства и не способен на прочие формы альтруизма, однако подобная Добродетель больше других говорит о принципах вашего персонажа.

Человеколюбие

Истинное Человеколюбие проявляется в разделении даров жизни с другими людьми, будь это деньги или другое имущество - или даже время, которое персонаж уделяет тем, кому нужна его помощь. Человеколюбивый протагонист руководствуется состраданием, которое он готов проявить, чтобы улучшить тяжёлое положение окружающих. Такие люди считают, что обходиться с другими следует так, как они хотели бы, чтобы обходились с ними. Они верят, что подаванием и благотворительностью можно посеять добро в сердцах окружающих, и надеются, что дары, которые они дают другим людям, когда-нибудь, в час нужды, вернутся и к ним самим.

Такой персонаж восстанавливает весь потраченный запас Воли, когда помогает другим, несмотря на грозящие ему утраты и даже физический вред. Для этого недостаточно просто делиться тем, чего у персонажа и так в достатке. Он должен пожертвовать чем-то по-настоящему важным, будь это время, имущество или моральные силы, или же может рискнуть своей жизнью (или здоровьем) ради спасения другого.

Пример: Делорис хорошо понимала, что её папа сойдёт с ума, если увидит, как его девочка отправляется на машине в южную часть квартала так поздно ночью. Но если она собирается опередить своих коллег из центра журналистских расследований, ей придётся пойти на значительный риск, даже если это значит идти по следу серийного убийцы, скрывающегося в трущобах.

Это она окрестила его "Томми 10 Языков" - прозвищем, которое так недавно красовалось на первой полосе. Теперь у Томми было уже двенадцать языков, и она собиралась поймать его прежде, чем он отрежет ещё один. Она знала, что полицию ставят в тупик кровавые иероглифы с мест преступлений и исчезновение языков у жертв. Но у полиции не было бывшего любовника, работавшего профессором лингвистики.

Внезапно Делорис увидела другого автомобилиста. Белый мужчина с домкратом в одной руке возился со спущенным колесом. Если Томми 10 Языков до него не доберётся, то могут добраться местные хулиганы. И всё же Делорис не вчера родилась. Она знала, что домкрат может быть обыкновенной уловкой. Так убийца может приманивать своих жертв. Она не хотела стать следующей в его списке, но она бы не вынесла, если бы завтра утром ей пришлось заполнять первую полосу чем-нибудь вроде: "Тринадцатой жертвой стал автолюбитель, попавший в аварию". Так что она притормозила на обочине, чтобы помочь бедняге.

Делорис восстанавливает всю потраченную Волю благодаря своему Человеколюбию. Её готовность пожертвовать собой ради незнакомого автомобилиста подтверждает её приверженность этой Добродетели.

Другие названия: Милосердие, сострадание.

Типичные представители: Филантропы, святые, работники бесплатных столовых.

Вера

Обладатели сильной Веры знают, что вселенная - отнюдь не случайный, бессмысленный хаос, но порядок, созданный высшими силами. Независимо от того, каким чудовищным может казаться мир, каждый его элемент имеет своё место в божественном плане и служит исключительно высшей цели. Эта Добродетель не подразумевает обязательной веры в персонифицированное божество. Она вполне сочетается и с теорией Великого Объединения, в которой кажущийся хаос вселенной находит своё математическое выражение. Она сочетается и с верой в то, что всё едино и что если не поддаваться иллюзиям, можно увидеть, что зло неотделимо от добра.

Персонаж восстанавливает очки Воли, когда ему удаётся увидеть смысл в океане горя и хаоса.

Пример: Кевин стоял на краю пропасти. Ужасающие картины прошлого сменяли друг друга в его сознании: выпученные глаза его жены, окровавленное тело сына, разорванная розовая пижама, валяющаяся среди ключев волос и разбрызганной крови. В недрах его души бушевали отчаяние и ярость. Нужно было сделать всего один шаг навстречу холодному утешению, шепчущему из бездны, что жизнь не имеет смысла, что мир жесток и абсурден, что в нём не может быть Бога, иначе он не допустил бы такого зла.

Нет! Он в это не верил. Не мог поверить. Кто-то сотворил всё это собственными руками. Кто-то больной и безумный. Кто-то, кто просто не мог быть человеком. Кевин найдёт его. Бог придаст ему сил, поможет найти и остановить эту тварь.

Прикладывая все усилия к поиску смысла, которым могло обладать это злодеяние, и всё больше осознавая, что у любого несчастья есть собственное значение, Кевин восстанавливает потраченные очки Воли.

Другие названия: Верность, непоколебимость, смирение, убежденность.

Типичные представители: Детективы, философы, священники, учёные, истинно верующие.

Стойкость

Любой идеал лишён смысла, если его последователи не могут его отстоять. Когда кажется, что весь мир восстал против них из-за их убеждений, лишь тот, кто обладает Стойкостью, выдержит под напором бури, сохранив свои принципы в неприкосновенности. Стойкость помогает заступиться за свои идеалы и не сойти с избранного пути независимо от того, как велик соблазн сдать или замедлить шаг. Продолжая свою борьбу, невзирая на все препятствия, персонаж доказывает приверженность своим идеалам.

Он восстанавливает все потраченные очки Воли, когда сохраняет верность избранным принципам вне зависимости от того, сколь соблазнительны или могущественны другие перспективы. Это не значит, что персонаж не может временно отвлечься от своей цели. Однако он должен сопротивляться любым попыткам заставить его отречься от своих идеалов или изменить их.

Пример: *Когда незнакомец перешагнул порог, Ноэль сосредоточенно читал газету. Он наконец-то открыл горожанам глаза на коррупцию. Его кампания по устранению преступника, засидевшегося в кресле мэра, уже пустила корни.*

Посетитель бросил на стол перед Ноэлем несколько фотографий, оторвав его от газеты. На них был запечатлён Ноэль, каким он был пятнадцать лет назад. В годы запоя.

"На вашем месте я прекратил бы весь этот благородный крестовый поход, если вам, конечно, не хочется, чтобы эти фотографии попали завтра на первую полосу".

Ноэль почувствовал, как его политическая карьера зависла над краем бездны. Так вот к чему это привело? Вот как они устраняют своих конкурентов?

"Пусть попадают", - ответил он. - "Мне это безразлично. Можете передать своему боссу, что его песня спета. Он потеряет гораздо больше, чем я".

Отказавшись сдаваться и прогибаться под конкурента из-за угрозы политического скандала, Ноэль демонстрирует силу своей Добродетели и восстанавливает все потраченные очки Воли.

Другие названия: Мужество, честность, отвага, непоколебимость.

Типичные представители: Диктаторы, фанатики и культисты, сыщики.

Надежда

Обладать этой Добродетелью значит верить, что даже самая длительная полоса тревог и несчастий имеет свой конец, какими бы мрачными ни казались сопровождающие её обстоятельства. Люди, отличающиеся Надеждой, не только верят в вечное торжество нравственности и порядка над злодеяниями, но и глубоко почитают великую космическую справедливость, будь это карма или всезнающий и всевидящий Бог, карающий грешников. Рано или поздно всё встанет на свои места, и заступник Надежды хочет быть рядом, когда это произойдёт.

Персонаж восстанавливает все потраченные очки Воли, когда не даёт другим поддаться отчаянию, даже если это ставит под угрозу его собственное благополучие или цели. Надежда подобна описанной ранее Стойкости – за тем исключением, что персонаж пытается не допустить, чтобы надежду на светлое будущее потеряли другие. Он вовсе не обязан сам разделять веру в их идеалы или отстаивать их, однако он должен рисковать собственным счастьем ради поддержки другого.

Пример: Когда Ева вошла в помещение, ярость экозащитников стала практически осязаемой.

"Я знаю, что вы видите во мне врага - дочь Трента Торсона. Но тот факт, что я формально владею его лесопилкой, не значит, что я её контролирую или имею право её закрыть. Если сюда приедет мой дядя, у нас не будет ни единого шанса. Я знаю, что его головорезы вместе с юристами давят на вас и пытаются прекратить забастовку, но вы не должны сдаваться. Вы чувствуете силу этого леса. В нём есть что-то живое. Что-то в тысячу раз большее, чем мы с вами, нуждающееся в защите. Я пришла сюда сказать вам, чтобы вы не теряли надежды. Я буду сообщать вам всю информацию, которую мне удастся получить изнутри, чтобы вы всегда опережали их на один шаг. Если вы сдадитесь сейчас, они не оставят ничего, что можно было бы спасти".

За помощь экозащитникам, сопряжённую с личным риском, Ева восстанавливает все потраченные ранее очки Воли.

Другие названия: Мечтатель, оптимист, утопист.

Типичные представители: Антиглобалисты, предприниматели, мученики, провидцы.

Справедливость

Зло не может остаться безнаказанным. Это главное убеждение честных людей, которые верят, что защищать невиновных и противостоять несправедливости - даже перед лицом значительной опасности - должен каждый порядочный человек. Такие люди считают, что зло не может подчинить себе этот мир, пока хотя бы один добрый человек заступает за справедливость, невзирая на все последствия.

Персонаж восстанавливает потраченные очки Воли, когда совершает справедливый поступок, несмотря на угрозу личной утраты или неудачи. "Справедливым" может считаться поступок, описанный или обговорённый в определённом кодексе поведения, будь это уголовный кодекс США или библейская заповедь.

Пример: На протяжении пяти лет Малькольм смотрел, как этот ублюдок продолжает ходить в суд, сверкая жемчужной улыбкой и подавая апелляцию за апелляцией. Самые дорогостоящие адвокаты нарезали круги вокруг районного прокурора. Затем они подавали коллективное прошение учесть до смешного низкую заработную плату обвиняемого - настолько низкую, что Малькольму оставалось только гадать, как далеко зашли взятки, - и ублюдок снова оказывался на свободе.

Сотни людей потеряли рассудок из-за препаратов, которые он продавал. Его состояние продолжало расти даже после того, как он превратил сестру Малькольма в окровавленный труп - а затем и в призрак. Малькольм не сразу заметил, что она каждый раз появляется возле чулана в гостиной. Там, где он хранил пистолет.

Если Малькольм возьмёт правосудие в свои руки и в результате сам станет преступником, он восстановит потраченные очки Воли.

Другие названия: Возмездие, праведность.

Типичные представители: Критики, судьи, родители, образцы для подражания.

Благоразумие

Добродетель Благоразумия ставит мудрость и сдержанность выше необдуманных действий и безрассудного поведения. Благоразумный протагонист укрепляет свою веру в честность и принципы, совершая обдуманные поступки и избегая ненужного риска. Хотя это означает, что за всю жизнь он может ни разу не принять участия в крупной аванюре, сулящей огромные богатства, он может быть уверен, что его жизнь не разрушит одна-единственная неудачная ставка в игровом клубе. Тщательно выбирая цели и избегая лёгких путей, он добивается своего медленно, но практически непременно.

Протагонист восстанавливает все потраченные очки Воли, когда отказывается от участия в аванюре, которая могла бы принести ему немалую выгоду. Под авантурой

следует понимать действие, отказ от которого может в дальнейшем замедлить продвижение персонажа к цели.

Пример: *"Мисс Эрнандес, я должен заметить, что вы не только умная, но и потрясающе красивая женщина. И вам не следует забывать, что существует множество преимуществ, доступных людям, которые делают вклады в наш семейный бизнес. Что по сравнению с этими выгодами значит вступительный взнос, который мы просим за оказание вам дальнейших услуг?"*

"Вы очень щедры", - ответила Луиза, - "и я благодарна вам за предложение. Однако методы оффшорных сделок, которые вы заключаете, подозрительно напоминают отмывание денег с уклонением от налогов. С моей стороны было бы неразумно ставить под угрозу свою юридическую карьеру, связывая своё имя с этой системой".

"Вам это только кажется, мисс Эрнандес. Уверяю вас, вы просто не представляете, от чего отказываетесь".

Если Луиза откажется от возможности разбогатеть ради сохранения своей работы и репутации, она подтвердит свою верность принципам Благоразумия и восстановит утраченные очки Воли.

Другие названия: Терпение, бдительность.

Типичные представители: Бизнесмены, врачи, священники, учёные.

Воздержанность

Рецепт счастья заключается в том, чтобы во всём соблюдать умеренность - так гласит основной принцип Воздержанности. Во всём важен баланс. Всё имеет своё место в жизни, от гнева до прощения и от похоти до благотворительности. Воздержанный человек не отрицает своих потребностей, поскольку ни одну из них нельзя назвать противоестественной или греховой. Проблема в том, что людям свойственно бросаться в крайности - обусловлено ли это их самыми благородными или самыми примитивными позывами. Слишком большая привязанность к благочестию может таить не меньше опасности для души человека, чем полная развращённость.

Персонаж восстанавливает все потраченные очки Воли, если не поддаётся соблазну довести что-либо до крайности, будь это поведение добродетельным или порочным, вне зависимости от наград, которые могут сулить подобные действия.

Пример: *Майкл прижал Раверу к тротуару и нацепил на него наручники. Проведя половину жизни в правоохранительных органах, Майкл просто не мог упустить шанса призвать Дугласа Раверу к ответственности.*

Сколько детей погибло из-за того дерьма, которое распространял Равера? Сколько раз его прихвостни угрожали расправой семье Майкла? И сколько раз Раверу притаскивали в участок только затем, чтобы тотчас же отпустить?

Майкл подумал о левом стволе 38 калибра, который сейчас лежал у него в машине. Ему ничего не стоило выстрелить пару раз в крыло автомобиля и оставить на пистолете отпечатки Раверы. Никто не будет сомневаться, что Майклу пришлось пристрелить Раверу в порядке самообороны.

"Нет уж", - сказал себе Майкл. Он не опустится до уровня этого убийцы, как бы ему этого ни хотелось. Тогда он ничем не будет от него отличаться.

Он затащил Раверу в заднюю часть патрульной машины и захлопнул дверь.

Отказавшись довести дело до крайности и поддаться инстинктам, Майкл, выбравший золотую середину, доказал свою преданность принципам Воздержания и восстановил потраченные очки Воли.

Другие названия: Целомудрие, сдержанность, бережливость.

Типичные представители: Духовенство, полицейские офицеры, социальные работники.

Пороки

В ходе создания персонажа вы должны выбрать один из семи Пороков, представленных ниже. Такой Порок становится главным из отрицательных качеств протагониста. Это не означает, что он не может иметь и других слабостей или тёмных желаний, однако этот Порок больше всех остальных говорит о принципах персонажа.

Зависть

Завистливый человек никогда не бывает доволен тем, что имеет. Какого бы положения, статуса и богатства он ни достиг, всегда есть тот, кто имеет больше, а это провоцирует ревность. Завистливые персонажи никогда не обходятся и не удовлетворяются тем, что у них уже есть. Они всегда сравнивают свои достижения с достижениями окружающих, выискивая путей к получению того, что они заслуживают. Они могут казаться другим параноиками или могут попросту ненавидеть всех окружающих.

Персонаж получает одно очко Воли, когда ему удаётся в чём-то опередить соперника или же пошатнуть его благосостояние.

Пример: *Хьюз наблюдал за тем, как журналисты, спонсоры и красивые женщины собираются вокруг Монтгомери, как мотыльки, прилетевшие на пламя. Десятая доля секунды на сорокаметровом поле и пара умелых приёмов, - вот и всё, что сделало Хьюза низкооплачиваемым защитником, а Монтгомери - тейлбеком-суперзвездой. Теперь, накануне большого полуночного матча, всё внимание было сосредоточено на Монтгомери.*

"Выпей это, и сегодняшний матч сделает тебя фаворитом".

Сначала ему показалось, что голос прозвучал у него в голове, однако затем он увидел самого уродливого человека, который когда-либо попался ему на глаза. Он сидел прямо здесь, в раздевалке, улыбаясь, словно Чеширский Кот.

"Ты кто такой, чёрт побери? Кто тебя пустил?"

"Мяч вступит в игру через пять минут, Хьюз. Хочешь стать суперзвездой уже этим вечером? Тогда выпей. А если хочешь, чтобы Монтгомери снова оказался на первой полосе, можешь позвать охрану".

Хьюз колебался ещё секунду, а затем взял флакон и осушил его. Это был плотный, солёный, тёплый... могущественный напиток. Невероятно могущественный. Какими бы ни были последствия, теперь Хьюз был готов выйти на игру всей своей жизни.

Приняв напиток, Хьюз потакает своему Пороку и восстанавливает одно очко Воли.

Другие названия: *Жадность, ревность, паранойя.*

Типичные представители: *Знаменитости, руководители, политики.*

Чревоугодие

Чревоугодие заключается в удовлетворении своих appetитов в ущерб остальным потребностям, в посвящении своей жизни чувственным удовольствиям или погоне за новыми ощущениями. Обжора готов пойти на любые жертвы, только бы ублажить свою неутолимую жажду удовольствий, чего бы это ни стоило ему и его близким. Его можно сравнить с наркоманом или даже kleптоманом (человеком, воруящим ненужные ему вещи ради чувства азарта).

Протагонист восстанавливает одно очко Воли, когда потакает своей зависимости или аппетиту, рискуя собственным благополучием или благополучием своих близких.

Пример: *Они пришли за его отцом. Они затаскивали его в спальню и включили паяльник, после чего раздались первые вопли. Джеймс поразмыслил, не помешать ли им, но к чему бы это привело? Так что он просто решил плеснуть себе выпить. Втянул ноздрей капельку кока и запрокинул стаканчик виски.*

Вообще-то именно он связался с этой компанией - и, возможно, это действительно было ошибкой, - однако он говорил своему отцу держаться от них подальше. Джеймс

налил себе ещё выпить. Виски пламенем прокатилось по его горлу и притупило чувства. Эти ребята терпеть не могли, когда кто-нибудь им мешал. Так что Джеймс просто сделал ещё глоток виски.

Притупляя свои чувства выпивкой и наркотиками вместо того, чтобы помочь своему отцу, Джеймс удовлетворил свой Порок и восстановил одно очко Воли.

Другие названия: Зависимость, чрезмерное потребление, эпикурейство.

Типичные представители: Знаменитости, наркоманы, воры.

Жадность

Как и в случае с Завистью, Жадность мешает людям удовлетвориться тем, что у них уже есть. Они хотят получить ещё больше - денег, недвижимости, авторитета или влияния, - несмотря на то, что они, возможно, уже сейчас имеют больше, чем могут потратить. Они стремятся во всём добиться излишеств. Для жадных людей такого понятия, как "слишком много", просто не существует. Если для удовлетворения своей страсти им нужно отнять у другого с трудом заработанную награду - что делать, этого требует их благополучие.

Персонаж получает одно очко Воли, если приобретает что-либо за счёт другого. Такое приобретение должно быть связано с потенциальным риском (ареста, нападения или потери авторитета среди товарищей).

Пример: *Грегор пробежался глазами по списку имён. Читать его было всё равно что проглядывать телефонную книгу в небольшом городишке. Он расписался на первой странице, поставив точку в карьере нескольких сотен сотрудников.*

"Таковы требования капитализма", - подумал он. - "Пресса ни за что не поверит, что наши компании работали вместе, если только мы не уволим сотрудников из резерва. Цена прогресса".

Он ещё раз взглянул на журнальный разворот, на котором красовались имена 500 богатейших людей планеты, и подчитал в уме разницу между своим состоянием под номером 20 и состоянием человека под номером 19. Затем он представил перечень следующего года. У любого прогресса есть и свои преимущества.

Подписав бумагу, которая стоила благополучия сотням людей, ради личной выгоды, Грегор удовлетворил свой главный Порок и восстановил одно очко Воли.

Другие названия: Алчность, скупость.

Типичные представители: Руководители, юристы, биржевые маклеры.

Похоть

Безнравственная сторона Похоти заключается в неспособности индивидуума контролировать свои страсти. Человеком, который охвачен Похотью, движет жажда каких-то определённых ощущений (обычно плотских утех, хотя это может быть также тяга к другим переживаниям или занятиям), для удовлетворения которой он готов жертвовать нуждами или чувствами других людей. Такой человек использует любые доступные ему средства, чтобы удовлетворить свою страсть, начиная с обмана и заканчивая проявлениями неприкрытого насилия.

Персонаж руководствуется исключительно своими страстями. Он восстанавливает очко Воли, когда потакает своим желаниям или потребностям, пренебрегая нуждами окружающих.

Пример: *В течение двух недель Аарон жил у свидетеля обвинения, "следя за её безопасностью". То, что она и сама попала под подозрение в качестве соучастницы преступления, не мешало ему трахать её по несколько раз на день, особенно если учитывать, что она сама к нему приходила. Может, это и ставило под угрозу его карьеру и репутацию свидетеля, но эта девчонка стоила любого риска. Аарону было плевать, что последние четверо женихов этой красотки умерли, а участковый называл её "чёрной вдовой". Их сексуальные игры с каждым разом становились всё интереснее. За*

пару часов она доводила его до полного изнеможения. Если бы он прекратил о ней думать, возможно, провалы в памяти и привлекли бы его внимание. Но ему не хотелось беспокоиться из-за такой ерунды.

Используя свою должность и влияние для получения сексуального удовлетворения, Аарон попускает своему Пороку и восстанавливает очко Воли.

Другие названия: Сладострастие, нетерпеливость, страстность.

Типичные представители: Кинопродюсеры, политики, рок-звёзды.

Гордыня

Гордыня - Порок абсолютной самоуверенности. Это полная убеждённость протагониста в том, что каждое совершённое им действие безупречно, даже если всё говорит об обратном. Самоуверенный персонаж отказывается отступить, если его правота или репутация ставятся под сомнение, даже когда ошибочность его поступков становится очевидной. Его самолюбие просто не может смириться с предположением о несостоятельности его решений, и он скорее причинит боль окружающим, чем признает свою ошибку.

Персонаж восстанавливает очко Воли, когда его желания (не потребности) доминируют над желаниями остальных - что, тем не менее, должно быть сопряжено с потенциальным риском для персонажа. Чаще всего это проявляется в желании услышать лестные отзывы о своей персоне, хотя это также может быть и желание подчинить окружающих своей воле.

Пример: *Фабрис вышел из автомобиля и окинул взглядом старинный особняк. Четыре столетия, проведённые под воздействием французской погоды, не слишком благоприятно сказались на этом некогда величественном здании. Заходящее солнце заставило тени вытянуться вдоль фасада, осветив каждую выбоину и трещину в стенах. Искажённая тень легла на входную дверь подобно зловещему символу.*

Особняк с привидениями.

Когда неопрятный, невоспитанный студент прервал его лекцию и публично поинтересовался у профессора, осмелится ли тот провести хоть одну ночь в этом здании, мог ли он, самый известный разоблачитель мифов, отказаться от такого спора?

Фабрис был абсолютно уверен, что ему куда больше следует опасаться, не обрушится ли здание над его головой, чем не выскочит ли перед ним разозлённое привидение. Да, он был совершенно в этом уверен.

Приняв брошенный ему вызов и упиваясь уверенностью в своих силах, Фабрис удовлетворил свой Порок и восстановил очко Воли.

Другие названия: Высокомерие, самодовольство, тщеславие.

Типичные представители: Руководители корпораций, кинозвёзды, уличные головорезы.

Лень

Лень заставляет человека избегать работы в надежде, что рано или поздно её придётся выполнить кому-нибудь другому. Вместо того, чтобы прилагать усилия к выполнению трудной задачи - и рисковать возможным провалом - ленивый человек решает просто не приступать к её решению, зная, что в конце концов необходимость заставит заняться этим кого-нибудь из окружающих. Тот факт, что пока он сидит на месте, могут пострадать невинные люди, не имеет для него никакого значения.

Персонаж восстанавливает очко Воли, когда избегает выполнения трудной задачи и при этом всё равно достигает цели.

Пример: *Когда уже четвёртый жилец позвонил управляющей, Кэтрин, и предупредил её, что аварийное освещение до сих пор отсутствует, она сделала вид, что слушает его. Опять какой-то вандал пришёл и разбил все лампы возле дома.*

Само собой, она слышала про здание в районе Харкорт, в котором кто-то сначала вырубил все аварийные лампы, а на следующую ночь пришёл и ограбил несколько квартир. В зависимости от того, кто рассказывал эту историю, мнение о том, что за дерьмо там произошло, менялось.

Но обеденный перерыв уже начался, и Кэтрин решила, что вся эта болтовня о Харкорте наверняка полна домыслов. Кроме того, на случай появления бугимена у неё есть бейсбольная бита. Она отключила телефон и развалилась в кресле. Разбитые лампы могут подождать ещё денёк.

Избегая работы, несмотря на возможные последствия, Кэтрин уступила своему Пороку и восстановила одно очко Воли.

Другие названия: Апатия, трусость, невежество.

Типичные представители: Лоботрясы, наследники целевых фондов, мошенники из департамента социального обеспечения.

Гнев

Гнев - Порок неконтролируемой агрессии. Человек, уступивший гневу, ищет любого доступного способа выместить свою ярость и разочарование на людях или предметах даже при самом незначительном поводе. В большинстве случаев его реакция оказывается совершенно непропорциональна тому, что её вызвало. Попав в автомобильную пробку, такой человек может вытащить другого водителя из машины, а рассерженный полицейский может получать удовлетворение от избиения каждого, кого он ловит, независимо от его вины.

Персонаж восстанавливает потраченное очко Воли, когда даёт выход своему гневу в ситуации, в которой подобное поведение может обернуться крупными неприятностями. Он не может восстановить Волю, просто вымещая свою ярость на противнике в боевой сцене. Напротив, подобное поведение должно быть необоснованным или неуместным.

Пример: *Когда Эйприл шатающейся походкой ввалилась в квартиру, Ребекка уже стояла возле двери, ожидая месячной платы. Но Эйприл всё ещё оставалась под воздействием того новенького препарата, который пользовался невиданной популярностью среди местных торчков. Большую часть дня она провела, страдая от провалов в памяти и приступов паранойи, наигрывающих ей, что "создания ночи готовы прогрызть стены мира".*

Ребекка не собиралась больше это терпеть, и когда Эйприл привычно начала придумывать оправдания, Ребекка ей врезала. Кровь потекла у Эйприл из носа, скапливаясь на губах.

"Мне нужны мои деньги, немедленно", - прокричала Ребекка, вбивая каждое слово в Эйприл, пока та не осела на пол, сжавшись и обливаясь слезами.

Выбивая деньги из Эйприл, Ребекка удовлетворила свой Гнев и тем самым восстановила потраченное очко Воли.

Другие названия: Асоциальные наклонности, вспыльчивость, неуравновешенность, садизм.

Типичные представители: Вышибалы, полицейские дознаватели, уличные громилы.

“Я не подписывался на это дерьмо”, – проворчал капрал Питерс, пытаясь стряхнуть с ботинка что-то, напоминающее дерьмо.

“Вы сделаете то, что вам велено”, – отозвался сержант Йохансен. – “Так что поднимайтесь и прочешите этот туннель”. – Он показал кончиком автомата на тёмный проём, в который едва-едва мог пройти человек. – “Возьмите с собой Копачека”.

Питерс сморщился и заглянул в проём. Туннель выглядел так же, как и любая другая часть канализации, в которую забрались солдаты. Кто знает, когда под землёй прорубили эту дыру и сколько дерьма в ней могло скопиться.

Копачек хлопнул его по плечу.

“Ну, будем спускаться или чего?”

“А ты куда-то торопишься?” – спросил Питерс. – “Мне наплевать, что они говорят. Ты представляешь себе террориста, который станет жить в таком месте? Сюда ведь даже помешанный не залезет”.

“Приказ есть приказ”, – ответил Копачек.

“Но мы-то тут при чём? За такое дерьмо отвечает полиция”.

“Говорят, этот парень пришел кого-то из окружения губернатора. Так что, я думаю, теперь это наша морока. Никто не может убить такую крупную шишку и рассчитывать, что по его следу не пустят собак”.

Питерс тяжело вздохнул.

“Ладно. Будь что будет, давай покончим с этим”.

Туннель протянулся на несколько сотен шагов до первого перекрёстка. Дальше он разветвлялся на три дороги, оканчивавшиеся грязными лужами, скапливавшимися у громадного водостока.

Копачек начал водить фонарём во всех направлениях. Внезапно Питерс почувствовал, как сердце у него подсочило к горлу. В дальней части туннеля он будто заметил человеческую тень. Это длилось всего мгновение. Потом тень исчезла.

“Выруби фонарь”, – прошептал Питерс, нацеливая автомат.

“Что? Ты что-то увидел?”

Питерс напряжённо взгляделся во тьму, но там ничего не было.

“Похоже, ошибся”.

Копачек молча стоял возле него, не шевелясь и направив свет в сторону. В отблесках фонаря Питерс увидел, как по воде прокатываются небольшие круги и завитки, образуя линию, направляющуюся прямо к ним.

“Странно”, – прошептал Питерс, обращаясь скорее к самому себе, чем к Копачеку.

“А?”

“Не могу сказать. Выглядит так... словно кто-то идёт по воде”.

Глава пятая: Преимущества

*Лицемерие, высокомерие, тщеславие,
гневливость, грубость - это присуще тем,
кто рожден с демонической природой.
Божественная природа ведёт к освобождению,
демоническая - к рабству.*

Бхагавад-Гита (в переводе С.М.Неаполитанского)

Преимуществами называются специальные возможности и привилегии, которые добавляют протагонисту индивидуальности. Их можно приобрести как в ходе создания персонажа, так и в течение хроники - нужно просто вложить соответствующее количество очков опыта.

Преимущества, описанные в этой главе, распределены в алфавитном порядке по трём основным категориям: Ментальной, Физической и Социальной. Некоторые из них улучшают базовые характеристики протагониста в определённых ситуациях. Другие требуют выполнения определённых условий, без соответствия которым персонаж просто не сможет приобрести то или иное Преимущество. Например, если протагонист хочет мастерски стрелять сразу с двух рук, он может взять Преимущество *Ганслингер* - однако для этого показатели его Ловкости и Огнестрельного оружия должны быть не меньше 3. В дополнение ко всему, некоторые Преимущества могут быть связаны с определёнными недостатками, уравнивающими их силы. Так, персонаж, приобретший Известность, будет приковывать к себе внимание практически в любом людном месте - однако как бы он ни старался, ему всегда будет чрезвычайно трудно смешаться с толпой.

Каждое Преимущество обладает определённым количеством уровней (•). Уровни определяют, сколько очков вам нужно потратить для приобретения Преимущества. Некоторые Преимущества предлагают целый диапазон уровней (например, от • до •••). Такой диапазон позволяет вам приобретать низкие уровни Преимущества, если это больше соответствует образу персонажа или если вам будет удобно приобрести сначала лишь несколько уровней Преимущества и повышать его значение уже в ходе игры.

Персонаж мог получить эти Преимущества по праву рождения или в раннем возрасте. Тем не менее, некоторые Преимущества можно развить только методом проб и ошибок, прилагая к этому направленные усилия или посещая тренировочные курсы. Первый тип Преимуществ можно приобрести только в ходе создания персонажа, о чём говорит соответствующая пометка. Второй тип можно приобрести уже в ходе игры благодаря вложению очков опыта. Развитие Преимуществ требует последовательного приобретения его уровней. Так, если персонаж собирается развить то или иное Преимущество до уровня •• или выше, ему придётся сначала приобрести уровни • и ••.

Ментальные Преимущества Здравый смысл (••••)

Эффект: Персонаж отличается исключительной осторожностью и прагматизмом. Прежде чем что-либо предпринять, он уделяет несколько секунд тщательному анализу ситуации.

Если Рассказчик видит, что персонаж вот-вот совершит поступок, ведущий к катастрофическим последствиям или полному сюжетному тупику, один раз за главу он может сделать бросок на Сообразительность + Самообладание персонажа. В случае успеха Рассказчик может указать игроку на рискованность его затеи или даже подсказать, какие действия могут направить события в нужное русло. Обратите внимание, что хотя вы и сами можете попросить Рассказчика сделать этот бросок, если не знаете, как поступить в той или иной ситуации, он не обязан вам подчиняться. Здравый смысл может *помочь*

персонажу выбраться из затруднительной ситуации, но он не служит ему маршрутной картой. *Приобрести это Преимущество можно только в ходе создания персонажа.*

Чувство опасности (••)

Эффект: Вы получаете модификатор +2 на проверки Сообразительности + Самообладания, позволяющие заметить надвигающуюся угрозу. Обычно этот бросок совершается перед тем, как персонаж будет захвачен врасплох и атакован противником.

Персонаж обладает хорошо развитым инстинктом самосохранения, который предупреждает его об опасности. Возможно, ему всегда удавалось замечать неуловимые изменения в обстановке, а может, ему помогает необъяснимое "шестое чувство", позволяющее избегать неприятностей.

Эйдетическая память (••)

Эффект: Персонаж обладает практически фотографической памятью и способен быстро запоминать большое количество визуальных деталей с поразительной точностью. Чаще всего вам просто не нужно делать стандартный бросок на воспоминание малозаметных деталей или событий, произошедших в далёком прошлом, если только персонаж не находится под давлением стресса (включая участие в боевой сцене). И даже под давлением он получает бонус +2 к проверкам, основанным на Интеллекте + Самообладании или других Навыках (например, Образовании) при попытке вспомнить какие-то определённые факты. *Приобрести это Преимущество можно только в ходе создания персонажа.*

Энциклопедические знания (••••)

Эффект: Персонаж располагает огромным количеством ценной (а иногда и достаточно бесполезной) информации по широкому кругу проблем. В любой ситуации есть вероятность, что он найдёт правильное решение, основываясь на том, что когда-то читал, наблюдал или просто видел по телевизору.

Всякий раз, когда персонаж сталкивается с ситуацией или проблемой, находящейся за пределами основной сферы его знаний, вы можете сделать бросок на Интеллект + Сообразительность. Если бросок оказывается успешен, протагонист вспоминает какой-нибудь любопытный факт, услышанный им в прошлом и способный пролить свет на его нынешние проблемы.

Приобрести это Преимущество можно только в ходе создания персонажа.

Персонаж или впитывал в себя всевозможную информацию с самого детства, или нет.

Полный провал: Персонаж "вспоминает" что-то, касающееся ситуации, не понимая, что это абсурд. "Погодите! Погодите! Я видел, как это делали в одном фильме!" Если возможен полный провал, Рассказчик сам может сделать проверку Интеллекта + Сообразительности.

Провал: Персонаж копается в памяти, но не находит ничего подходящего.

Успех: Персонаж вспоминает подробности или факты, которые помогают ему лучше понять ситуацию. "Говорите, вы чувствовали запах миндаля? Мне кажется, я когда-то читал, будто это признак отравления цианидом".

Исключительный успех: Персонаж вспоминает целый скоп полезных сведений, которые позволяют ему пролить свет на ситуацию. "Глядите-ка, леденец в форме черепа. Такие делают в Мексике ко Дню Мёртвых. Это подарок умершему возлюбленному. А говорят ещё, что из телика нельзя ничего узнать".

Холистическая медицина (•••)

Эффект: Персонаж специализируется на лечении всего тела, укреплении организма и восстановлении здоровья, поддерживая баланс и стойкость всей физиологии пациента. В результате он способен исцелять болезни и некоторые раны (не требующие

хирургического вмешательства и ограниченные только тупым или летальным уроном – ни в коем случае не агgravированным), используя только природные средства и не прибегая к помощи докторов или госпиталей.

Раз в день, если персонаж тратит час на лечение пациента, вы можете сделать бросок на Интеллект + Медицину. Если бросок оказывается успешным, скорость восстановления пациента на этот день увеличивается вдвое. Самые тяжёлые раны должны быть залечены первыми. Так, если пациент страдает от летального ранения, а персонаж успешно проходит проверку, рана будет залечена за один день вместо двух. Если пациент страдает только от тупого урона, его раны будут излечены за несколько минут (приблизительно за восемь каждая). Сроки восстановления Здоровья указаны на **стр. 261 Главы Седьмой**.

Полный провал: Персонаж ставит неправильный диагноз и пытается разобраться не с той проблемой, вследствие чего состояние пациента только ухудшается. Сроки выздоровления не уменьшаются (остаётся стандартное время восстановления). Вместе с тем пациент переносит ещё один уровень тупого урона. Персонаж больше не может попытаться вылечить эту рану.

Провал: Лечение не имеет эффекта, и сроки восстановления *любого* тупого урона или одного летального ранения сохраняются. С разрешения Рассказчика протагонист может предпринять последовательные действия по лечению в этот же день (**см. стр. 196**). Если он снова не получает успехов в лечении одного летального повреждения или одного (или нескольких) тупых, они должны быть излечены естественным путём, прежде чем персонаж сможет предпринять новые попытки лечения. Таким образом, если протагонист проваливает бросок на лечение одного из летальных повреждений своего пациента, должно пройти два дня, прежде чем рана затянется сама по себе и протагонист сможет взяться за лечение следующего повреждения.

Успех: Лечение приносит свои плоды, и сроки лечения пациента на этот день сокращаются вдвое.

Исключительный успех: Персонаж особенно преуспевает в лечении пациента. Вы можете не проходить проверку на следующий день - в таком случае она автоматически считается успешной. Таким образом, два летальных ранения могут быть залечены за два дня.

Возможная экипировка: Холистические средства (+1), руководство по лечению прикосновениями (+1), жидкости и продукты для очищения организма (+1).

Возможные штрафы: Нехватка лекарственных средств (от -1 до -4), шумное окружение (-1), грозящая опасность (-3), самодельные лечебные средства (-1).

Языки (•••)

Эффект: Персонаж знает один дополнительный язык помимо родного. Одно очко этого Преимущества означает, что персонаж может читать, писать и разговаривать (с минимальной беглостью) на другом языке. Два очка означают, что он способен бегло и грамотно разговаривать на этом языке. Три очка означают, что он способен читать и разговаривать на другом языке не хуже, чем его носитель.

Вы должны сразу выбрать язык, который осваивает персонаж при развитии этого Преимущества.

Медитативное сознание (•)

Эффект: При желании персонаж может с лёгкостью погрузиться в медитативное состояние, оставаясь в нём столько, сколько он сочтёт нужным. Штрафы на проверки Сообразительности + Самообладания, налагаемые окружающей средой, игнорируются. Даже ранения не налагают штрафов на попытки сосредоточиться. См. задачу "Медитация" на **стр. 72 Седьмой Главы**.

Потустороннее чувство (•••)

Требования: Смертный (персонаж не принадлежит к сверхъестественным видам существ); Сообразительность ••

Эффект: Персонаж обладает "шестым чувством", которое помогает ему в ситуациях, связанных со сверхъестественными воздействиями. Возможно, у него встают дыбом волосы, по коже бегут мурашки, а по позвоночнику прокатывается дрожь. В чём бы это ни выразалось, тело протагониста реагирует на присутствие незримых сил. Он не слышит и не видит эти феномены - более того, он может даже не сразу понять, что вызвало у него такую реакцию. Она может проявляться при встрече с определённым типом существ, таких как призраки или вампиры, или может просто давать понять, что что-то не так. Со временем, после некоторого взаимодействия со сверхъестественным миром, персонаж может научиться понимать, что пытается подсказать ему тело.

Тип сверхъестественных существ, вызывающих у персонажа такую реакцию, должен быть определён до приобретения Преимущества. Это может быть как широкий спектр существ (персонаж испытывает какое-то жуткое чувство в присутствии призраков), так и совершенно конкретная разновидность созданий (персонаж чувствует холодную дрожь при встрече с вампиром).

Последнее слово в определении характера и формы "шестого чувства" остаётся за Рассказчиком. При желании он даже может держать эти факторы в тайне, чтобы вы могли выяснить это сами во время игры. Только смертные персонажи могут обладать этим Преимуществом. Случайное или сознательное превращение персонажа в существо, обладающее сверхъестественными возможностями, обнуляет эффект этого Преимущества.

Физические Преимущества

Амбидекстрия (•••)

Эффект: Персонаж не получает штрафа -2 к броскам на использование второго оружия или на выполнение других действий второй рукой. *Приобрести это Преимущество можно только в ходе создания персонажа.*

Уклонение в рукопашной (•)

Требования: Сила •• и Рукопашный бой •

Эффект: Всякий раз, когда персонаж уходит в уклонение (см. "Уклонение" на стр. 231), вы можете добавить к его защите очки Рукопашного боя вместо того, чтобы просто удваивать Защиту. Персонаж целиком опирается на свои навыки блокирования и уклонения от атак вместо того, чтобы полагаться на чистые рефлексy. Хотя новичку это может принести мало пользы, опытный боец может получить значительную фору в бою благодаря этому Преимуществу.

Уклонение в рукопашной применяется против атак, основанных на Рукопашном бое, Холодном оружии, бросках метательного оружия и использовании Огнестрельного оружия в ближнем бою. Персонаж может двигаться со своей Скоростью, применяя Уклонение в рукопашной в том же раунде.

Хотя персонаж может обладать и Уклонением в рукопашной, и Уклонением в вооружённом бою, он должен решить, какое из Преимуществ он будет использовать в данном раунде.

Чувство направления (•)

Эффект: Персонаж обладает врождённым чувством направления, которое позволяет ему инстинктивно сохранять ориентацию. Он может попасть на незнакомую территорию и всё равно знать, откуда он пришёл и где находится любая из сторон света, даже не сверяясь с компасом.

Обезоруживание (••)

Требования: Ловкость ••• и Холодное оружие ••

Эффект: Персонаж развил навык владения Холодным оружием до такой степени, что способен разоружать оппонентов в ближнем бою, используя собственное оружие. При проведении обычной атаки вы можете сравнить полученные успехи с Ловкостью оппонента. Если вы получили количество успехов, равное или большее Ловкости противника, персонаж может выбить оружие из его рук вместо того, чтобы наносить урон. Оружие падает в нескольких ярдах от оппонента, количество которых равно полученным успехам.

Обезоруживание действует по другой системе, нежели направленная атака или сознательное разрушение оружия и предметов в руках оппонента. Правила по использованию этих возможностей описаны на **стр. 206** раздела "Экипировка".

Стремительные рефлексy (• или ••)

Требования: Ловкость •••

Эффект: Каждый уровень повышает Инициативу на +1.

Сочетание молниеносных рефлексов и стальных нервов помогает протагонисту опередить противника.

Боевое изящество (••)

Требования: Ловкость ••• и Холодное оружие ••

Эффект: В вооружённом бою персонаж больше опирается на ловкость, чем на грубую силу. Когда он сражается с определённым оружием в руках (к примеру, с рапирой или катаной), он может делать броски атаки, основываясь на Ловкости, а не Силе.

Персонаж может приобретать это Преимущество множество раз, выбирая по одному новому виду оружия.

Боевой стиль: Бокс (от • до •••••)

Требования: Сила ••• Выносливость •• и Рукопашный бой ••

Эффект: Персонаж владеет приёмами бокса и способен наносить быстрые, мощные удары, при необходимости уклоняясь и уходя с траектории ударов противника. Он мог посещать боксёрские кружки в колледже или школе, а мог заниматься боксом профессионально. Также он мог пройти тренировочный курс в местной оздоровительном клубе в качестве физкультуры.

Уровни освоения этого Преимущества открывают протагонисту доступ к специальным боевым манёврам. Каждый манёвр служит необходимым условием для приобретения следующего. Таким образом, персонаж не может освоить "Пригибание и уклонение", пока не освоит "Удар по корпусу". Манёвры и их эффекты описаны ниже. Большинство из них основаны на Навыке Рукопашного боя.

Удар по корпусу (•): Персонаж может наносить мощные удары, заставляющие противника шататься и хватать ртом воздух. Если успехи, полученные при одиночной атаке, основанной на Рукопашном бое, равны или превышают Размер противника, тот теряет следующее действие.

Пригибание и уклонение (••): Персонаж обучен инстинктивному уклонению и отступлению с траектории ударов противника. В рукопашных схватках (основанных на Рукопашном бое, а не Холодном оружии) для определения своей Защиты персонаж использует самое высокое значение Ловкости или Сообразительности вместо самого низкого. Если в пределах одного раунда персонажа атакуют как при помощи Рукопашного боя, так и при помощи Холодного оружия, он использует стандартный уровень Защиты.

Шквал ударов (•••): Опыт и тренировка позволяют боксёру обрушивать на противника шквал молниеносных ударов. В качестве одиночного действия он может

делать сразу две атаки, основанные на Рукопашном бое. Вторая атака проходит со штрафом -1.

Недостаток: Персонаж не может использовать Защиту против атак, направленных на него в том же раунде, в котором он применяет этот манёвр. Если он использовал Защиту против атак тех противников, которые действовали перед ним благодаря более высокой Инициативе, он не может использовать этот манёвр. Он слишком занят уклонением и блокированием поступающих атак.

Хеймейкер (••••): Способность наносить точные, мощные удары позволяет протагонисту вырубить противника одним движением. Если одиночная атака, основанная на Рукопашном бое, даёт количество успехов, равное или превышающее Размер противника, то удар может мгновенно вырубить жертву. Противник должен пройти проверку Выносливости. В случае успеха он остаётся в сознании, но теряет следующее действие вследствие сильнейшего удара по корпусу (см. выше). В случае провала он теряет сознание на количество раундов, равное нанесённому урону.

Недостаток: Персонаж не может использовать Защиту против атак, направленных на него в том же раунде, в котором он применяет этот манёвр. Если он использовал Защиту против атак тех противников, которые действовали перед ним благодаря более высокой Инициативе, он не может использовать этот манёвр. Он слишком занят уклонением и блокированием поступающих атак.

Жестокий удар (•••••): Точность и сила ударов протагониста возрастают до такой степени, что его кулаки становятся смертоносным оружием, способным покалечить и даже убить. Жестокий удар наносит летальный урон вместо тупого.

Недостаток: Каждый удар требует одного очка Воли. Обратите внимание, что вложенное в удар очко Воли не добавляет к атаке трёх дополнительных дайсов.

Боевой стиль: Кунг-фу (от • до •••••)

Требования: Сила ••, Ловкость ••, Выносливость •• и Рукопашный бой ••

Эффект: Персонаж обучен одной или несколькими формам боевого искусства Кунг-фу, позволяющего фокусировать разум и тело для концентрации и самообороны. Он мог начать тренировку ещё в раннем возрасте, следуя семейным традициям или увлечениям своих друзей, а мог пройти курс обучения уже во взрослом возрасте, чтобы натренировать своё тело и обучиться искусству самообороны.

Уровни освоения этого Преимущества открывают протагонисту доступ к специальным боевым манёврам. Каждый манёвр служит необходимым условием для приобретения следующего. Таким образом, персонаж не может освоить искусство "Железной кожи", пока не освоит "Фокусированный удар". Манёвры и их эффекты описаны ниже. Большинство из них основаны на Навыке Рукопашного боя.

Фокусированный удар (•): Физическая подготовка и координация позволяют бойцу наносить удары по жизненно важным точкам на теле противника. Отрицательные модификаторы, налагаемые атаками по конкретным точкам, снижаются на единицу. См. "Поражение точных целей" на стр. 246. Даже если персонаж не указывает конкретной цели, штрафы, налагаемые бронёй противника на атаки с использованием Рукопашного боя, понижаются на единицу.

Железная кожа (••): Персонаж закаляет своё тело, подготавливая его к физическим повреждениям, что позволяет выдерживать бесчисленные удары с минимальным ущербом. Протагонист получает 1 уровень брони против тупого урона.

Оборонительная позиция (••): Персонаж освоил навык ведения боя в оборонительной позиции. При использовании этого манёвра протагонист получает бонус +2 к защите, однако его атаки также проходят со штрафом -2. Оба эффекта длятся в течение раунда. Применяя этот манёвр, протагонист может двигаться только на расстояние своей Скорости.

Ураганная атака (•••): Протагонист способен обрушить на оппонента множество молниеносных ударов. За каждое очко Ловкости выше 2 персонаж может нанести по одному дополнительному удару (основанному на Рукопашном бое) в качестве одиночной атаки. Каждая дополнительная атака проходит с кумулятивным штрафом -1. Так, при Ловкости 3 персонаж может нанести две атаки (из которых вторая получит штраф -1), при Ловкости 4 три атаки (третья со штрафом -2), а при Ловкости 5 четыре атаки (третья со штрафом -3). Все атаки должны быть направлены на одну цель.

Недостаток: Персонаж не может использовать Защиту против атак, направленных на него в том же раунде, в котором он применяет этот манёвр. Если он использовал Защиту против атак тех противников, которые действовали перед ним благодаря более высокой Инициативе, он не может использовать этот манёвр. Он слишком занят уклонением и блокированием поступающих атак.

Фатальный удар (••••): Сосредоточив всё своё могущество и концентрацию на единственном ударе, протагонист может убить или покалечить противника одним точно направленным движением. Фатальный удар наносит летальный урон вместо тупого.

Недостаток: Каждый удар требует одного очка Воли. Обратите внимание, что вложенное в удар очко Воли не добавляет к атаке трёх дополнительных дайсов.

Боевой стиль: Два клинка (от • до ••••)

Требования: Ловкость ••• и Холодное оружие ••

Эффект: Протагонист обучен ведению боя с оружием в обеих руках, позволяющим ему атаковать противника и отбивать удары в пределах одного раунда или просто атаковать дважды. Персонаж получает штраф -2 к проверкам атаки второй рукой (если только он не владеет Амбидекстрией).

Уровни освоения этого Преимущества открывают протагонисту доступ к специальным боевым манёврам. Каждый манёвр служит необходимым условием для приобретения следующего. Таким образом, персонаж не может освоить искусство "Отражения и выпада" прежде, чем освоит "Вихрь клинков". Манёвры и их эффекты описаны ниже. Каждый манёвр основан на владении Холодным оружием.

Вихрь клинков (•): Уклонение вашего персонажа (т.е. удвоенное значение его Защиты; см. стр. 231) не получает штрафов за оборону от нескольких противников, пока количество атак не превысит значения Холодного оружия персонажа, после чего Уклонение начинает получать стандартный штраф -1 за каждую последующую атаку. Так, если протагонист с Защитой 2 и Холодным оружием 3 решает попробовать уклониться ото всех атак в этом раунде, первые три атаки получают штраф, налагаемый полным значением его Уклонения (-4). Четвёртая атака получает штраф -3, пятая -2 и так далее. Технически ваш персонаж с такой скоростью вращает клинки возле себя, что противникам трудно приблизиться и атаковать его в ближнем бою.

Если протагонист использует этот манёвр, то Уклонение в рукопашной (см. стр. 161) не может заменить его стандартного Уклонения (удвоенной Защиты) в этом раунде.

Отражение и выпад (••): Персонаж способен отбить атаку и нанести контрудар одним и тем же движением. При использовании этого манёвра протагонист получает бонус +2 к защите, однако его атаки также проходят со штрафом -2. Оба эффекта длятся в течение раунда. Применяя этот манёвр, протагонист может двигаться только на расстояние своей Скорости.

Двойной удар (•••): Персонаж может атаковать одну цель дважды за раунд. Вторая атака проходит со штрафом -1.

Недостаток: Персонаж не может использовать Защиту против атак, направленных на него в том же раунде, в котором он применяет этот манёвр. Если он использовал Защиту против атак тех противников, которые действовали перед ним благодаря более высокой Инициативе, он не может использовать этот манёвр. Он слишком занят уклонением и блокированием поступающих атак.

Скользкий удар (••••): Персонаж может атаковать сразу двоих противников одним ударом. Противники должны находиться друг от друга на расстоянии, не превышающем Скорость протагониста. Вторая атака проходит со штрафом -1.

Недостаток: Персонаж не может использовать Защиту против атак, направленных на него в том же раунде, в котором он применяет этот манёвр. Если он использовал Защиту против атак тех противников, которые действовали перед ним благодаря более высокой Инициативе, он не может использовать этот манёвр. Он слишком занят уклонением и блокированием поступающих атак.

Быстрый бег (от • до •••)

Требования: Сила ••

Эффект: Каждый уровень повышает Скорость на +1.

Вне зависимости от телосложения персонажа, он может развивать огромную скорость в случае необходимости.

Свежий старт (•)

Требования: Стремительные рефлексы ••

Эффект: Персонаж тратит действие на изменение своего положения в перечне Инициативы, чтобы уже со следующего раунда (и на протяжении всех последующих) действовать с новой позиции в этом списке, даже если эта позиция будет намного выше, чем раньше. Так, если бросок Инициативы (**см. стр. 131**) дал результат 9, а противник, которого подстерегал персонаж, получает результат 12, протагонист может пожертвовать своим действием, чтобы получить более выгодную позицию и действовать с результатом 13 (то есть перед своим противником) на протяжении всех последующих раундов начиная со следующего.

Недостаток: Протагонист должен потратить действие на изменение Инициативы во всех последующих раундах. Он не может предпринимать других действий на протяжении этого раунда, за исключением передвижения на расстояние своей Скорости.

Гигант (••••)

Эффект: Рост персонажа равен семи или более футам, а его вес превышает 250 фунтов⁶. Его Размер увеличивается на +1 (а значит, Здоровье также получает +1 пункт). *Приобрести это Преимущество можно только в ходе создания персонажа.*

Недостаток: Персонажу приходится покупать товары в специализированных магазинах или делать индивидуальные заказы. Также от него могут потребовать покупки двух посадочных мест в самолёте, хотя это зависит от авиакомпании.

Ганслингер (•••)

Требования: Ловкость ••• и Огнестрельное оружие •••

Эффект: Опытность персонажа в стрельбе с двух рук возрастает до такой степени, что он может вести огонь сразу из двух пистолетов с практически безупречной меткостью. Стрельба из второго пистолета по-прежнему ведётся со штрафом -2 (если только протагонист не владеет и Амбидекстрией), однако он может использовать оба пистолета в качестве одиночного действия в пределах раунда. Вторая атака проходит со штрафом -1. Персонаж может вести огонь сразу по двум мишеням, однако подобное действие требует слишком большой концентрации и лишает его возможности использовать в этом раунде Защиту.

Эффекты этого Преимущества применяются только к пистолетам.

Недостаток: Если персонаж стреляет в двух противников одновременно, он не может использовать Защиту против атак, направленных на него в этом же раунде. Если он

⁶ То есть около 2,15 м и 115 кг соответственно.

использовал Защиту против атак тех противников, которые действовали перед ним благодаря более высокой Инициативе, он не может использовать это Преимущество. Он слишком занят уклонением и блокированием поступающих атак.

Неутомимость (от • до •••)

Требования: Выносливость ••• или Решительность •••

Эффект: Каждый уровень этого Преимущества понижает на единицу штрафы, налагаемые ранами и усталостью. Например, персонаж с Неутомимостью •• способен игнорировать штраф -2, наложенный на него усталостью (см. "Усталость" на стр. 268). Также это Преимущество позволяет уменьшить штрафы, наложенные на персонажа ранами. Так, если протагонист утрачивает все уровни Здоровья (что в обычных условиях налагает штраф -3 на все его действия), но обладает Неутомимостью •, этот штраф понижается до -2. Преимущество не даёт никаких положительных модификаторов, только снижает штрафы.

Персонаж приучил себя выходить за рамки обычных физических возможностей, чтобы справляться с приступами чудовищной боли или усталости. Возможно, он привык работать изо дня в день, не смыкая глаз, чтобы с блеском окончить колледж, а может, спортивное прошлое научило его игнорировать боль, какой бы страшной ни была травма.

Недостаток: Когда персонажу наконец удаётся выкроить время на отдых, он засыпает как убитый. После бодрствования в течение продолжительного периода времени персонаж не сможет проснуться, пока не проспит хотя бы 12 часов, какими бы ни были обстоятельства, сопутствующие его отдыху.

Железный желудок (••)

Требования: Выносливость ••

Эффект: Персонаж может есть практически всё и практически в любых условиях. Жирный бекон и яйца вкрутую в худшие часы похмелья? Не вопрос. Подгнившее мясо из морозилки? Не вопрос. Молоко, простоявшее две недели по окончании срока годности? Не вопрос. Он может забраться в самую гущу леса и прожить, питаясь сырыми кореньями и жуками, столько, сколько понадобится для выживания, не рискуя заболеть. К соответствующим проверкам на Выживание добавляются два дайса. При определении порога истощения (см. стр. 262) Выносливость персонажа считается на три очка выше.

Природный иммунитет (•)

Требования: Выносливость ••

Эффект: Персонаж получает бонус +2 к проверкам Выносливости на сопротивление заболеваниям, заражениям и другим недугам. Иммунная система протагониста с особым эффектом выстаивает против воздействия инфекций, вирусов и бактерий. Количество раз, когда протагонист серьёзно болел, можно перечислить по пальцам одной руки.

Молниеносное выхватывание (•)

Требования: Ловкость •••

Эффект: Персонаж может выхватить пистолет и тотчас же выстрелить или вытащить холодное оружие и нанести удар безо всяких штрафов в качестве одиночного действия. Если оружие было спрятано (под одеждой или в сумочке), его можно достать и использовать без стандартной потери Защиты. Для взаимодействия с огнестрельным или холодным оружием Преимущество необходимо приобретать отдельно.

Быстрое выздоровление (**)**

Требования: Выносливость ****

Эффект: Исключительно крепкое телосложение позволяет протагонисту с лёгкостью оправляться от травм, которые бы на долгие месяцы приковали к постели любого другого. Персонаж восстанавливает Здоровье за половину обычного срока. Одно очко тупого урона излечивается за восемь минут. Очко летального - за день. Очко аггравированного - за четыре дня.

Крепкая спина (•)

Требования: Сила ••

Эффект: Персонаж получает бонус +1 к проверкам, связанным с подъёмом или перемещением тяжестей. Он может взвалить на себя куда больше, чем можно подумать, глядя на его рост и телосложение.

Сильные лёгкие (•••)

Требование: Атлетика •••

Эффект: Персонаж способен провести длительное время без кислорода. Он может быть фокусником или искателем жемчуга, привыкшим оставаться под водой безо всяких приспособлений гораздо дольше, чем многие люди готовы поверить.

Определяя время, на которое протагонист может затаить дыхание, добавляйте два очка к его Выносливости (см. таблицу "**Задержка дыхания**" на стр. 69). Например, если протагонист обладает Выносливостью 2, он может задержать дыхание на четыре минуты, прежде чем ему придётся пройти соответствующую проверку.

Рисковый водитель (•••)

Требования: Ловкость •••

Эффект: Персонаж может управлять транспортным средством и одновременно выполнять совершенно другие действия (участвовать в перестрелке, драться с другим пассажиром и т.д.) в пределах одного раунда. Тем не менее, в случае сложных манёвров или опасных ситуаций бросок на управление автомобилем всё же может потребоваться. См. раздел "**Техника**" на стр. 212.

Сопротивляемость токсинам (••)

Требования: Выносливость •••

Эффект: Персонаж получает бонус +2 к Выносливости для проверок сопротивления ядам, токсинам или наркотикам. Его тело способно выстоять даже сильнодействующим химикатам безо всякого вреда для организма. Вполне возможно, он никогда не страдал от пищевых отравлений, не говоря уже о похмелье.

Недостаток: Организм протагониста не чувствует разницы между полезными и вредными химикатами. Персонажу может быть чрезвычайно трудно добиться эффекта от алкоголя, никотина или наркотиков, а обезболивающие и анестетические препараты действуют в половину силы.

Уклонение в вооружённом бою (•)

Требования: Сила •• и Холодное оружие •

Эффект: Всякий раз, когда персонаж уходит в уклонение (см. "**Уклонение**" на стр. 231), вы можете добавить к его защите очки Холодного оружия вместо того, чтобы удваивать Защиту. Персонаж целиком опирается на свои навыки фехтования и парирования вместо того, чтобы полагаться на чистые рефлексy. Хотя новичку это может принести мало пользы, опытный фехтовальщик может получить значительную фору в бою благодаря этому Преимуществу.

Уклонение в вооружённом бою применяется против атак, основанных на Рукопашном бое, Холодном оружии, бросках метательного оружия и использовании Огнестрельного оружия в ближнем бою. Персонаж может двигаться со своей Скоростью, применяя Уклонение в вооружённом бою в том же раунде.

Хотя персонаж может обладать и Уклонением в рукопашной, и Уклонением в вооружённом бою, он должен решить, какое из Преимуществ он будет использовать в данном раунде.

Социальные Преимущества

Союзники (от • до •••••)

Эффект: Союзниками становятся люди, готовые время от времени оказывать персонажу помощь. Они могут быть его партнёрами, друзьями по расчёту или обыкновенными должниками. Каждый уровень этого Преимущества должен соотноситься с одним типом союзников, будь это организация, общество или кружок. Примерами могут служить полиция, городской совет, преступный мир, профсоюзы, банки, преподаватели вузов или сотрудники частных клиник. Для того чтобы располагать союзниками сразу в нескольких сферах деятельности, персонажу необходимо приобрести это Преимущество несколько раз. Каждый приобретённый уровень обладает собственными значениями.

Так, персонаж может обладать Союзниками (полиция) ••, Союзниками (преступный мир) ••• и Союзниками (городской совет) •, каждый из которых был приобретён отдельно в ходе создания персонажа или в течение игры.

Внутренние значения Преимущества определяют, насколько сильным влиянием обладает протагонист в этих группах. Одно очко может означать, что персонаж имеет право попросить о незначительных услугах, таких как бесплатное парковочное место (полученное с помощью полиции) или возможность ознакомиться со статьей, прежде чем она будет опубликована (благодаря знакомству с журналистами). Три очка позволяют просить о значительных услугах, таких как разрешение на строительство, "упущенное из виду" городским советом, или протест против резолюции, который могут объявить лидеры профсоюзов. Пять очков позволяют просить об опасных и даже противозаконных услугах, таких как саботаж на Уолл-стрит или список ответов на экзаменационные вопросы, который передаёт персонажу профессор университета.

Характер услуг, о которых можно попросить знакомых в той или иной организации, обычно связан с их сферой влияния. Просьба замедлить бюрократический процесс в городской мэрии, адресованная преступнику, не имеет смысла, однако просьба достать наркотики будет вполне обоснованной. Также просьба может быть незначительной, находящейся в компетенции союзника или соответствующей его положению, а может быть и значительной или опасной, находящейся за пределами его полномочий или даже закона (как, например, просьба открыть постороннему лицу доступ к архиву улики в полицейском участке).

Только Рассказчик определяет, будет ли просьба принята или нет. Если он сомневается, можно сделать бросок на Манипулирование + Убеждение + бонус, равный значению Союзников протагониста. В зависимости от важности и опасности просьбы на этот бросок могут быть наложены определённые штрафы. Просьба заняться чем-либо, что уже находится в компетенции союзника, может и не наложить штрафов, в то время как просьба заняться чем-то, что может отнять кучу времени, налагает штраф -3, а просьба заняться тем, что может привести союзника к тюрьме или смерти, получает штраф -5. Частые просьбы в пределах одной и той же группы людей также сопряжены с получением штрафов, поскольку даже союзники могут устать, если протагонист будет дёргать их по любому поводу.

Равным образом, бросок на Манипулирование + Убеждение + Союзников может определить количество полицейских, откликнувшихся на просьбу о помощи, или

количество грузчиков, которые явятся по просьбе протагониста, чтобы растолковать его врагам, кто здесь устанавливает правила (по одному человеку за каждый успех).

Союзников вовсе не обязательно определять с точностью до человека, чтобы узнать, на кого имеет влияние протагонист. Он может просто знать множество городских журналистов и время от времени обращаться к кому-нибудь из них. Тем не менее, вы должны объяснить, в чём проявляется влияние персонажа на тот или иной коллектив. Возможно, он некогда сам работал на эту организацию и до сих пор имеет друзей среди них. Или, может быть, он когда-то оказал им неоценимую услугу, и члены этого коллектива готовы отплатить ему тем же.

Недостаток: Не стоит считать союзников инструментами, только того и ждущими, чтобы откликнуться на призыв персонажа. У них есть собственные интересы и нужды. Союз предполагает двусторонние отношения. Просьба о помощи позволяет его друзьям попросить о взаимной услуге, и если они сами попадут в неприятности, они не преминут сообщить об этом протагонисту. Такие долги Рассказчик может использовать в качестве зацепок для новых историй.

Завсегдатай (•)

Эффект: Независимо от того, в какой город или посёлок занесёт персонажа, он всегда сможет найти пару смачных ночных местечек, в которых можно будет обстригать дельце и дать своевременную взятку. Даже в закрытых клубах и ресторанах нет таких мест, в которые он не смог бы попасть.

Контакты (от • до •••••)

Эффект: Контакты обеспечивают персонажа информацией, связанной с определённой сферой деятельности. Каждый уровень этого Преимущества отражает одну область или среду, в которой персонаж обладает сетью контактов, готовых передать ему нужные сведения. Если он обладает Kontakтами ••, он может распределить их между компьютерными взломщиками, курьерами и крупными бизнесменами - по одной сфере за каждый пункт. Контакты могут быть сведены и к определённым личностям, которых должны будете описать вы с Рассказчиком, однако чаще всего они представляют целый круг людей, к которым протагонист может обратиться за информацией по телефону, по электронной почте или при личной встрече. Роль Контакты строго ограничена передачей информации. Контакты не являются на помощь протагонисту и не выполняют услуг - для этого существуют Союзники или Слуги.

Получение информации через свои контакты требует успешной проверки Манипулирования + Убеждения или Коммуникабельности, в зависимости от отношений между персонажем и людьми, с которыми он имеет дело. Малоизвестная (от -1 до -3), тайная (-3) или сопряжённая с риском (от -3 до -5) информация налагает соответствующие штрафы. Успех не гарантирует точности той информации, которую разыскивает персонаж. Контакты не вездесущи, и Рассказчик может вполне оправданно заявить, что тот или иной контакт просто ничего не нашёл по запросу протагониста.

Результаты броска

Полный провал: Контакт о чём-то умалчивает или просто дезинформирует персонажа. Возможно, его поведение объясняется взяткой или обязательством перед кем-то ещё, хотя он может попросту ошибаться.

Провал: Контакт не находит запрошенной информации.

Успех: Персонаж обеспечивает персонажа ценной информацией.

Исключительный успех: Контакт обеспечивает персонажа особо ценными сведениями, отвечая даже на те вопросы, которые ещё не были заданы.

Возможная экипировка: Подарок (+1), небольшая взятка (+1), крупная взятка (+2), значительная услуга (от +1 до +3).

Возможные штрафы: Недостаточно крупная взятка (-1), персонаж часто задаёт вопросы или пользовался этим контактом в последнее время (от -1 до -2), информация конфиденциальна (от -1 до -3), информация малодоступна (-2), информация малопонятна (-3).

Известность (от • до •••)

Эффект: Персонаж заработал признание в современном обществе, чрезвычайно зависимом от средств массовой информации. Возможно, он стал известен, будучи исполнителем, спортсменом, политиком или другой видной фигурой. Его часто узнают на улицах, а кое-кто считает его восходящей звездой. С другой стороны, персонажу трудно пойти куда-нибудь, не привлекая внимания, а назойливые журналисты следят за каждым его шагом.

Каждое очко этого Преимущества добавляет +1 дайс к проверкам Коммуникабельности (или Убеждения, если это уместно), направленным на взаимодействие с теми, кого впечатляет статус местной знаменитости.

Недостаток: Чем большей известности добивается персонаж, тем легче его узнать окружающим. Рассказчик может добавить +1 дайс к проверкам Сообразительности + Самообладания окружающих, если хочет узнать, не заметил ли его кто в толпе. Исключительный успех в этой проверке приводит к тому, что один или даже несколько человек в толпе оказываются преданными фанатами персонажа, которые начинают выпрашивать у него автограф, просят сфотографироваться вместе с ними или пытаются начать длительный разговор.

Вдохновитель (••••)

Требования: Внушительность ••••

Эффект: Персонаж способен сплотить окружающих во времена отчаяния, поселяя в них мужество и решимость перед лицом новых невзгод.

Один раз за сессию персонаж может призвать окружающих удвоить свои усилия в часы опасности или несчастий. Сделайте бросок на Внушительность + Убеждение. Если бросок оказывается успешен, всякий, кто поддерживает персонажа и слышит его, восстанавливает одно очко Воли (которое, впрочем, не может превысить значения его Воли). Персонаж не может направить этот эффект на себя самого и способен вдохновлять одних и тех же людей не чаще, чем раз в день.

Наставник (от • до •••••)

Эффект: Преимущество наделяет вашего персонажа другом и учителем, который может помочь ему мудрым советом или предложить своё руководство. Наставник действует сам по себе, и только Рассказчик определяет, каким будет его поведение в той или иной ситуации. Как правило, он даёт персонажу советы, которые Рассказчик может использовать для того, чтобы персонаж сумел выпутаться из затруднительной ситуации. Также наставник может использовать свои способности и влияние, чтобы облегчить жизнь персонажу, хотя он может и дистанцированно наблюдать за самостоятельными решениями своего воспитанника. Если персонаж постоянно будет просить наставника о помощи, тот может отказаться от надоедливости ученика в порыве презрения. Также наставник может просить что-нибудь взамен на свою помощь, что может поставить вашего персонажа в интересное положение.

Количество уровней, набранных в этом Преимуществе, в той или иной степени определяет могущество, опыт и знания такого учителя. Одно очко может соответствовать наставнику, обладающему лишь одним или несколькими узкоспециализированными Навыками и незначительным опытом работы в сферах, связанных с интересами протагониста. Два очка наделяют наставника уже более широкими возможностями и заметным опытом в интересующих персонажа сферах. Три очка предоставляют

наставнику широкий диапазон Навыков, многолетний опыт и значительное влияние в областях, интересующих персонажа. Четыре очка наделяют протагониста наставником, обладающим не только богатым диапазоном Навыков и десятилетиями (а в некоторых случаях и столетиями) опыта за спиной, но и значительным статусом, позволяющим оказывать огромное влияние на сферы деятельности, интересующие персонажа. Пять очков наделяют протагониста могущественным покровителем, обладающим невероятным влиянием в сферах деятельности, касающихся персонажа. Такой покровитель будет следить за своим протеже, то скрыто, то явно влияя на ход его жизни, и наверняка будет иметь личную заинтересованность в его успехах.

Ресурсы (от • до •••••)

Эффект: Это Преимущество служит оценкой материального благополучия персонажа, начиная его финансовым состоянием и заканчивая имуществом. Безусловно, все персонажи по умолчанию имеют работу или другой источник дохода (целевые фонды, помощь родителей), который позволяет им удовлетворять свои основные потребности - в еде, в крыше над головой, в транспортном средстве. Тем не менее, уровни этого Преимущества отражают объём доступных ресурсов, которые могут обеспечить протагонисту дополнительную финансовую поддержку в случае необходимости. Количество уровней, набранных в этом Преимуществе, определяют общее благосостояние персонажа. Одно очко предполагает достаточно низкий доход: порядка \$500 в месяц и приблизительно \$1000 на банковской карточке. Два очка предполагают уже умеренный доход: около \$1000 в месяц и приблизительно \$5000 на банковской карточке. Три очка предполагают значительный доход: \$2000 в месяц и около \$10 000 на банковской карточке. Четыре очка предполагают огромный доход: \$10 000 в месяц и \$500 000 на банковской карточке. Пять очков предполагают поистине колоссальный доход: \$50 000 в месяц и приблизительно \$5 000 000 на банковской карточке.

Ресурсы можно использовать для того, чтобы определить, может ли персонаж позволить себе ту или иную покупку или инвестицию. В частности, экипировка, оружие и предметы по данным правилам приобретаются в соответствии с уровнем Ресурсов. Рассказчик может назначать цену для других предметов в ходе игры, основываясь на том, что хочет купить персонаж. Если протагонист обладает объёмом Ресурсов, равным или превышающим цену, указанную в графе стоимости предмета, он может купить его за наличные. Однако это не означает, что он может скупить сразу всё, что видит. За месяц он может купить один или два предмета, соответствующих объёму его Ресурсов. Предметы с меньшей стоимостью можно приобретать чаще. Тем не менее, Рассказчик может решить, что персонаж делает покупки слишком часто или в слишком большом объёме.

Очки Ресурсов не тратятся и не исчезают. Они отражают наличность, доступную персонажу в любой момент игры. Единственное, что может понизить значение Ресурсов персонажа, - это потеря финансовых источников в ходе истории. Может быть, от него просто отвернулась удача и он потерял работу, а может, его компания разорилась из-за конкурентов. Может ли персонаж потерять Ресурсы и можно ли их спасти, всегда должен определять Рассказчик.

Слуги (от • до •••••)

Эффект: У персонажа есть ассистент, подручный, верный слуга или фанатичный последователь, на которого он всегда может положиться. Вы должны объяснить, как ему удалось найти себе такого преданного компаньона. Возможно, он платит огромные деньги, способные обеспечить непоколебимую верность, или слуга обязан протагонисту (или его предшественникам) жизнью. Персонаж может шантажировать этого человека или угрожать расправой его семье, требуя от него подчинения. Наконец, персонаж может обладать и сверхъестественными способами воздействия на несчастного слугу. Вне

зависимости от обстоятельств, этот человек всегда остаётся лоялен протагонисту и беспрекословно выполняет практически любые его приказы.

Слуги должны выполнять поручения в обязательном порядке. Телохранитель должен быть готов причинить физический вред другому человеку, если это прикажет его хозяин. Преданный уличный мальчишка может прислушиваться к каждому слову протагониста и передавать ему сведения или зацепки для новых контактов, не дожидаясь прямых указаний. Тем не менее, если только протагонист не контролирует разум своего слуги напрямую, этот человек не станет беспрекословно выполнять любые его приказы. Он не будет рисковать своей жизнью или выполнять поручение, которое идёт вразрез с его моральными принципами. Вы или Рассказчик должны описать слугу персонажа, наделив его собственной личностью, предысторией и характеристиками. Обычно слугу отыгрывает сам Рассказчик.

Каждый раз, когда персонаж приобретает это Преимущество, он получает нового последователя. Распределённые уровни определяют опытность, преданность и возможности слуги. Один уровень может передать в распоряжение персонажа ребёнка, наркомана или сумасшедшего с ограниченными способностями и свободой мыслей. Два уровня соответствуют обыкновенному человеку, на которого может рассчитывать персонаж. Это вполне ординарный смертный, не обладающий никакими сверхчеловеческими возможностями (а его Атрибуты и Навыки равны 2). Три уровня соответствуют уже способному работнику с определённым опытом за спиной (три или четыре характеристики обладают значением 3). Четыре уровня соответствуют ценному или даже незаменимому помощнику (целая группа характеристик достигает значения 4). Пять уровней соответствуют слугам, которые исключительно полезны в решении большинства проблем (по пять очков в некоторых характеристиках и по четыре во множестве остальных) или даже обладают сверхъестественными возможностями.

Слуги отличаются от Союзников тем, что для их использования не требуется никаких бросков. Слуга просто пытается выполнять свою работу до тех пор, пока частое злоупотребление его способностями или требования совершать аморальные действия не заставят его передумать (Рассказчик должен основываться на личности помощника, чтобы определить его отношение к персонажу).

Недостаток: Если слуга пострадает в физическом столкновении, он не сможет выполнять свою работу, пока не оправится от полученных травм. Если его убивают, протагонист навсегда утрачивает своего помощника, если только в дело не вступят сверхъестественные силы. Помощник, обладающий собственной волей и принуждённый к выполнению поручения, оскорбляющего его чувства или идущего вразрез с его принципами, может уйти от протагониста - на время или навсегда. Персонаж утрачивает очки, потраченные на приобретение слуги, который в дальнейшем ушёл от него или умер.

Статус (от • до •••••)

Требования: варьируются (см. ниже)

Эффект: Персонаж обладает авторитетом, влиянием, полномочиями или уважением в определённой организации, группе, компании или другом коллективе. Он может иметь официальную должность и звание, а может просто добиться авторитета и уважения в этой группе, получив в ней и определённую степень влияния. Протагонист может быть вице-президентом компании, сержантом (или лейтенантом) полиции, капралом армии или медсестрой. Равным образом, он может быть низкого звания, но располагать признанием или любовью участников этой группы и обладать куда большими полномочиями, чем ему дозволяется официально.

Каждый раз, когда персонаж приобретает это Преимущество, он концентрируется на конкретной сфере влияния - будь это организация, общество или круг. Примерами могут служить полиция, мэрия, преступный мир, профсоюзы, банки, образовательные учреждения и больницы. Для того, чтобы обладать влиянием сразу в нескольких сферах,

персонаж должен приобрести это Преимущество соответствующее число раз. Каждый приобретённый уровень обладает собственным значением.

Так, персонаж может обладать Статусом (полиция) ••, Статусом (преступный мир) ••• и Статусом (городской совет) •, каждый из которых был приобретён отдельно в ходе создания персонажа или в течение игры. Вы должны объяснить, какой властью он обладает в той или иной социальной сфере. Так, вышеупомянутый персонаж может быть грязным копом, который, тем не менее, честно платит взносы во время гражданских выборов и благодаря этому добился определённого признания среди городских чиновников.

Статус отражает те привилегии и свободы, которыми персонаж может пользоваться *в пределах конкретного коллектива*. Чем выше значение Статуса, тем сильнее влияние протагониста. Коп, обладающий Статусом 1, может иметь доступ к следственным изоляторам и комнатам для допросов. Коп, обладающий Статусом 4, может получить доступ к архиву улики без присмотра со стороны или участвовать в осмотре места преступления без официального приглашения.

Фраза "в пределах конкретного коллектива" выделена курсивом не без причины. Сведения о статусе персонажа могут передаваться только по официальным каналам. Хирург может осмотреть или прооперировать своего знакомого прежде, чем заняться другим пациентом, потому что это находится в рамках его полномочий. Но превышение полномочий или злоупотребление определёнными привилегиями выходит уже за пределы Статуса. Услуги и предложения более высокого уровня (в отличие от официально позволенных льгот и возможностей) относятся к работе с Союзниками. Так, следователь, которому нужно направить младшего по званию на расследование дела, может воспользоваться своим Статусом, поскольку это входит в разряд его официальных полномочий. Между тем, следователь, которому нужно попросить другого спрятать улику или отложить расследование, должен воспользоваться Союзниками, потому что такая просьба выходит за пределы его должностных полномочий.

Хотя Статус может позволить вашему персонажу отдавать приказы нижестоящим лицам, сам факт обладания этим Преимуществом не гарантирует успеха. Подчинённые и коллеги могут быть возмущены приказами протагониста; они могут его недолюбливать или даже иметь с ним личные счёты, которые будут препятствовать его работе. Попытки добиться чего-либо с помощью своего официального положения могут потребовать броска на Манипулирование + Запугивание, Убеждение или Коммуникабельность, в зависимости от того, что больше соответствует просьбе, обстоятельствам и положению персонажа в данной организации. Количество дополнительных дайсов равно значению Статуса персонажа. Также возможны и штрафы - в том случае, если персонаж внушает неприязнь своим подчинённым (-1), угрожает им (-2), действует на пределе своих полномочий (-2) или попросту превышает их (от -3 до -5).

Ниже приведены некоторые примеры организаций и основных привилегий, прав и возможностей, связанных с этими социальными группами.

Полиция: Патрульный офицер, обладающий законным правом на обыск, изъятие и арест, может в любое время носить при себе оружие и имеет доступ ко множеству локальных архивов. Высокопоставленные офицеры (•••+) могут открывать расследования, пользоваться услугами правоохранительных органов соседнего округа или города и призывать на помощь городские штурмовые отряды.

Духовный сан: Персонаж официально имеет священный сан и обладает доступом ко множеству людей (таких как осуждённые преступники и пациенты больниц) и локаций (таких как места преступлений и происшествий, запретные зоны в религиозных учреждениях и т.д.). **Требования:** Специальность *Религия* в Навыке *Образование*.

Корпоративный сотрудник: Сотрудник средней руки обладает доступом к значительной части ресурсов своей корпорации, кредитным картам, транспорту, телефонам и компьютерным приспособлениям. В зависимости от компании, иногда он

может также получить доступ к источникам информации и влияния, недоступным широкой публике. Руководители крупных компаний (•••+) имеют большую заработную плату, расходные счета, полномочия нанимать или увольнять персонал, не говоря уже о социальных льготах и доступах, связанных с политическими фигурами и/или местными знаменитостями.

Дипломат: Персонаж официально занимает место дипломата своей страны. Если он работает в другом государстве, в его распоряжении находится свободное жильё, доступ к посольству родной страны и защита от уголовной ответственности в той стране, в которой он работает в данный момент. **Требования:** Политика •• и Убеждение ••.

Лицензированный профессионал: Персонаж имеет лицензию на профессиональную работу в определённой сфере, которая наделяет его привилегиями, недоступными большинству граждан. Он может быть частным сыщиком, которому разрешено носить спрятанное оружие и проникать в закрытые базы данных или правительственные архивы, или он может работать строительным подрядчиком и иметь разрешение на хранение (и использование) взрывчатки для решения профессиональных задач. **Требования:** Специальность *Закон* в Навыке *Образование* (частный сыщик); Специальность *Взрывчатка* в Навыке *Наука* (строительный подрядчик).

Медицинский работник: Персонаж имеет лицензию на ведение медицинской практики. Он может выписывать рецепты, пользоваться медицинской документацией и получать доступ в запретные зоны, такие как места преступлений или происшествий. **Требования:** Медицина ••.

Военный: Солдат, зачисленный в армию, имеет месячную плату, возможность пользоваться военным оружием и обладает доступом к ограниченным источникам оборудования и информации. Если он несёт службу, то в его распоряжении находится бесплатная комната, столовая и медицинское обслуживание. Высокопоставленные солдаты (•••+) служат в армии офицерами и наделены правом командовать собственными отрядами, пользоваться военным оборудованием, а в некоторых случаях и начинать боевые действия.

Ротари клуб⁷: Простой член Ротари клуба с хорошей репутацией имеет доступ к местному залу заседаний, а также связь с другими участниками, которые могут обеспечить его информацией, связанной с деятельностью клуба, или помочь ему в решении соответствующих проблем. Кроме того, участник может воспользоваться благотворительным фондом организации в случае крайней необходимости. Высокопоставленные члены клуба (•••+) имеют доступ к другим клубам своей страны и обладают влиянием на политических деятелей и членов других гражданских коллективов.

Недостаток: Положение вашего персонажа в той или иной организации зависит от того, насколько старательно он выполняет свои обязанности и соблюдает правила, относящиеся ко всем участникам коллектива.

Сногсшибательная внешность (•• или ••••)

Эффект: По современным меркам протагонист выглядит чрезвычайно привлекательно. Когда он входит в комнату, все разговоры прерываются и все взгляды обращают к нему.

За два очка персонаж получает бонус +1 ко всем проверкам Внушительности и Манипулирования, связанным с попытками использовать свою внешность для развлечения, убеждения, отвлечения или соблазнения других людей. За четыре очка его внешность приобретает практически безупречные черты, и модификатор возрастает до +2.

Недостаток: Чем привлекательнее ваш персонаж, тем сложнее ему избежать ненужного внимания при появлении на публике. Свидетелям преступлений гораздо проще

⁷ Неполитические и нерелигиозные благотворительные организации.

запомнить лицо вашего персонажа и узнать его среди других. Скорее всего, персонаж будет привлекать к себе слишком пристальное внимание во множестве социальных сцен.

Хуан ненавидел метро. Здесь воняло, здесь было шумно и здесь собирались толпы людей. Людей он ненавидел больше всего. А ещё его беспокоило то, что какой-то незнакомец, ничуть не смущаясь, обрушился на сиденье рядом с ним и упёрся в него плечом с такой непринуждённостью, будто они были братьями. У Хуана не было брата. Ему не нужен был брат.

Он всё ещё пытался увлечь себя чтением книги, когда поезд остановился на следующей станции и в вагон вошёл мускулистый парень. Хуан начал безмолвно молиться, чтобы его оставили одного. В вагоне было полно других мест. Свободное место возле той дамы. Свободное место возле того старика. Но вместо того, чтобы садиться, парень неторопливо прошёл в середину вагона и остановился прямо напротив Хуана.

Хуан не стал поднимать глаз. Он ещё ниже опустил голову к книге, стараясь игнорировать окружающую обстановку. Двери закрылись, вагончик тронулся с места, и парень откинул плащ, задев Хуана полкой по лицу.

Хуан начал было протестовать, но тотчас осёкся. Из крепления, спрятанного под плащом, мужчина выхватил дробовик. Его дуло было направлено на пассажиров, стоящих в проходе. На пассажиров, которых ждала смерть.

За один бесконечный момент, перед тем, как парень нажал на спусковой крючок, Хуан успел увидеть, как леди заслоняет себя рукой. Как садится, будто бы в полусне, ничего не понимающий старик. Как молодой человек, сидящий напротив Хуана, глядит прямо на парня с дробовиком и тасует в руке колоду карт с такой ловкостью, будто это уже вошло в привычку.

Дробовик выстрелил. Дважды. Потом убийца застыл на месте и выронил дымящееся оружие на пол. Он посмотрел на молодого человека, сидящего напротив Хуана. Парень ответил ему спокойным, невозмутимым взглядом и открыл карту. Это была не игральная карта. На ней был изображён сияющий череп.

У Хуана складывалось такое впечатление, будто этот странный молодой человек, тасовавший карты, знал всё заранее. Знал, что здесь произойдёт. Какая-то необъяснимая мысль прокатилась дрожью по телу Хуана. Странное ощущение понимания. А затем он увидел, как убийца падает на колени, обхватывает руками голову, и его тело начинает сотрясаться от рыданий.

Молодой человек взглянул на Хуана, вопросительно подняв одну бровь. Словно готовился принять ещё один вызов.

Глава шестая: Драматические системы

*Ни одна эмоция не лишает наш разум возможности
рассуждать и функционировать в такой мере, как страх.*

Эдмунд Бёрк,

*Философское исследование источников
наших идей о прекрасном и подсознательном.*

Ролевые игры в системе Повествования подразумевают сплочённые действия игроков, персонажи которых участвуют в развитии сюжета. И вот ваша группа - игровая команда - готова услышать историю, в которой ей предстоит сыграть главную роль. Но что происходит, если ваш персонаж хочет сделать одно, а персонаж другого игрока собирается выполнить что-то совсем другое - возможно, даже противоположное вашей цели? Кто остаётся в выигрыше, а кто терпит поражение? Кому удаётся продвинуться дальше? В определённом смысле система Повествования переключается с казаками-разбойниками, в которых вы играли в детстве. Теперь, как и в те далёкие годы, вам нужны средства, позволяющие определить, кто в кого попал. Основное различие заключается в том, что система Повествования даёт более сложные ответы на эти вопросы. Удалось ли вашему персонажу взломать замок? Правильно ли он произнёс заклинание? Получилось ли у него пробить сердце ночного чудовища деревянным колом?

Именно в таких ситуациях в дело вступают правила. Без них не пойдёт ни одна игра. Правила - это фундамент, позволяющий игрокам лучше понять события, происходящие с их персонажами. Если замок, заклинание или противник не поддаются одному персонажу, они могут стать проблемой и для другого. Возможно, единственными факторами, которые могут помочь одному персонажу выполнить то, что не удалось другому, всегда остаются его талант и удача. Средства и правила по решению проблемы всегда одинаковы.

А потому правила могут быть очевидны или малопонятны только в той мере, в которой вы хотите их использовать. Некоторые игроки предпочитают решать все затруднения через отыгрыш, не используя никаких правил. Если персонаж действует разумно и убедительно, Рассказчик попросту позволяет ему добиться желаемой цели. События сменяют друг друга по мере развития сюжета, а правила так и остаются нетронутыми.

Другие игроки предпочитают решать большинство задач бросками дайсов и применением совершенно конкретных правил. Они хотят гарантировать, что все их действия будут соответствовать общей системе и все затруднения будут решаться в соответствии с положением их персонажей, их навыками и удачей. Такой подход имеет не меньший приоритет в системе Повествования, чем предыдущий. Разница только в том, что он обращается к правилам игры как к её основе, обеспечивая - в глазах игроков - достоверность развития сюжета.

Как бы то ни было, большинство игроков выбирают что-нибудь среднее между этими двумя крайностями. Когда события развиваются в стремительном темпе и держат всех в напряжении, правила остаются за рамками игровых событий. Когда внимание игроков поглощают остросюжетные сцены наподобие гонок по оживлённой трассе на 150 км/ч или деактивации часовой бомбы, игроки обращаются к правилам, чтобы увидеть, насколько успешно действуют их персонажи и как будет развиваться сюжет.

Время

За весельем время летит незаметно - или, во всяком случае, так говорят. В повествовательных ролевых играх время не только летит, но и ползёт, замедляется и искажается. Вам ещё предстоит увидеть, какие странные изменения вносит во временной поток ролевая игра. То, в какой мере вы контролируете течение времени, влияет на плавность игры. Вы и ваши друзья представляете себе те или иные события, однако вы

всегда можете остановиться, чтобы обговорить их или сделать необходимые броски дайсов. А потому реальное и игровое время существенно различаются. Когда персонаж бросается в пыл сражения, в реальной жизни может пройти несколько минут, а в игре всё произойдёт за считанные секунды. И точно так же вы можете обговорить события нескольких недель жизни своего персонажа за несколько минут реального времени, потому что в этот период не произойдёт ничего существенного. Подобно тому, как это происходит в художественном произведении, автор истории и её участники - игроки - при желании могут затушевывать интервалы времени, тянущегося между важными происшествиями, или замедлить стремительно развивающиеся события до практически мёртвой точки, если речь идёт о критической ситуации.

Ниже описаны шесть основных вариантов течения времени. Подобно кусочкам головоломки, эти отрезки времени могут собраться в единую картину, позволив вам увидеть, что произошло на самом деле.

- **Раунд** - минимальный по продолжительности (но зачастую первый по значимости) период времени, занимающий три секунды. Раунд соответствует количеству времени, которое требуется для совершения быстрого действия, которое называется мгновенным (см. стр. 187). Чаще всего раунды отмеряются в боевых сценах, в которых действие развивается стремительно и напряжённо, а все персонажи вынуждены делать довольно рискованные попытки как-либо повлиять на разворачивающиеся события.

- **Сцена** - в ролевых играх сцены практически идентичны тем, которые нам известны по театру. Рассказчик воздвигает подмости, а игроки примеряют те или иные роли. События сцены разворачиваются в пределах одного конкретного места и чаще всего концентрируются на одном конкретном происшествии. Продолжительность сцены всегда различна. Она может занять всего несколько раундов, может развиваться параллельно реальному времени, а если Рассказчик и игроки решат ускорить события (и если характер и место действия не будут меняться) может стремительно переходить от одной части к другой.

Так, сцена может начаться со схватки, которая будет измеряться в раундах. Затем, когда персонажи начнут обсуждать, что им делать с трупами, скорость развития событий может перейти к реальному времени. После того, как Рассказчик и игроки решат "перемотать" события, связанные с перетаскиванием тел в фургон, сцена может вернуться к режиму реального времени, чтобы позволить игрокам решить, кто сядет за руль. События разворачиваются в пределах одной и той же сцены и на одном и том же месте, однако время постоянно искажается, сосредотачиваясь на самых важных и интересных частях. Когда именно заканчивается одна сцена и начинается другая, должен решать Рассказчик.

- **Глава** - по большей части, глава занимает одну игровую сессию. Глава начинается в тот момент, когда вы садитесь за стол, и заканчивается в тот момент, когда вы начинаете упаковывать дайсы. Обычно Рассказчик планирует конкретные события, которые ожидают протагонистов в этот конкретный вечер. Конец главы должен заставить игроков с нетерпением ожидать продолжения и задаваться сюжетными вопросами, однако в то же время чувствовать, что сессия подошла к закономерному концу.

- **История** - история фокусируется на одном полноценном рассказе, будет ли он состоять из глав или уложится в одну сессию. У истории есть завязка, сюжетная линия, повествующая о развитии конфликта, и кульминация, приводящая протагонистов к тому или иному решению.

- **Хроника** - по большому счёту, определение "хроники" относится к целому ряду историй, *отдельной саге*. Рассказчик должен помнить об основной теме хроники, о возможных путях, которыми могут пойти герои, о далекоидущей цели или сюжете, связывающем все главы в один рассказ. По мере развития игры Рассказчик наряду с игроками создаёт хронику, соединяющую вместе отдельные части истории, чтобы сформировать полномасштабную эпопею.

• **Затишье** - если Рассказчик решает пропустить то или иное событие и промотать целый период времени, он объявляет начало "затишья". Вы можете попросить его вкратце описать события, произошедшие в этот период, однако вам не обязательно отыгрывать каждый его момент. В этой связи Рассказчик может сказать что-нибудь вроде: *"Итак, вы проводите ночь на заброшенном складе. На рассвете вас пробуждают голоса, раздающиеся в переулке снаружи"*. Пока персонажи спят, ничего не происходит, а потому нет и смысла отыгрывать этот отрезок времени. Рассказчик просто проматывает его, чтобы перейти к более интересной части истории.

Более подробную информацию по использованию глав, историй и хроник в игре можно найти в **Главе Восьмой: Повествование**.

Броски дайсов

Обычно, когда сюжет требует какого-либо решения для дальнейшего развития событий, Рассказчик может выбрать одно из двух. Первый вариант предлагает Рассказчику просто решить, добился ли персонаж своей цели, основываясь на его характеристиках. Так, он может решить, что для использования фомки персонаж должен иметь Силу не меньше 2 (что он и делает, обладая Силой 4). Такой подход сводит к минимуму вероятность торможения истории из-за правил игры, как было указано выше.

Второй вариант развития событий заключается в использовании дайсов. Если персонаж собирается выполнить какое-либо действие, существует определённая вероятность, что он преуспеет в нём или, напротив, провалит его в зависимости от удачливости игрока. В таком случае Рассказчик может предложить вам самим решить судьбу персонажа. Обычно броски используются только в тех случаях, когда дела у персонажа идут из рук вон плохо или когда ему угрожает опасность. Вы не обязаны делать броски, чтобы выяснить, получилось ли у персонажа совершить повседневное действие вроде пересечения дороги. Однако если дорогу нужно перебежать в час пик, обычное действие моментально становится экстремальным и даже опасным.

В повествовательных ролевых играх используются десятигранные дайсы, также известные просто как "десятигранники". Комбинации дайсов, которые необходимо бросить для выполнения сложной задачи, называются "запасом дайсов". В идеале каждый игрок должен иметь при себе по несколько таких дайсов, чтобы вы не испытывали их недостатка в самые напряжённые моменты игры.

Формирование запаса дайсов

Как уже говорилось в предыдущих главах, способности и таланты вашего персонажа оцениваются по количественной и качественной шкалам при помощи очков и характеристик. Эти значения помогают определять, насколько эффективно действует персонаж в тех или иных условиях. Атрибуты и Навыки ординарных людей находятся в диапазоне от одного до пяти очков. В большинстве ситуаций, если протагонист пытается выполнить какое-либо действие, он складывает значения одного Атрибута и одного Навыка и использует их сумму в качестве дайсов, бросок которых и определяет успешность его попытки.

Атрибуты и Навыки должны соответствовать действию, которое собирается выполнить персонаж. Описания этих характеристик в **Главах Второй и Третьей** помогут вам решить, какие характеристики следует использовать в той или иной ситуации. Также на выбор характеристик может повлиять мнение Рассказчика. Так, если протагонист карабкается по отвесной стене, он должен использовать комбинацию Силы + Атлетики; если он пытается надавить на кого-то, чтобы тот оказал ему услугу, вам следует обратиться к Внушительности + Запугиванию своего персонажа. Если протагонист карабкается по отвесной стене, его Сила равна 3, а Атлетика 2, то на соответствующий бросок игрок получает пять дайсов.

Иногда действие допускает использование разных Атрибутов и Навыков без прямых указаний, какие из них следует скомбинировать для решения той или иной задачи. Если персонаж хочет ускорить подъём на скалу, рискуя своей безопасностью, то с согласия (или даже с подачи) Рассказчика вы можете использовать Ловкость протагониста, скомбинированную с его Атлетикой, вместо Силы. Если персонаж хочет убедить собеседника в своей правоте, не оказывая на него давления, вы можете скомбинировать Манипулирование с Убеждением или Коммуникабельностью вместо Запугивания, *в зависимости от манеры диалога, которую персонаж выбирает для достижения своей цели.*

Последняя часть предложения неслучайно выделена курсивом. Вы не должны комбинировать те или иные характеристики просто потому, что протагонист обладает в них большим значением. Рассказчику не следует разрешать игроку использовать Ловкость + Атлетику, чтобы взбираться на любую возвышенность, только из-за того, что Ловкость протагониста выше, чем его Сила. Такая замена характеристик должна иметь место только тогда, когда персонаж попытается ускорить подъём. И в большинстве случаев каждое конкретное действие требует совершенно определённой комбинации Атрибута и Навыка.

Специализации

В **Главе Третьей** упоминаются Специализации, которыми персонаж может обладать в тех или иных Навыках. Специализации определяют конкретные сферы деятельности, в которых протагонист обладает особыми преимуществами. Так, он может обладать Специализацией *Альпинизм* в Навыке *Атлетика*. Обладание Специализациями добавляет по одному дайсу к соответствующим проверкам. Однако не следует забывать, что этот бонус привязан к совершенно определённым действиям, и Рассказчик должен быть согласен с его использованием. Если вы проверяете Выносливость + Атлетику персонажа, пытаясь выяснить, может ли он переплыть озеро, Альпинизм просто не сможет увеличить его шансов на успех.

Функции Атрибутов

Иногда действия персонажа не требуют углублённых познаний в той или иной сфере. Такие действия может выполнить любой человек. Всякий может попробовать поднять груз или оправиться от отравления. В этих случаях применение Навыков необязательно. Вместо этого персонаж целиком полагается на свои врождённые способности. Эти действия считаются просто функциями Атрибутов, и большинство из них было перечислено в **Главе Второй**, в описаниях соответствующих характеристик. Если ваш персонаж выполняет подобное действие, запас дайсов формируют два Атрибута - первичный и вторичный. Первичным считается тот Атрибут, который вносит наибольший вклад в повышение эффективности действия - например, Сила играет первостепенную роль при подъёме тяжестей. Вторичный Атрибут играет вспомогательную роль при выполнении этого действия - так, Выносливость может облегчить подъём тяжёлого груза. В некоторых случаях вторичный Атрибут отсутствует, и успех действия определяет только первичный Атрибут - например, Выносливость при задержке дыхания.

Когда персонаж выполняет действие, зависящее исключительно от его Атрибутов, запас дайсов равен сумме очков этих Атрибутов. Если протагонист поднимает груз, обладая Силой 2 и Выносливостью 2, ваш запас дайсов равен четырём. Если он задерживает дыхание, обладая Выносливостью 3, вы используете три дайса при соответствующих проверках.

Достаточно просто запомнить, что если выполнение какой-либо задачи не требует специальной подготовки - Навыка, - то проблему можно решить, основываясь на одних Атрибутах.

Показатели

Чтобы не усложнять игровой процесс и поддерживать постоянный баланс, Рассказчик практически никогда не должен требовать от вас комбинирования трёх или более характеристик в ходе одной проверки. Чаще всего выполнение задачи сводится к комбинированию Атрибута (врождённой способности) и Навыка (отточенного умения) или просто двух Атрибутов (чистого таланта). Два Навыка никогда не должны комбинироваться в пределах одного броска. Доведённые до автоматизма умения (Навыки) должны основываться на врождённом таланте (Атрибуте) протагониста. Если он не обладает ни одним очком в том или ином Навыке, Рассказчик может позволить ему использовать для броска очки Атрибута. Допустим, ваш персонаж пытается установить компьютерную программу. У него есть несколько очков Интеллекта, однако ни одного очка в Навыке *Компьютер*. И всё же базовые способности персонажа - его Интеллект - дают ему определённые шансы на успех, пусть они и невелики. Если персонаж пытается решить задачу, с которой он раньше не сталкивался (у него нет очков в соответствующем Навыке), он также может пройти проверку Атрибута, однако с определённым штрафом. Этот штраф равен -3 при отсутствии Ментального Навыка и -1 при отсутствии Физического или Социального Навыка. Таким образом, если протагонист не разбирается в Медицине, однако пытается оказать кому-либо первую помощь, он делает бросок Ловкости со штрафом -3. Равным образом, если действие требует Силы + Атлетики, а персонаж не имеет очков в этом Навыке, вы используете для броска очки Силы со штрафом -1. Некоторые характеристики, наподобие Воли, измеряются по десятибалльной шкале, максимальное значение которой существенно превышает любой показатель, которого персонаж может достигнуть в Навыке или Атрибуте. Обычно такие характеристики не комбинируются с остальными. Как правило, они действуют сами по себе. Они не используются при бросках, вместо этого наделяя персонажа очками, которые можно потратить для улучшения других проверок.

Стадии броска

Шаг 1: Сформируйте запас дайсов. Обычно он требует комбинации Атрибута + Навыка. В случае с задачами, основанными исключительно на Атрибутах, используйте только первичный + вторичный Атрибут (если последнее необходимо).

Шаг 2: Определите возможные бонусы или штрафы. Если они применяются, то добавьте несколько дополнительных дайсов и затем вычтите штрафные. Бонусы включают Специализации, которыми персонаж может обладать в Навыке, и всевозможную экипировку, которую он может использовать. Все эти бонусы следует добавить к запасу дайсов прежде, чем вычитать штрафные. Оставшиеся дайсы и формируют окончательный запас. Если штрафы сводят запас дайсов к нулю, персонаж может сделать бросок на удачу (см. стр. 185).

Шаг 3: Сделайте бросок и подсчитайте, сколько дайсов дали результат 8 или выше (см. стр. 185).

Модификаторы

Если бы мы всегда знали, к чему приведут наши действия, какие факторы на него повлияют и что могло бы помочь нам добиться успеха, мы никогда не делали бы ошибок. Чем бы мы ни занимались, мы всё доводили бы до идеала.

Увы, мир построен совсем не так. Мы редко можем предвидеть факторы, которые повлияют на развитие событий. Так и ваш персонаж. Разумеется, ему не угрожает особой опасности, если он просто едет к себе на работу. Он даже может быть опытным водителем и избегать ненужного риска. Однако если вы примете во внимание все сопутствующие

элементы вроде дождя, тумана, неисправности в рулевом колесе и кровожадного пассажира с оскаленными клыками, вы увидите, что даже достаточно безопасная ситуация может бросить вызов способностям персонажа.

Иногда сопутствующие факторы играют на руку персонажу - как в случае с инструментами, облегчающими ему работу. Иногда эти факторы затрудняют продвижение к цели - как в случае с вышеописанным ненастьем, техническими неполадками и кровожадным монстром на заднем сиденье автомобиля. Всё, что имеет место в реальной жизни, действительно и в Море Тьмы. Зачастую кажется, что условия, затрудняющие персонажу работу, перевешивают любые возможные бонусы. Если при выполнении действия возникают какие-либо осложнения, они редко приносят пользу хотя бы кому-нибудь (во всяком случае, реже, чем нам хотелось бы).

С точки зрения правил, любые обстоятельства могут изменить запас дайсов непосредственно перед броском. Такие изменения называются бонусами или модификаторами. Обычно они отражают качество инструментов, оружия или специального оборудования, которыми персонаж может пользоваться при выполнении действия. Так, он может управлять автомобилем А-класса, иметь при себе нож или прятать в кармане связку отмычек на случай взлома. Рассказчик (а иногда и правила) определяют, какой модификатор даёт персонажу использование того или иного предмета. Этот модификатор предоставляет строго фиксированное количество дополнительных дайсов, прибавляющихся к броску персонажа.

Другими словами, если протагонист бросается в бой с ножом, а нож обладает модификатором +1, персонаж получает один дополнительный дайс на проверки атаки.

Тем не менее, обстоятельства могут учитывать и другие факторы помимо качества инструментов. Нередко Рассказчик должен решить, какие ситуационные модификаторы могут применяться к броскам персонажа. Большинство из них достаточно очевидны, поскольку они основаны на характере сцены или на ситуациях, которые привели к развитию событий. Персонаж может быть ранен, а может просто столкнуться с препятствием. Погода также берёт своё. Наконец, противник может сидеть в засаде или намеренно избегать ударов протагониста. Некоторые из подобных факторов помогают попыткам протагониста добиться успеха и по решению Рассказчика добавляют определённое число дайсов к его броскам. Другие факторы препятствуют усилиям персонажа и уменьшают количество дайсов.

В то время как одни факторы могут быть очевидны или заметны, другие могут оставаться неизвестны вам и вашему персонажу. Рассказчик имеет право наложить на бросок игрока определённый модификатор, не объясняя причин. Так, он может знать, что в предыдущей сцене персонажу вкололи наркотик, эффекты которого проявляются только сейчас. Окружающий мир расплывается перед глазами у персонажа, он чувствует холод. Рассказчик может наложить соответствующие штрафы, не объясняя игроку причин, поскольку эти причины на данный момент ему неизвестны.

В целом, любые бонусы – начиная от качества инструментов и заканчивая неизвестными обстоятельствами - добавляют по одному дайсу к броскам. Штрафы *вычитают* по одному дайсу. Допустим, ваш персонаж обладает Ловкостью 3 и Вождением 3. Он садится за руль высококлассного автомобиля и набирает внушительную скорость, несмотря на тёмную ночь и плохую погоду. Первоначально запас дайсов равен шести (Ловкость 3 + Вождение 3). Автомобиль даёт бонус +3 благодаря высокой манёвренности, что пополняет запас дайсов до девяти. Вместе с тем, Рассказчик решает, что темнота и плохая погода налагают на его проверки штраф -4, что понижает запас дайсов до пяти.

Множество инструментов и возможных модификаторов указаны в описаниях Навыков **Главы Третьей**. В ней, как и **Главе Седьмой**, можно найти перечень модификаторов, связанных с оружием и другими обстоятельствами, сопровождающими те или иные броски.

Сложение и вычитание

Убедитесь, что вы учли все возможные бонусы, прежде чем думать о штрафах. Просто возьмите характеристики персонажа за основу, добавьте бонусы и затем вычтите штрафы. Если штрафы не сводят запас дайсов к нулю, то оставшееся количество образует запас, используемый для броска. Да, это значит, что в чрезвычайных обстоятельствах запас дайсов может быть равен единице или нулю. См. "**Бросок на удачу**".

Использование модификаторов

Эти правила - наряду с решениями самого Рассказчика - определяют значения модификаторов, которые могут применяться в тех или иных ситуациях. Задача этой главы - учесть все возможные детали и зафиксировать все возможные ситуации и условия, начиная с качества инструментов и погодных эффектов и заканчивая травмами персонажа. Все эти факторы и становятся штрафами или бонусами, применяемыми во время игры. Тем не менее, невозможно предусмотреть все обстоятельства, связанные с проверками персонажа, так что последнее слово в определении штрафов и бонусов остаётся за Рассказчиком. Комбинация положительных и отрицательных модификаторов позволяет более точно имитировать игровой мир, по возможности учитывая все его элементы.

Существует и другой, более свободный подход к использованию модификаторов. Ваша компания может регулярно сталкиваться со стремительно развивающимися, совершенно различными ситуациями, в которых было бы неуместно использовать лишь "официально" прописанные модификаторы. В такой игре Рассказчик может просто смотреть на общие осложнения, сопряжённые с ситуацией, и назначать соответствующие бонусы или штрафы. По сути, он просто следит за развитием ситуации и управляет ей, ускоряя темп игры.

Как бы то ни было, игроки всегда могут быстро подсчитать бонусы, дополняющие их броски (например, использование отмычек при взломе замка), а затем прибавить ранее неучтённые модификаторы (например, замок мог быть повреждён, что добавило бы игрокам +1 дайс на проверки взлома). Если Рассказчик согласен с мнением игроков, он может принять эти бонусы и сфокусироваться на возможных штрафах (допустим, жители дома установили два прочных засова, что налагает штраф -3).

Если использовать этот интуитивный подход, то незначительные поправки или препятствия модифицируют запас дайсов на единицу. Более заметные условия могут модифицировать этот запас на три дайса, а экстремальные или непредвиденные ситуации модифицируют его уже на пять дайсов. Примером незначительных условий может служить дождь при проверке Ловкости + Вождения. Более заметный эффект при такой же проверке может представлять наводнение. Если же персонаж пытается промчаться сквозь самое сердце торнадо, в то время как его двигатель начинает искриться, это можно считать исключительными условиями.

Как правило, ни один модификатор не превышает пяти очков, будь это штраф или бонус. Другими словами, эффекты любых ситуаций или использование инструментов варьируются от одного до пяти. Нож может наградить бойца бонусом +1, в то время как алебарда дала бы ему +5. Лёгкий дождик может отнять один дайс от броска на Вождение, а муссон отнимет все пять. Игроки могут использовать нижеописанные критерии для того, чтобы определить модификатор за использование инструментов при соответствующих погодных условиях и физическом состоянии персонажа. Все эти условия складываются для определения общего модификатора.

Аналогичным образом, Рассказчик может просто определить все эти факторы на глаз, наделив всю ситуацию общим модификатором от одного до пяти. Он может разрешить игрокам самим рассчитать некоторые бонусы, однако указать, что погодные

условия и физическое состояние персонажей усложняют им задачу, что отнимает от их проверок три дайса.

Вот некоторые из наиболее общих модификаторов:

Бонус Уровень сложности

- +1 Рука помощи
- +2 Прогулка в парке
- +3 Ничего сложного
- +4 Проще простого
- +5 Вы можете сделать это во сне

Штраф Уровень сложности

- 1 Незначительное препятствие
- 2 Осложнения
- 3 Полноценный вызов
- 4 Высокие требования
- 5 Настоящее испытание

Привилегия Рассказчика

Иногда персонаж пытается сделать что-либо в условиях, о которых он не подозревает, и вы как игрок также не должны знать об истинном положении дел. Возможно, Рассказчик хочет держать вас в том же неведении относительно состояния персонажа, в каком пребывает и сам персонаж. Так, в вышеприведённом примере наркотик, подмешанный в напиток протагониста, действует медленно и незаметно. Эффект оказывает влияние на персонажа гораздо быстрее, чем он это понимает. Равным образом, персонаж мог проводить исследование, не зная, что книга, которую он использует, содержит ложную информацию. В этих условиях Рассказчик формирует запас дайсов в тайне от игрока, применяя все модификаторы, и делает бросок за него, никому не показывая результатов, а по возможности и самого броска. Вы просто не знаете, какие факторы применяются к этой проверке и почему, как не знает этого и сам персонаж. Всё, что он понимает, это то, что он преуспел или потерпел неудачу в своей попытке, и вы как игрок обязаны принять результаты броска, сделанного Рассказчиком. Таким образом, вы знаете не больше, чем ваш персонаж, и можете следить за ходом истории его глазами.

Опытный Рассказчик не будет прибегать к этому правилу слишком часто. "Тайные броски" лучше всего приберечь для тех ситуаций, в которых ни персонажи, ни игроки не должны быть в курсе разворачивающихся событий. Мало что может расстроить игроков больше, чем невозможность лично управлять их судьбой - как и их бросками.

Сложность задачи

Итак, вы уже подсчитали, сколько десятигранников вам нужно кинуть. Но как их использовать? Практически все броски в играх, основанных на системе Повествования, обладают уровнем сложности 8. Чтобы добиться успеха, вам нужно, чтобы как можно больше дайсов при броске дали результат 8 или выше.

За каждый дайс, показавший результат 8 или выше, протагонист получает один успех в действии, которое он пытается выполнить. Иногда успехи определяют окончательный результат действия - как, например, это происходит в боевых сценах. В других случаях одного успеха достаточно, чтобы выполнить действие - например, вписаться в поворот на высокой скорости.

Пример: Персонаж пытается определить модель транспорта по детали, попавшей ему в руки. Его Интеллект + Ремесло дают запас дайсов 6, и он обладает Специализацией в двигателях, что предоставляет ему бонус +1. Теперь запас дайсов

равен семи. Однако Рассказчик решает, что износ этой детали затрудняет попытку её идентификации, что налагает штраф -1 на проверку. Персонаж вычитает один дайс и бросает шесть оставшихся, стараясь, чтобы каждый из них дал результат не меньше 8.

Бросок даёт результаты 2,3,5,7,8 и 9, то есть два успеха. Поскольку для выполнения задачи было достаточно всего одного успеха, персонаж сразу узнаёт в детали этой двигатель армейского грузовика.

Снова-десять

Если уж вам везёт, то везёт по-крупному. Чрезвычайно хороший бросок может привести к крайне положительным результатам. Всякий раз, когда бросок дайса заканчивается результатом 10, вы получаете один успех и бросаете этот дайс ещё раз. Такое правило называется "снова-десять". Если переброшенный дайс вновь приводит к успеху, этот успех добавляется к уже набранному. Если он снова даёт результат 10, вы снова его перебрасываете и добавляете новые успехи, продолжая перебрасывать его раз за разом за каждую полученную "десятку". Если результат 10 дают сразу несколько брошенных дайсов, вы перебрасываете каждый из них и добавляете все полученные успехи. В конце концов вы можете получить исключительный успех, благодаря которому персонаж сможет совершить поистине сногшибательное или практически чудотворное действие.

Пример: Допустим, ваш запас дайсов равен семи. Вы получаете результаты 2,4,4,7,8,9 и 10. Это даёт вам три успеха, и вместе с тем у вас на руках оказывается одна 10, которую вы перебрасываете. Предположим, вы получаете результат 5. Это не даёт вам успеха, поэтому общее число набранных вами успехов остаётся равно трём. Однако если вы получаете результат 8 или 9, вы получаете ещё один успех, дополняющий общее число до четырёх. Наконец, если вы получаете ещё одну 10, то вы не только дополняете общее число до четырёх, но и бросаете этот дайс снова. Если он вновь даст успех, вы добавите его к уже набранным. Если он снова даст результат 10, вы прибавите новый успех и перебросите его снова.

Правило перебрасывания 10 относится к любым проверкам, от сбора информации на улице до определения эффективности удара.

Результат 10 всегда приводит к перебрасыванию дайса, даже при броске на удачу (см. ниже). Правда, в этом случае результат 10 является и обязательным условием для получения хотя бы одного успеха. Как бы то ни было, если вы перебрасываете 10, у вас есть шанс получить новый успех.

Бросок на удачу

Всякий раз, когда запас дайсов сводится к нулю - преимущественно из-за сопутствующих броску штрафов - вы можете положиться на свою удачу. Это последнее, самое отчаянное и безумное усилие, которое может приложить ваш персонаж. Возможно, он пытается сбить выстрелом то, во что на первый взгляд попросту невозможно попасть, или пытается завоевать расположение толпы, которая намеревается его убить.

Это называется броском на удачу. Бросьте один-единственный дайс. Вы должны выкинуть 10. Если вам удастся получить такой результат, персонаж набирает один успех, выполняя, казалось бы, невозможное действие. Любой результат ниже 10 приводит к провалу. Как и обычно, вы можете перебросить полученную "десятку". У вас есть возможность добиться ошеломляющего результата, получив 10 ещё раз и перебросив дайс снова.

Пример: Персонаж стреляет из пистолета в противника, находящегося в укрытии на значительном расстоянии от него. Штрафы, наложенные такими условиями, сводят весь запас дайсов к нулю, оставляя протагонисту возможность объявить бросок на удачу, если он всё же решится выстрелить.

Он решает стрелять. Игрок бросает единственный дайс, надеясь выкинуть результат 10. Допустим, он получает этот результат. В таком случае правило "снова-десять" позволяет ему перебросить эту десятку и попытаться набрать ещё больше успехов, так что игрок кидает дайс снова. Он получает ещё одну 10 и набирает уже два успеха, после чего перебрасывает дайс ещё раз. Третий бросок даёт результат 8, поэтому бросок на удачу заканчивается с двумя успехами в распоряжении персонажа. Несмотря на все трудности, персонаж попадает в цель.

Обратите внимание, что в этом примере 8 не дала персонажу ни одного успеха. Когда вы делаете бросок на удачу, независимо от того, сколько десятков вы перебросили, уровень сложности остаётся равен 10. Результаты 8 и 9 не дают успехов даже при перебрасывании дайса.

Полный провал

Иногда события принимают поистине катастрофический оборот. Персонаж мог иметь самые лучшие намерения, но оступился, ошибся, наткнулся на непредвиденное препятствие или попал в трагические обстоятельства. Такое событие называется полным провалом. Полный провал может произойти только тогда, когда персонаж делает бросок на удачу и получает результат 1.

Возьмём предыдущий пример с ситуацией, чрезвычайно неблагоприятной для выстрела. Если игрок решает стрелять и выкидывает единицу при броске на удачу, выстрел оканчивается полным провалом.

Полный провал возможен только при отсутствии успехов. Другими словами, к этому катастрофическому результату может привести только первая попытка при броске на удачу. Если при первой попытке вы получили 10 (а значит, один успех), после чего перебросили дайс и выкинули единицу, вы остаётесь с одним успехом и прекращаете перебрасывать этот дайс. Персонаж избегает полного провала, поскольку уже имеет один успех, набранный при броске на удачу.

Если персонаж делает обычный бросок, полный провал ему не грозит. Даже если штрафы, влияющие на ту или иную проверку, сокращают запас персонажа всего лишь до нескольких или даже до одного дайса, он всё равно не рискует допустить такую катастрофическую ошибку. Результат 1 в таком случае расценивается как обычный провал, а не трагедия. Полный провал может произойти только тогда, когда запас дайсов равен нулю и вы получаете 1 при броске на удачу.

Если полный провал всё же имеет место, протагонист больше не властен управлять своей судьбой. Рассказчик решает, что именно в действиях персонажа пошло не так. Он мог оступиться и неудачно упасть на землю или потерять самоконтроль. Возможно, его оружие или инструмент пришли в негодность. Бейсбольная бита треснула, компьютер завис. Результат этого события определяет Рассказчик. Он может проявить снисходительность на этот раз и решить, что оружие просто заело и персонаж может его починить, а может решить не допускать поблажек и заявить, что пистолет взрывается у персонажа в руке, причиняя ему страшную боль, или что пуля, выпущенная персонажем, убивает невинную жертву или задевает его союзника. Если персонаж собирается кого-либо соблазнить, полный провал может означать, что он вызывает у своей жертвы лишь отторжение. Если он проводит исследование, полный провал может означать, что бесценные документы оказываются уничтожены, а информация утеряна, или что персонаж полагается на совершенно ложные данные.

Главы, посвящённые описанию Атрибутов, Навыков и системы боя, предлагают некоторые варианты по развитию событий в случае полного провала. Это вовсе не обязательно должно привести к гибели персонажа, однако его усилия приводят только к тому, что всё его предприятие даёт течь. Умный Рассказчик использует полный провал для того, чтобы повысить напряжённость истории и представить игроку нового антагониста или подтолкнуть его к более грамотной проработке образа. Например, как

поведёт себя протагонист, если случайно застрелит ребёнка? Полный провал может привести к необычайно захватывающим сценам.

Если штрафы сводят весь запас дайсов к нулю, Рассказчик может спросить игрока, действительно ли тот собирается рисковать. Возможно, игрок и правда хочет, чтобы его персонаж совершил отчаянный поступок, лишь бы приблизиться к своей цели. Однако если риск явно не стоит тех преимуществ, которые он может получить при успехе, игрок может и не захотеть, чтобы его персонаж совершал подобное действие. Рассказчик может позволить вам отказаться от выполнения действия, если в момент проверки протагонист мог обдумать своё положение и решить, что его шансы слишком невелики и ему не следует так рисковать. Попытка пересечь оживлённую магистраль с травмированной ногой подобна самоубийству. И тем не менее, если персонаж просто не знал об опасности или не предвидел всех факторов (штрафов), которые могут привести его к краху, Рассказчик может заявить, что объявленное игроком действие уже нельзя отменить.

Действия

Как и любой человек, персонаж способен делать практически всё, что может прийти вам на ум. Он может преодолевать физические препятствия, читать книги на иностранном языке и подмазываться к представителям противоположного пола. Вероятность успеха вашего персонажа зависит от его талантов, экипировки, которую он хранит при себе, количестве дайсов в запасе и успешности самого броска. Однако разные действия требуют разного типа бросков. Некоторые - такие, как нанесение удара в бою - обладают мгновенным (а иногда даже незаметным) эффектом, в то время как другие - такие как починка двигателя - могут потребовать уймы времени и энергии, а потому выполняются в течение длительного периода времени. Наконец, существуют действия, обладающие всё теми же моментальными или продолжительными эффектами, однако требующие состязания с кем-либо из участников сцены. Побеждает тот, кто проявит себя с лучшей стороны, чем противник. Примером такого действия может служить участие в армрестлинге (мгновенное действие) или в гонке на длинных дистанциях (продолжительное).

Ниже приведены типы действий, которые может выполнить персонаж, наряду с системами, определяющими, насколько успешно он мог выполнить ту или иную задачу.

Мгновенные действия

Многие виды деятельности практически не требуют времени для осуществления. Очевидным примером может служить выстрел из дробовика. Другой пример - раздробление деревянной пластины во время занятия по карате. Такие действия выполняются (и доводятся до конца) за короткий отрезок времени, практически сразу предоставляя результат, будь это успех или провал. В принципе, любая деятельность, которую можно начать и закончить в пределах одного раунда - трёх секунд, - расценивается как мгновенное действие. Такие действия решаются одним броском. Если вы не получаете ни одного успеха в этом броске, персонаж проваливает попытку. Скорее всего, он не добьётся никакого результата и просто потратит время. При этом для совершения мгновенного действия чаще всего достаточно одного успеха. Тем не менее, иногда результат могут определять сразу все набранные персонажем успехи - как, например, при вычислении нанесённого урона в схватке.

Если персонаж набирает пять или больше успехов в результате одного броска, он добивается исключительного успеха. Персонаж выполняет действие даже лучше, чем ожидал. Так, он не просто перемахнул яму, но и сбил землю на дальнем её краю так, что другим будет легче повторить этот прыжок. Или, возможно, он взбежал по лестнице быстрее, чем противник поставил ногу на первую ступеньку. Описанные в **Главах Второй и Третьей** Атрибуты и Навыки предлагают возможные результаты провалов, успехов и исключительных успехов в бросках, связанных с этими характеристиками.

Благодаря этой системе вы можете с лёгкостью определить успешность любого действия. Один успех даёт положительный результат. Пять или более приводят к выдающимся результатам, хотя одного всё равно достаточно. Кроме того, уровень сложности всегда равен 8. Разница в сложности того или иного действия выражается в количестве дайсов, которые вы прибавляете или отнимаете от общего запаса на руках игрока. Чем больше дайсов остаётся в запасе, тем легче добиться успеха. Чем меньше дайсов оказывается на руках, тем сложнее персонажу достигнуть цели. Поэтому всякий раз, когда персонаж выполняет задачу, требующую всего одного раунда на выполнение, просто добавьте или отнимите возможные модификаторы и бросьте оставшиеся на руке дайсы. Если они дают вам хотя бы один успех, персонаж добивается своего.

Возможные результаты мгновенного действия:

| | |
|-----------------------------|--|
| Полный провал | Делается бросок на удачу, оканчивающийся единицей. |
| Провал | Бросок не даёт успехов. |
| Успех | Бросок даёт один или несколько успехов. |
| Исключительный успех | Бросок даёт пять или более успехов. |

Пример: *Воришка крадёт у Тревиса фарфоровую куклу, которая имеет для него огромное значение. Если кукла треснет или разобьётся, дух умершей бабушки Тревиса будет преследовать его до скончания веков. Пытаясь выиграть время, воришка подкидывает куклу и пытается убежать. Тревис бросается вперёд, чтобы перехватить зачарованную игрушку. Рассказчик требует от него броска Ловкости + Атлетики. Ловкость Тревиса равна 3, Атлетика 1. У него нет никаких инструментов или других бонусов, которые могли бы ему помочь. Между тем, в комнате полно мебели, которая затрудняет передвижение и мешает Тревису добраться до куклы (Рассказчик налагает штраф -3). В итоге на руках у игрока остаётся всего один дайс (3+1-3). Результат броска равен 2. Тревис бросается вперёд и растягивается на полу, однако кукла падает и разбивается за пределами досягаемости. Где-то в глубине дома раздаются горестные стенания.*

Продолжительные действия

Некоторые действия требуют определённого времени и многократного приложения сил. Их нельзя выполнить на ходу или за несколько секунд, как в случае с мгновенным действием. Такие задачи, как сбор информации о тёмном прошлом местного политика или наблюдение за окрестностями для выявления необъяснимых феноменов, требуют продолжительных действий. Эти действия осуществляются сразу несколькими бросками, в ходе которых игрок накапливает общее число успехов. Успехи, полученные при каждом броске, складываются друг с другом, а периоды времени, проходящие между каждым броском, всегда различаются.

Каждый бросок - каждый этап этого процесса - становится ещё одним шагом на пути к цели (например, ко взлому компьютера или запуску автомобильного двигателя без ключа зажигания). Провал в любом из бросков означает, что вы не смогли набрать ни одного успеха на этом этапе, и ваш персонаж тратит раунд впустую. Однако процесс продолжается.

Кроме того, на каждом этапе возможно возникновение осложнений, которые могут свести запас дайсов к броску на удачу. Так, персонаж, проводящий длительное расследование, может столкнуться с потерей важного документа в огне пожара (вследствие чего Рассказчик налагает значительный штраф на все последующие броски). Полный провал в таком броске отменяет все набранные успехи и может означать, что

протагонист должен начать всю работу заново и при этом внести в процесс определённые изменения (например, должен найти новый источник информации, достать новое оборудование, прочитать руководство по ремонту автомобилей или сконструировать недостающие части самостоятельно). В особенно трудных обстоятельствах - например, если потерянный инструмент или его детали были единственными в своём роде - полный провал может означать, что проект прерывается навсегда, и вполне возможно, что он причиняет протагонисту физический вред.

Сколько успехов необходимо набрать, чтобы выполнить продолжительное действие, определяет Рассказчик. Он также решает, какой период времени проходит между каждым броском, что именно вам необходимо делать и чего добивается персонаж в конце каждого этапа. В **Главе Третьей** описано несколько примеров продолжительных действий с указанием времени, проходящего между каждым броском. Относительно простые задачи, такие как разборка, чистка и сборка оружия, могут потребовать четырёх успехов. Каждый бросок будет отражать 10 минут работы. Первые броски могут соответствовать разборке оружия, дальнейшие - распределению частей в нужном порядке и их чистке, а последний бросок - их сборке. Более сложный проект наподобие конструирования часовой бомбы может потребовать 15 успехов. Каждый бросок будет отражать часы или даже дни работы. Первые этапы соответствуют приобретению всех необходимых частей. Дальнейшие броски отражают соединение этих частей. Последние несколько бросков отражают заключительные поправки вроде установления правильного (или неправильного) времени на часовом механизме.

Если конкретное действие или проверка не помечены как продолжительное действие, расценивайте их как мгновенное.

Пример: *Маркус баррикадируется в мастерской, надеясь, что тварь, рыщущая снаружи, не сумеет проникнуть внутрь. Он понимает, что ему нужно оружие, но единственное, что у него есть, это детали автомобильного двигателя и инструменты, разбросанные вокруг. Потом его взгляд падает на частично разобранный бензопилу, лежащую на рабочем столе. Он начинает работу, пытаясь заставить лезвие ожить снова. Рассказчик требует от него броска на Сообразительность + Ремесло, поскольку Маркус использует импровизированные детали. Рассказчик также решает, что каждый бросок отражает 15 минут работы и что всего персонажу нужно набрать 10 успехов. Втайне от игрока Рассказчик решает, что существо, охотящееся на Маркуса, устанет играть со своей добычей и выломает дверь через час - то есть четыре броска спустя.*

Сообразительность + Ремесло Маркуса дают ему запас из семи дайсов, а Рассказчик наделяет его тремя дополнительными дайсами за оборудование, разбросанное по мастерской. За первые 15 минут (бросок десяти дайсов) Маркус получает три успеха. Второй бросок увеличивает эту сумму на два. Третий бросок не даёт успехов. Время работает против Маркуса. Но четвёртый бросок даёт сразу шесть успехов - на один больше, чем требовалось до 10. Маркус успевает собрать пилу вовремя. Когда существо проламывает в двери брешь, Маркус уже ждёт его с ревушей бензопилой в руках.

Дополнительные успехи

Один из самых приятных моментов в работе Рассказчика - это возможность придумывать события на ходу, в ответ на действия персонажей или на ожидания игроков. Не в последнюю очередь этому способствуют успехи, которые игроки получают во время проверок. В случае с мгновенным действием, в котором даже один успех указывает на выполнение всей задачи, а пять успехов приводят к исключительным результатам, Рассказчик может проявить свои творческие способности в работе с остальными значениями, лежащими в этом промежутке. Допустим, персонаж пытается собрать о ком-либо информацию и один успех означает, что он эту информацию обнаруживает. Однако

два успеха могут означать, что он узнал и о других, более важных персонах, связанных с первой. Три успеха определённо указывают, что эти люди связаны с незаконным бизнесом. Четыре показывают, что в их число входят некоторые из городских воротил. Наконец, пять успехов (а это уже исключительный успех) открывают персонажу, что даже мэр вовлечён в этот преступный круг!

Эффект, который оказывают дополнительные успехи, обычно имеет место только в тех случаях, когда проверка требовала всего одного успеха. Попытки атаковать противника и продолжительные действия, которые и без этого требуют накопления нескольких успехов, реже дают дополнительные преимущества персонажу. Полученные успехи автоматически показывают, насколько эффективно действовал персонаж.

Таким образом, если протагонист должен был набрать всего один успех, а набрал, предположим, три, Рассказчик может наградить его дополнительными достижениями сверх того, чего персонаж собирался добиться.



Ключевой принцип продолжительных действий: ограничения на бросок

Большинство задач, которые описывает система Повествования, требуют продолжительных действий. Примерами таких действий могут служить ремонт двигателя или написание компьютерной программы. Продолжительные действия по определению требуют накопления общего числа успехов, которые должен набрать персонаж. Он складывает успехи, которые получает при каждом броске, пока не накопит необходимого числа или не превысит его. В этот момент действие завершается. Персонаж тратит на выполнение этой задачи количество времени, соответствующее числу сделанных бросков. Если каждый бросок отражает час работы, а персонаж сделал шесть бросков, то всего прошло шесть часов. Всё просто.

Однако такая система подразумевает, что при наличии достаточного времени персонаж может выполнить практически любую задачу. Преступник может возиться с замком несколько часов, пока его не откроет. Писатель может работать над сценарием фильма столько, сколько ему заблагорассудится. Однако в реальной жизни люди практически всегда должны уложиться в определённые сроки, если хотят добиться своей цели. Преступник слышит, как по коридору идёт охранник, и должен взломать замок до того, как его обнаружат. Писатель должен закончить сценарий ещё до начала съёмок. Поэтому Рассказчик может наложить определённое ограничение на количество бросков, которые персонаж может сделать прежде, чем для него станет слишком поздно. Он может решить, что у взломщика есть всего три попытки, чтобы проникнуть внутрь, поскольку через три минуты здесь появится охранник (каждый бросок отражает минуту взлома). Сценарист должен закончить текст за пять дней, а один бросок отражает целый день работы. Таким образом, он должен набрать все успехи за пять бросков. В таких случаях время становится важным ресурсом.

Однако время - отнюдь не единственное ограничение, которое может сопровождать продолжительную проверку. Способности персонажа также могут иметь свой лимит. Рассказчик может решить, что максимальное количество бросков, которые можно сделать при выполнении действия, равно сумме соответствующего Атрибута + Навыка. Если протагонисту не удастся набрать достаточное число успехов за это время, работа просто выматывает его. Для примера возьмём грабителя. Предположим, он обладает Ловкостью 3 и Кражей 2. Даже если он располагает неограниченным запасом времени при попытке взлома, Рассказчик может решить, что требуемое число успехов необходимо набрать за пять бросков (сумма Ловкости + Кражи протагониста), иначе он обнаружит, что просто не в силах выполнить это действие. Возможно, замок заест, персонаж не сможет сосредоточиться или его руки начнут болеть из-за травмы, полученной ранее, - игрок и

Рассказчик могут привести любые убедительные причины, по которым персонаж должен уложиться в этот короткий срок.

Один только факт, что действия персонажа не увенчались успехом, не означает, что все его усилия пошли прахом. Рассказчик может определить, сколько времени должно пройти, прежде чем персонаж сумеет повторить эту попытку. Если действие занимает не слишком большой промежуток времени - как, например, в случае со взломом замка, - а персонажу не удаётся взломать его в этой сцене, он может вернуться к нему уже в следующей сцене. Если действие требует более длительного времени, как в случае с бросками, занимающими недели и даже месяцы, протагонист может предпринять новую попытку не раньше, чем через месяц.

Если Рассказчик допускает использование последовательных попыток, он может просто назначить штраф на такие проверки. Так, если персонаж пытается сделать что-либо во второй раз, он получает штраф -1. Если это уже третья попытка, персонаж получает штраф -2. Такие модификаторы в целом похожи на те, которые налагаются в соответствии с "**Последовательными попытками**", описанными на **стр. 196**. Это единственный случай, в котором продолжительное действие может получить подобный штраф.

Пример: *Маркус пытается превратить свой подвальчик в убежище, полное ловушек и тайных отсеков. Рассказчик решает, что это требует продолжительного действия, каждый бросок которого будет отражать день работы. Всего требуется накопить 15 успехов. Интеллект + Ремесло Маркуса равны шести, а высококачественные инструменты наделяют его бонусом +1.*

Если бы время играло в этом процессе особую роль, то Рассказчик мог бы решить, что Маркус должен накопить все 15 успехов за четыре дня - то есть за четыре броска. Если он не успеет построить убежище вовремя, то эта тварь, рыщущая по окрестностям, беспрепятственно проникнет в подвал в поисках добычи.

С другой стороны, если время не слишком существенно в этой ситуации, однако способности Маркуса имеют особое значение при обустройстве убежища, все 15 успехов требуется накопить за шесть бросков (сумма показателей Интеллекта + Ремесла персонажа). Допустим, за шесть бросков Маркус набирает только 13 успехов. Ему не удаётся очистить помещение от мусора, и он только сильнее заваливает его досками и оборудованием. Тем не менее, Рассказчик позволяет ему предпринять новую попытку. Он решает, что Маркус может продолжить обустройство убежища через неделю. Однако на этот раз все броски получают штраф -1, поскольку он предпринимает последовательную попытку.

Маркус использует завалы мусора для дальнейшего обустройства и достаёт ещё более качественные инструменты наряду с полезной документацией. Бонусы за такую экипировку позволяют ему набрать 15 успехов за шесть бросков, несмотря на штраф -1, полученный в каждом из них. Если бы и эта попытка провалилась, Рассказчик мог разрешить Маркусу предпринять ещё одну, но уже со штрафом -2 ко всем броскам.

Между тем, в некоторых ситуациях персонаж действительно может располагать неограниченным временем для работы, а его Атрибуты и Навыки не обязательно должны ограничивать количество попыток, которые он может сделать, чтобы претворить свои планы в жизнь. Например, персонаж может ремонтировать старый автомобиль. Груда железа будет стоять в его гараже месяцами по мере того, как он каждые выходные будет выкраивать время для работы. Персонаж не обязан уложиться в какие-либо сроки, и над ним не довлеет никакая угроза. Персонаж делает это не из страха или необходимости, а просто для души. Рассказчик определяет, что каждый бросок отражает неделю работы, и персонаж сможет закончить ремонт тогда, когда пройдёт достаточно времени и он накопит достаточное число успехов.

Вот некоторые рекомендации относительно периодов времени, которые может отражать каждый бросок при продолжительном действии:

| Темп работы | Период времени за бросок |
|---------------------|---------------------------------|
| <i>Мгновенный</i> | 1 раунд (3 секунды) |
| <i>Быстрый</i> | 10 минут |
| <i>Замедлённый</i> | 30 минут |
| <i>Медленный</i> | 1 час |
| <i>Выматывающий</i> | 1 день |
| <i>Изнуряющий</i> | 1 неделя или месяц |

Необходимые успехи

Продолжительные действия, описанные в этой книге, требуют накопления общего числа успехов, необходимого для выполнения той или иной задачи. Когда это только возможно, значения определённых характеристик противника вычитаются из бросков игрока. Состязание между двумя персонажами может требовать накопления успехов, равных Скорости, Ловкости, Ремесла оппонента, удвоенного значения его Ловкости + Ремесла и так далее. Выбор характеристик и установление числа успехов, которое необходимо набрать при проверке, должны обуславливаться двумя ключевыми принципами игры:

1) Использование характеристик для установления необходимого числа успехов позволяет назначать уровни сложности, напрямую зависящие от участников состязания.

2) Уровень сложности гарантирует, что продолжительное действие не закончится слишком быстро, но и не будет тянуться до бесконечности. Уровень сложности должен отражать общую трудность задачи, однако вместе с тем он позволяет превращать такие проверки и в продолжительные состязания. Во всех остальных случаях выполнение цели требует лишь мгновенного действия.

Так или иначе, Рассказчик должен решить, сколько может длиться продолжительное действие и, соответственно, сколько успехов необходимо набрать для его выполнения. Если требуемое значение, предложенное в этой книге, покажется вам слишком низким для попыток решить такую задачу или победить в таком состязании (допустим, вы видите, что персонаж может выполнить это действие уже через пару бросков, в то время как вам нужно превратить его в настоящее испытание для персонажа), вы всегда можете увеличить это число. Если в обычных условиях уровень сложности основывается на Скорости или удвоенном показателе Атрибута противника, вы можете вместо этого назначить другое число успехов - допустим, 15, 20 или 25. Неважно, будет ли это число основано на характеристиках противника или нет. Важно лишь то, как это будет выглядеть в игре. Повышенные требования могут заставить игрока приложить больше усилий и проявить свои творческие способности, а могут увеличить конкуренцию между протагонистом и его оппонентом (что требует продолжительного состязания; см. ниже).

Вот некоторые рекомендации по назначению числа успехов, набора которых можно потребовать от персонажа для выполнения продолжительного действия. Эти требования основаны либо на сложности и масштабе действия, либо на его драматическом потенциале.

| Задача | Уровень сложности |
|----------------------------------|--------------------------|
| <i>Простая/повседневная</i> | 5 |
| <i>Сложная/хитроумная</i> | 10 |
| <i>Запутанная/требовательная</i> | 15 |
| <i>Причудливая/пугающая</i> | 20 |
| <i>Запутанная/эпическая</i> | 25 |

Состязания

Некоторые виды деятельности, которыми может заняться ваш персонаж, сводятся к прямому соперничеству между ним и его оппонентом, будь это персонаж другого игрока или один из персонажей Рассказчика. Хорошим примером может служить гонка на

автомобилях. Другой пример - взлом жёсткого диска, который был защищён другим хакером. Вы противопоставляете способности своего персонажа способностям другого.

Подобные состязания решаются без особых проблем. Вы просто определяете, какие дайсы необходимо кинуть, применяете соответствующие модификаторы и делаете бросок. То же самое делает оппонент. Побеждает тот, кто набрал больше успехов. Если вы превышаете число успехов своего оппонента и при этом получаете пять или больше успехов в одном броске, то результатом становится исключительный успех. Если вы получаете одинаковое число успехов - или же ни один из вас не набирает ни одного, - то ваша попытка проваливается или требует последовательных действий (**см. стр. 196**), которые вы можете предпринять в следующих раундах. Рассказчик должен решить, можно ли делать такие попытки снова и снова, дожидаясь, пока не выиграет кто-нибудь из конкурентов. Если оба пытаются поймать рыбу, плывущую вниз по течению, вероятно, оба имеют только один шанс это сделать, прежде чем рыба окажется вне досягаемости. В то же время, если один персонаж пытается взломать компьютер другого, он может продолжать эти попытки, пока наконец не взломает его или пока не сработает система безопасности. Если бросок одного из соперников заканчивается полным провалом, то он либо проигрывает, либо даёт оппоненту эквивалент исключительного успеха.

В некоторых случаях состязательные броски проходят в форме, отличной от непосредственного состязания. Это происходит тогда, когда один из соперников устанавливает определённую защиту или создаёт условия, которые его соперник должен будет преодолеть уже позже. В таком случае оппонент делает защитный бросок при создании предмета или установке защиты, а полученные им успехи записываются для дальнейшего использования. Персонаж делает броски уже позже, когда пытается свести на нет его усилия, и сравнивает полученные успехи с результатами оппонента. Другими словами, если сисадмин устанавливает на сервер защиту и получает при этом четыре успеха, то хакер, который через год попытается взломать эту систему, должен будет набрать как минимум пять успехов.

Из описаний Навыков, представленных в **Третьей Главе**, можно увидеть, когда то или иное действие требует состязания. Как всегда, такие проверки зависят от характера самого действия. Взлом компьютера может требовать проверки Интеллекта + Компьютера обоих участников состязания. Участие в гонке может потребовать броска Ловкости + Атлетики или Выносливости + Атлетики.

Обратите внимание, что в ходе состязания успехи, набранные одним персонажем, сравниваются с успехами другого. Побеждает тот, кто накопит больше. Тем не менее, не существует "необходимой разницы" между успехами. Если один участник накапливает пять успехов, в то время как другой накапливает только два, то первый побеждает потому, что достиг определённой планки, а не потому, что набрал на три успеха больше, чем его оппонент.

Состязания могут основываться и на мгновенных действиях, и на продолжительных. Действия, которые можно выполнить за пару секунд - то есть за один раунд, - считаются мгновенными и решаются одним состязательным броском. Борьба за пистолет, лежащий на полу, скорее всего, потребует только одного раунда, по истечении которого один из участников схватит оружие. Если бросок заканчивается ничьей или отсутствием успехов с обеих сторон, борьба может продолжиться и в следующем раунде, однако она всё равно будет расцениваться как мгновенное действие, поскольку её решение требует всего нескольких секунд.

Более трудоёмкая или длительная работа может потребовать состязания уже в форме продолжительного действия с использованием вышеописанных правил. Тем не менее, состязание проходит всё тем же образом. На каждом этапе соперники делают по одному броску. Тот, кто получает в результате броска больше успехов, лидирует на этом этапе и добавляет полученный результат к общему числу успехов. Победителем становится тот, кто первым накапливает требуемое число успехов. Подобное состязание с учётом

отдельных этапов может иметь место во время спортивной гонки, автомобильной погони, дебатов или научных исследований, руководители которых надеются первыми найти вакцину. Фактически, любое действие, требующее более одного раунда для выполнения, приобретает форму продолжительного состязания.

Пример: Сначала Карен боролась с грабителем за свою сумочку. Потом, когда рядом с ними выскочил огромный волк, оба бросились со всех ног, надеясь спасти себе жизнь. Однако погоня проходит только между двумя сторонами, поскольку волк схватит самого медленного из них. Рассказчик решает, что гонка занимает всего один раунд, а потому принимает форму мгновенного действия. Волк удовлетворится тем, что поймает ближайшую жертву. Грабитель и Карен делают броски Ловкости + Атлетики. Скорость Карен на два очка выше, чем у незадачливого грабителя, так что Рассказчик решает наградить её двумя дополнительными дайсами - тем не менее, туфли налагают на её бросок штраф -1. Игрок делает бросок за Карен, Рассказчик - за грабителя. Карен получает четыре успеха, грабитель - три. Волк настигает жертву, хватая зубами нерасторопного грабителя.

Если бы волк решил задержаться и решить, какая из двух жертв слабее, Рассказчик мог объявить проверку продолжительным состязанием. По его решению тот, кто первым накопит шесть успехов, сбежит. Волк, проигнорировав победителя, сделает своей добычей проигравшего. Один бросок занимает всего один раунд и приближает погоню к кровавой развязке. Вместе с тем Рассказчик решает, что исход погони зависит не только от времени, но и от закалки убегающих жертв. Поэтому бросок основан на Выносливости + Атлетике. Выносливость Карен равна 2, Атлетика 4, что даёт ей шесть дайсов. Однако она получает уже упомянутые модификаторы, поэтому запас возрастает до семи дайсов. Запас дайсов грабителя равен пяти. В первом раунде Карен набирает один успех против трёх успехов грабителя. Он вырывается вперёд. Во втором раунде Карен получает три успеха, в то время как её соперник не получает ни одного. Теперь Карен опережает его на шаг, но волк всё преследует их. В третьем раунде Карен отстает, не получая ни одного успеха, в то время как её соперник получает ещё три, достигая назначенной планки в шесть успехов. Паника придаёт ему сил, помогая оставить Карен далеко позади, на растерзание зверю, который с ужасающим рыком насккивает на неё.

Если участники продолжительного состязания одновременно накапливают требуемое число успехов, не побеждает никто. Возможно, они заканчивают состязание одновременно, не позволяя определить явного лидера. Оба научных коллектива одновременно представляют найденную вакцину общественности. Тем не менее, иногда состязание может продолжаться до тех пор, пока кто-нибудь один не вырвется вперёд. Броски продолжаются - вполне возможно, усиливая эффект того действия, которое вот-вот выполнит победитель. Так, во время дебатов оба участника приводят убедительные доводы и теперь уже обсуждают результаты, стараясь, чтобы последнее слово всё-таки осталось за кем-то одним.

Если продолжительное состязание оканчивается ничьей, Рассказчик имеет право решить, что оно ни к чему не привело. Возможно, время просто истекло, а цель, за которую они оба боролись, оказалась вне досягаемости. Участники дебатов могут продолжать приводить свои доводы, однако жюри уже пришло к выводу, что не победил ни один из них.

Пассивные действия

Помимо мгновенных, продолжительных и состязательных действий, персонаж может выполнять и пассивные действия. Они не относятся к трём вышеперечисленным типам, поскольку протагонисту не требуется времени - и даже сознательного решения - на то, чтобы их выполнять. Он совершает такие действия машинально, подобно тому, как выполняет свои функции его тело. Игрок не должен давать заявок на выполнение таких

действий по той же причине, по которой ему не нужно делать броски на биение сердца или поглощение кислорода лёгкими.

Правильнее всего будет рассматривать пассивные действия как защитные или рефлексивные, несвязанные со стандартными действиями. К их числу относится сопротивление ядам, способность почувствовать ложь, сохранение лица в споре или вложение очков Воли. Такие действия не мешают протагонисту заниматься чем-либо ещё в пределах этого раунда; они выполняются *в дополнение* к остальным действиям и приводят к безотлагательному эффекту, следующему сразу за атакой или сопротивлением другому вредному воздействию (другими словами, пассивные действия совершаются при защите от яда, при нивелировании физической угрозы или при попытках персонажа сделать что-либо колоссальным усилием воли).

Множество действий, описанных во **Второй, Третей и Седьмой Главах**, помечены как "пассивные".

| Действие | Пример |
|--|---|
| Мгновенное | Нанесение удара, управление автомобилем |
| Одинокое действие, ведущее к однозначному успеху или поражению и определяемое одним броском. | |
| Продолжительное | Восхождение на гору, преследование оппонента в лесу |
| Задача, требующая длительной траты времени и определяющая успешность всего предприятия на каждом отдельном этапе. Игрок делает несколько бросков, стараясь набрать определённое число успехов. | |
| Состязание | Карманная кража, попытка прокрасться мимо охранника |
| Мгновенное действие, проверяющее способности двух оппонентов. Оба сравнивают полученные успехи; побеждает тот, кто набрал больше. | |
| Продолжительное состязание | Погоня за жертвой; соревнование по поеданию пирога |
| Игроки делают несколько бросков, стараясь набрать как можно больше успехов. Тот, кто первым достигает планки, назначенной Рассказчиком, побеждает. | |

Исключительный успех

Иногда персонаж совершает действие с удивительной лёгкостью, благодаря своему чутью или обыкновенной удаче. В игровых терминах это означает, что всякий раз, когда вы получаете сразу пять или больше успехов в одном броске, персонаж добивается исключительного успеха. Обычно, когда такое случается, Рассказчик должен чем-то дополнить успех персонажа, позволяя ему достигнуть большего, чем он рассчитывал. Возможно, бросок на Вождение позволяет ему не только избежать столкновения, но ещё и развернуться кругом и рвануть в обратном направлении, не расплескав пиво в стакане своего пассажира.

Эффект исключительного успеха варьируется в зависимости от характера того или иного действия и обстоятельств, окружающих пройденную проверку. В случае мгновенного действия, занимающего всего один раунд - как, например, при вышеописанном развороте с помощью Вождения, - Рассказчик просто решает, что именно произошло. Персонаж получает дополнительное преимущество или более ценное вознаграждение. Если протагонист добивается исключительного успеха в бою, подобная выгода очевидна. Каждый успех наносит одно дополнительное очко повреждений. Подробнее это описано в **Главе Седьмой**.

В случае с состязанием, в котором участвуют сразу два персонажа, победитель, который не только набрал больше успехов, чем его оппонент, но и получил пять успехов в одном броске, становится явным и однозначным лидером в данном вопросе. Он с

лёгкостью выигрывает этот конкурс, заставив своего оппонента позеленеть от зависти. Скажем, ваш персонаж и напавший на него головорез бросаются за одним пистолетом. Вы получаете больше успехов, чем головорез, и при этом число успехов, набранных за один бросок, равно пяти или больше. Ваш персонаж хватает пистолет и отскакивает в сторону, заставляя противника схватить рукой воздух и повалиться на землю, набрав полный рот грязи.

В случае с продолжительным действием, которое занимает длительный период времени, исключительный успех в любом из бросков значительно приближает протагониста к его цели. Вы получаете пять или даже больше успехов, подбираясь к заранее обозначенной планке. Персонаж что-то находит или чувствует вдохновение, приближаясь к долгожданному концу своего проекта.

Если благодаря какому-то удивительному везению вы получаете пять или больше успехов сверх требуемого числа, Рассказчик может наградить вас особенно положительным результатом или дополнительными преимуществами. Допустим, вам нужно было набрать 10 успехов, чтобы узнать о тёмном прошлом местного чиновника. Вы уже накопили девять из них и делаете очередной бросок. Неожиданно для себя вы обнаруживаете, что получили шесть успехов, пополняя общее число до 15. Мало того, что ваш персонаж обнаруживает золотую жилу, полную ценной информации, и завершает своё расследование, но вы также получаете на пять успехов больше, чем было необходимо. Рассказчик решает, что ваш персонаж находит бумаги, которые позволяют обличить чиновника в шантаже. Как правило, Рассказчик не открывает такой информации за один бросок, однако исключительный успех, помогающий вашему персонажу вырваться так далеко вперёд, позволяет ему вознаградить вас таким преимуществом.

Другие примеры исключительных успехов уже встречались вам в описаниях Атрибутов и Навыков **Второй** и **Третьей Глав**.

Последовательные попытки

Если персонажу не удаётся совершить действие вовремя, но обстоятельства или пара свободных минут позволяют ему повторить попытку, он может взяться за это действие снова уже на следующий раунд. Он может сколько угодно швырять в мишень дротики, дожидаясь, пока не попадёт в яблочко. Тем не менее, некоторые ситуации не предполагают многократного повторения проваленных действий. У персонажа может оставаться не так уж много времени на то, чтобы выломать дверь и выбежать из горящего дома прежде, чем он сгорит заживо. Когда время не поджигает и никакой опасности персонажу не грозит, Рассказчик может позволить ему делать последовательные броски с полным запасом дайсов. Никаких штрафов не применяется.

Однако если времени остаётся совсем немного и/или давление на персонажа становится всё серьёзнее, последовательные действия, предпринимаемые персонажем из раунда в раунд, могут - по решению Рассказчика - получить соответствующие штрафы. Обычно за каждую попытку после первой штраф возрастает на единицу. Так, уже вторая попытка получит штраф -1, третья пройдёт со штрафом -2 и так далее. Рассказчик может сделать обстоятельства ещё тяжелее, если ситуация накаляется при малейшей задержке со стороны персонажа. Так, в вышеописанной ситуации Рассказчик может позволить игроку предпринять последовательные попытки по выламыванию входной двери, однако каждый бросок после первого будет получать штраф -2.

Сама натура предпринимаемых действий определяет, возможно ли повторить попытку. Любой человек вполне может попытаться снова уговорить своего собеседника, припарковаться рядом с другим автомобилем или освободиться от верёвок, стягивающих запястья. Однако никто не сможет повторно застать другого врасплох, обнаружить засаду, перехватить летящий мяч, уловить мимолётно брошенный намёк или выполнить другое действие, оставляющее единственный шанс на успех.

Пример: Лора пытается вспомнить пин-код к лабораторной двери, а шаги охранника раздаются всё ближе. Проверка Интеллекта + Самообладания не приносит ей ни одного успеха. Игрок, управляющий Лорой, спрашивает Рассказчика, можно ли ему повторить попытку. Рассказчик отвечает, что у него есть ещё один шанс, прежде чем охранник заметит взломищцу, однако эта попытка получит штраф -1. В обычных условиях Интеллект + Самообладание Лоры дают ей пять дайсов, однако теперь запас сокращается до четырёх из-за штрафа -1 за последовательную попытку.

Обратите внимание, что обычно игрок не может предпринимать такие попытки при продолжительных действиях. Если на той или иной стадии продолжительного действия ваш бросок не приносит успехов, вы не можете перебросить его в качестве последовательной попытки. Вы просто не добиваетесь прогресса на этом этапе и тратите время впустую, однако у вас впереди ещё несколько этапов. И всё же, если продолжительное действие проваливается (игрок не успевает вовремя набрать требуемое число успехов), Рассказчик может позволить ему снова взяться за ту же работу. Однако при новой попытке каждый бросок получит соответствующие штрафы. Подробнее этот процесс уже был описан в разделе "**Ключевой принцип продолжительных действий**".

Героическое усилие

Иногда вы должны сделать то, что в обычных условиях сделать попросту неспособны. Если персонаж не сумеет этого выполнить, он погибнет. Возможно, он должен прыгнуть и перехватить сорвавшегося с крыши ребёнка. Или у него есть только один шанс застрелить своего заклятого врага. И тогда он просто выкладывается целиком. Вы можете заставить своего персонажа совершить настоящий подвиг, объявив, что он прикладывает максимум усилий к осуществлению своей цели. В таком случае вы используете очко Воли и делаете пассивный бросок с тремя дополнительными дайсами на руке.

Вы должны вложить очко Воли и добавить три дайса к броску прежде, чем налагать штрафы. Таким образом, вы должны сформировать запас дайсов, добавить бонусы - включая три новых дайса, полученных благодаря применению Воли - и только затем вычесть то, что требуют отнять от проверки штрафы. Помимо прочего, это означает, что если штрафы достаточно высоки, ваш запас может быть доведён до броска на удачу даже с учётом трёх дополнительных дайсов. Обстоятельства просто слишком серьёзны, и даже решимость героя не позволяет ему увеличить шансы на успех.

Пример: Персонаж пытается деактивировать бомбу, однако у него нет при себе инструментов, а в помещении царит кромешная тьма. Интеллект + Наука протагониста дают ему три дайса. Вложение очка Воли добавляет ещё три дайса, повышая общий запас до шести. Рассказчик решает, что темнота налагает штраф -3, сокращая запас до трёх дайсов.

Если у персонажа нет ни одного очка в Науке, но он всё равно пытается деактивировать бомбу, бросок будет основан на одном Интеллекте и сопряжён со штрафом -3, поскольку Наука относится к Ментальным Навыкам (см. стр. 76). Допустим, что вы решаете вложить очко Воли. Если значение Интеллекта вашего персонажа равно двум, запас дайсов изначально равен пяти (2+3 благодаря Воле), однако три дайса снимает штраф за отсутствие Навыка и три - кромешная темнота. Теперь запас дайсов равен нулю. Придётся объявить бросок на удачу, несмотря на то, что вы потратили очко Воли.

Если вы тратите очко Воли ради трёх дополнительных дайсов, но штрафы оставляют вам только бросок на удачу, Рассказчик может позволить вам отменить использование Воли. В конце концов, вы бы делали бросок на удачу и без вложения Воли. Прежде чем делать попытку, герой понимает, что его усилия практически безнадёжны, как бы он ни старался выполнить это действие. Тем не менее, Рассказчик имеет право настоять, чтобы очко осталось использованным, несмотря на то, что его эффект не применяется из-за

штрафов. Он может решить, что протагонист решился идти до конца в тот момент, когда приложил к своему усилию Волю. Рассказчик волен поступить здесь так, как ему покажется правильнее.

Если бросок уже сделан, игрок не может вкладывать в него Волю. Другими словами, если вы уже сформировали запас дайсов, вычли все штрафы, прошли проверку и не получили ни одного успеха, вы не имеете права использовать очко Воли, чтобы бросить ещё три дайса. Уже слишком поздно.

За один раунд персонаж может использовать только одно очко Воли, независимо от того, на что оно будет потрачено. Кроме того, использованное очко Воли применяется только к одному броску, даже если персонаж выполняет продолжительное действие. Если персонаж прилагает максимум усилий на каждом этапе продолжительного действия, вы должны вкладывать по очку Воли в каждый из этих бросков.

Если по каким-либо причинам в ходе истории персонаж повышает свою Решительность и/или Самообладание (возможно, вследствие какого-либо мистического воздействия), он получает один пункт Воли за каждую единицу повышенного значения. По сути, он получает от одного до нескольких бесплатных очков Воли на время действия этого эффекта. Когда его Атрибуты возвращаются к обычному показателю, он утрачивает дополнительные очки Воли. Даже если он не успел их потратить, доступ к ним закрывается.

Сопротивление

Волю можно использовать для того, чтобы отразить готовность персонажа противостоять любым вредным воздействиям или опасностям, угрожающим его жизни. Он может сказать себе, что он должен любой ценой справиться с ядом, ослабившим его Силу, или изо всех сил постараться уйти от удара.

В таких ситуациях вы можете вложить очко Воли в пассивное действие, чтобы получить бонус на сопротивление негативным воздействиям. В боевых сценах потраченное очко Воли повышает на два уровня Защиту протагониста, однако этот эффект применяется только против одной конкретной атаки. Вы просто заявляете, что используете очко Воли против атаки, которую собирается провести другой персонаж (более того, вы можете предпринять в том же раунде попытку Уклонения - **см. стр. 231**, - чтобы получить ещё два дополнительных очка на Защиту от одной атаки). Однако не забывайте, что Защита (а потому и Воля) не применяется против выстрелов из Огнестрельного оружия или луков.

Кроме того, очко Воли можно потратить, чтобы усилить один из "защитных" Атрибутов персонажа – то есть Самообладание, Решительность или Выносливость. Этот эффект применяется только против одного негативного воздействия, которое ему угрожает. Так, протагонист может столкнуться с некоей сверхъестественной силой, которая понижает его аналитические способности. Эта сила уменьшает Интеллект персонажа на единицу за каждый полученный колдуном успех, однако из броска активации этой способности вычитается Решительность персонажа. Вложение очка Воли повышает Решительность персонажа на два, хотя этот эффект будет применяться только против данной способности. В результате сумма Решительности персонажа +2 вычитывается из броска оппонента.

Пример: *Слуга кровожадного монстра пытается убить Джефферсона, который закрывает собой ребёнка. Джефферсон ни перед чем не остановится, чтобы защитить невинного, а потому использует очко Воли для уклонения от ближайшей атаки противника. Его Защита поднимается с 2 до 4, существенно уменьшая запас дайсов слуги ночного чудовища.*

В следующем раунде Джефферсон заявляет прихвостню кровожадного монстра, что не отдаст ему этого ребёнка. Кошмарное порождение ночи пытается сломить сопротивление Джефферсона, используя сверхъестественную способность,

ослабляющую Силу протагониста. Джефферсон что есть мочи пытается выстоять, и игрок вкладывает новое очко Воли. Выносливость Джефферсона равна 3, однако теперь вырастает до 5, и это значение вычитается из запаса дайсов, которым располагает слуга вампира.

Не забывайте, что за один раунд персонаж может использовать только одно очко Воли, на что бы он его ни потратил. Поэтому вы не можете, например, вложить очко Воли для получения трёх дополнительных дайсов на бросок и ещё одно для повышения Решительности своего персонажа в пределах одного и того же раунда. Эти очки придётся использовать в двух разных раундах.

Штрафы, наложенные на персонажа ранами (**см. стр. 254**), не ослабляют Защиту или другие защитные характеристики персонажа, когда их значения вычитаются из бросков его оппонента. Подробную информацию по вычитанию таких характеристик, как Выносливость, Решительность, Самообладание и Защита, из проверок в ходе игры Рассказчик может найти на **стр. 298** в разделе **"Ключевой принцип: сопротивление"**.

Работа в команде

Персонажи могут помогать друг другу в достижении общих целей. Они могут работать вместе, пытаясь собрать двигатель, выломать дверь или выбить признание из преступника. Определите, кто именно из персонажей выполняет основную часть работы. Он делает бросок, основанный на характере действия. Например, для оказания первой помощи ему понадобится проверить Ловкость + Медицину. Такой же бросок делает каждый из его помощников. Успехи, набранные помощниками, добавляются к броску персонажа в качестве дополнительных дайсов. Поэтому все помощники делают броски перед тем, как персонаж сделает свой, решающий бросок.

Полный провал, допущенный любым из помощников, налагает штраф -4 на бросок персонажа. Такой помощник только мешает работе вместо того, чтобы помогать. Персонаж не может отказаться от помощи такого работника, если тот набрал слишком мало успехов или если его действия закончились полным провалом. Он должен принять этот результат, каким бы он ни был.

Рассказчик должен решить, сколько помощников могут участвовать в совместной работе, и при желании может ограничить их количество. Например, троим работникам хватит пространства вокруг пациента, чтобы оказать ему первую помощь, в то время как при строительстве дома смогут работать и пять человек.

Пример: *Чарльз решает починить свой разбитый автомобиль при помощи Девон. Это простой ремонт, а не попытка выявить поломки, так что Рассказчик решает, что Ловкость + Ремесло вполне могут определить успешность их замысла. Чарльз обладает Ловкостью 2 и Ремеслом 4, Девон - Ловкостью 2 и Ремеслом 1. Чарльз будет играть ведущую роль в ремонте. Рассказчик приходит к выводу, что обычные инструменты, хранящиеся в багажнике автомобиля, не предоставляют никаких бонусов. Вместе с тем из-за темноты и всего одного фонаря, находящегося в распоряжении персонажей, их действия получают штраф -3.*

Девон должна была использовать при ремонте три дайса, однако штраф оставляет ей только бросок на удачу. Она выкидывает единицу. Это полный провал. Рассказчик решает, что фонарик выскальзывает из пальцев Девон и разбивается. А потому ещё четыре дайса вычитаются из проверки Чарльза. Первоначально Чарльз должен был использовать шесть дайсов, однако он утрачивает три из-за темноты и ещё четыре - из-за неуклюжих действий Девон. Теперь и он вынужден делать бросок на удачу. К счастью, его бросок даёт результат 6, который означает обычный провал. И всё же Рассказчик решает, что персонажи вынуждены провести ночь в разбитой машине.

Если бы бросок Девон предоставил ей два успеха, то Чарльз проходил бы проверку с бонусом +2. Таким образом, его запас дайсов стал бы равен пяти (6+2-3).

Изменения в игромеханике

В основе системы Повествования лежит понятие о проверках, которые зависят от способностей вашего персонажа (как правило, Атрибута + Навыка). В зависимости от экипировки и обстоятельств, связанных с выполняемым действием, эта сумма изменяется в ту или иную сторону всевозможными модификаторами. Зачастую один успех означает общую продуктивность предпринятого действия, в то время как множество успехов могут привести к чрезвычайно эффективному результату.

Такой подход к деятельности персонажа - начиная от управления автомобилем или размахивания мечом и заканчивая убеждением служащего пропустить постороннего внутрь - может решить большинство ситуаций, которые возникают в ходе игры. Тем не менее, время от времени вы можете изменить представленные здесь правила или создать уникальную ситуацию, которую трудно будет решить при помощи существующей игромеханики. Возможно, протагонист достанет оружие, которое можно будет использовать для достижения необычных целей, а может быть, ужасающее создание ночи попросту исказит реальность при помощи сверхъестественных сил. В таких случаях вы можете вносить в существующую систему правил определённые изменения, оживляющие игру.

Ниже приведено несколько вариантов адаптации этой системы, которую при желании может использовать ваш Рассказчик. Возможно, оружие протагониста даёт ему определённые бонусы, и при его использовании Рассказчик будет использовать новые правила. Или он может решить, что проклятье, насланное антагонистом, принимает форму, не соответствующую стандартным правилам. Если вы хотите, чтобы и ваш персонаж обладал столь неординарными способностями, поговорите с Рассказчиком. Только он может позволить или запретить вам использование таких правил.

- **Снова-девять:** Вы можете перебрасывать не только 10, но и 9. В результате вы получаете правило "снова-девять и снова-десять". Вы можете использовать его при взаимодействии со способностями, приносящими удачу, высококачественными инструментами или особенно мощными видами оружия наподобие разрывных пуль.

- **Снова-восемь:** Вы можете перебрасывать результаты 8, 9 и 10. Другими словами, вы можете перебрасывать по одному дайсу за каждый полученный успех благодаря правилу "снова-восемь, снова-девять и снова-десять". Качества или способности, открывающие персонажу доступ к этому правилу, обладают невероятным эффектом и ещё большим потенциалом. Последствия применения таких сил или не проявляются вообще (если при броске не получено ни одного успеха), или же проявляются в чрезвычайно могущественной форме с минимальной нейтральной зоной между этими двумя крайностями.

- **Дополнительные успехи:** Способность, приём или инструмент обладают необычайно сильным эффектом. К любым успехам, полученным при броске на эту способность, добавляется ещё несколько, что автоматически увеличивает её эффективность. Например, оружие массового поражения может наносить ужасающие повреждения. Его рейтинг Урона не добавляет дополнительных дайсов к броску, а напрямую увеличивает число успехов. Если рейтинг Урона равен 4, такое оружие будет добавлять четыре успеха ко всем остальным, полученным при броске атаки. Если бросок не даёт успехов, дополнительные успехи также не применяются. Они дополняют только уже полученные. Обычно такую модификацию правил следует применять только при взаимодействии персонажа со сверхъестественными способностями или инструментами чрезвычайно высокого качества.

- **Манипуляции с сопротивлением:** Способность, приём или инструмент обладают необычайно мощным эффектом не потому, что преобладают над противником, а потому что снижают его защитные качества. Попадая под воздействие такой силы, жертва теряет определённое число очков в любой защитной характеристике (Выносливости, Решительности, Самообладании или защите), которую она может противопоставить

действиям персонажа. Так, из бросков протагониста будет вычитаться уже ослабленная Решительность жертвы - или, возможно, Защита противника будет снижена из-за оружия, опутавшего её конечности, наподобие лассо или верёвки (см. "**Защита**" на стр. 130 **Главы Седьмой**).

И напротив, эффект может повышать сопротивляемость самого персонажа, предоставляя ему определённые бонусы в таких характеристиках, как Решительность, Самообладание, Выносливость или Защита, для улучшения связанных с ними значений. Всевозможные защитные приспособления могут обладать именно таким эффектом, не обременяя владельца тяжёлой бронёй. Равным образом, заклинание может возвести вокруг персонажа стены, препятствующие негативным воздействиям, поступающим из окружающего мира.

• **Воспроизведение:** Иногда действия или попытки предшественника могут помочь персонажу выполнить ту же работу. Чтобы достичь своей цели, он просто идёт по чужому следу или руководствуется чужими инструкциями. Ведь гораздо проще добиться чего-либо, следуя чёткому плану, вместо того чтобы импровизировать или пытаться пробить дорогу собственными силами. Всякий раз, когда персонаж проходит проверку, доступные ему чертежи позволяют перебросить любой проваленный дайс. Вы перебрасываете такие дайсы всего один раз, после чего добавляете новые успехи к уже полученным, чтобы посмотреть, чего сумел добиться ваш персонаж.

Допустим, протагонист пытается сконструировать бомбу и загружает чертёж настоящей бомбы из Интернета. Рассказчик решает, что это действие можно считать попыткой воспроизведения. Вы делаете бросок на Интеллект + Ремесло (со всеми модификаторами, которыми наделяют вас инструменты, планы и прочие факторы). Если вы получаете только три успеха, а остальные дайсы ничего не дают, вы можете перебросить их и добавить новые успехи к трём, полученным ранее. Вы можете перебрасывать дайсы только один раз за попытку.

Если в силу каких-либо обстоятельств вы вынуждены делать бросок на удачу, то выпадение единицы, ведущей к полному провалу, показывает, что с самого начала что-то пошло не так. Вы не можете перебросить этот дайс. Если же бросок на удачу дал результат 10 - успех, - то вы можете перебрасывать его в соответствии с правилом "снова-десять". Когда этот дайс наконец показывает другой результат, вы можете сделать ещё один бросок на удачу благодаря эффекту воспроизведения, и в случае, если он тоже даст результат 10, вы можете перебрасывать его по стандартным правилам.

• **Расширенные возможности:** Персонаж обладает невероятной скоростью, и по сравнению с ним окружающие движутся как при замедленной съёмке. Он существует вне обычного потока времени и способен выполнять всевозможные действия, пока другие только начинают шевелиться. Или, возможно, он обладает способностью повторять ранее провалившиеся действия безо всяких последствий. В любом случае, вы можете делать бросок на любое действие дважды и выбирать наиболее выгодный результат.

• **Дополнительные таланты:** Персонаж обладает особыми качествами, позволяющими ему справляться с поставленными задачами. Он добавляет к стандартным броскам показатель ещё одного Атрибута. Возможно, какая-то сверхъестественная способность позволяет ему добавлять значение Интеллекта к броскам на Силу + Навык. Сила разума укрепляет его мышцы отнюдь не в метафорическом смысле. Или благословлённое оружие позволяет использовать его с такой скоростью, что оно повышает боевые способности персонажа. У такого оружия есть собственный показатель Ловкости, который дополняет проверки Силы + Холодного оружия его владельца.

Объекты

В тяжёлых, стрессовых ситуациях люди часто пользуются теми или иными предметами. Они покупают оружие, держат при себе инструменты или используют транспортные средства для того, чтобы сбежать из опасной зоны. Мы часто пользуемся

предметами для того, чтобы выполнять свою работу, и персонажи во многом должны полагаться на определённые инструменты, чтобы достичь своих целей. Поэтому важно знать, трудно ли выбить ногой ножку стула, сломать замок на двери или заставить машину противника остановиться.

Всегда, когда *безоружный* персонаж атакует объект (врезается плечом в дверь, пытается проломить стену или пинает стальные ворота), он получает очко тупого урона. Соответствующие виды брони могут нейтрализовать этот эффект (**см. стр. 247**).

Неодушевлённые предметы обладают тремя характеристиками: Прочностью, Размером и Структурой. Эти качества относятся практически ко всем видам объектов, от статуй и кушеток до автомобилей.

Прочность: Фактор, показывающий физическую крепкость объекта. Успехи, полученные при атаке, направленной на объект, должны превысить его Прочность, прежде чем смогут нанести хоть какой-нибудь урон. Таким образом, если дверь обладает Прочностью 1, то любые успехи свыше одного наносят ей повреждения.

Прочность сверхъестественных объектов позволяет им сопротивляться даже аггравированному урону (**см. Седьмую Главу**). Если аггравированный урон повреждает обычный, незачарованный объект, то считается, что тот обладает нулевой Прочностью против этой атаки.

Размер: Предметы Размером меньше 1 можно полностью спрятать в ладони; их Размер не принимается ни в какие расчёты.

| Рейтинг Прочности | Материал |
|-------------------|---|
| 1 | Дерево, жёсткий пластик, толстое стекло |
| 2 | Камень, алюминий |
| 3 | Железо, сталь |
| +1 | за каждый слой брони |
| Размер | Объект |
| 1 | Пистолет |
| 2 | Меч |
| 4 | Копьё |
| 5 | Дверь |
| 10 | Двухместный спортивный автомобиль |
| 15 | Внедорожник |
| 20 | Самосвал |

Структура: Структура объекта служит эквивалентом его Здоровья и равняется его Прочности + Размеру. При атаке объект получает "ранения", соответствующие повреждениям. Как только повреждения Структуры превышают его Прочность, объект ломается и налагает штраф -1 на проверки своего владельца или (в случае автономной работы) на собственную эффективность. Так, если бензопила обладает Прочностью 2 и Размером 3, её Структура равна 5. Даже если её Структура получит одно или два очка повреждений, она будет полноценно функционировать. Однако если её Структура получит три или четыре очка повреждений - а это уже превышает её Прочность, - то бензопила будет отнимать -1 дэйс от проверок своего владельца. Как только её Структура получит пять очков повреждений, пила перестанет функционировать.

Когда все очки Структуры утрачиваются вследствие повреждений, предмет ломается. Тупой и летальный урон оказывают одинаковое воздействие на объекты. Характер повреждений попросту не имеет значения. Если Структура объекта падает до нуля, он разрушается. Исключение представляют особенно мощные, *аггравированные* повреждения, которые могут наносить сверхъестественные существа. Как уже говорилось выше, Прочность обычных, земных объектов просто не применяется против таких атак. Равным образом, если обыкновенный урон, нанесённый объекту, можно устранить

посредством ремонта, аггравированные повреждения невозможно исправить, если только персонаж сам не владеет какими-нибудь сверхъестественными способностями.

Объект не может "излечить" потерянные очки Структуры; его необходимо отремонтировать. Починка предмета чаще всего требует Навыка Ремесла. Атрибут, дополняющий этот Навык, зависит от характера задачи. Настроить сломанные часы можно только при помощи Ловкости. Восстановить сверхсовременные качества или дизайн предмета можно при помощи Интеллекта. В зависимости от качества инструментов или квалификации работников мастерской проверки ремонта могут получить определённые бонусы. Чаще всего ремонт требует продолжительного действия. Каждый успех, полученный при броске, восстанавливает один пункт Структуры. Как только все пункты Структуры будут восполнены, объект вернётся в рабочее состояние.

Каждый бросок отражает количество времени, назначаемое Рассказчиком и зависящее от сложности ремонта. Регулировка прицела может требовать броска каждые полчаса, в то время как ремонт автомобильного двигателя может требовать одного броска каждый час или каждый день. Кроме того, Рассказчик может решить, что некоторые объекты просто нельзя починить.



Примеры объектов

Бейсбольная бита: Прочность 1 (утяжелённая 2), Размер 2, Структура 4, Урон 2

Доска 2x4: Прочность 1, Размер 3, Структура 4, Урон 1

Деревянный шкафчик: Прочность 1, Размер 4, Структура 5, Урон 1

Деревянный стул: Прочность 1, Размер 4, Структура 5, Урон 1

Гроб: Прочность 1, Размер 6, Структура 7, Урон 1

Деревянный ящик: Прочность 1, Размер 4, Структура 5, Урон 1

Дверь в банковское хранилище: Прочность 3 (бронированная 10), Размер 8, Структура 18, Урон 8

Деревянная дверь (входная): Прочность 2, Размер 5, Структура 7, Урон 2

Деревянная дверь (в помещении): Прочность 1, Размер 5, Структура 6, Урон 1

Металлическая дверь (защищённая): Прочность 3, Размер 5, Структура 8, Урон 3

Сетчатый забор: Прочность 2, Размер 4, Структура 6, Урон 2

Стальной забор: Прочность 3, Размер 6, Структура 9, Урон 3

Стальной фонарный столб: Прочность 3, Размер 8, Структура 11, Урон 3

Канализационный люк: Прочность 3, Размер 3, Структура 6, Урон 3

Стальные прутья: Прочность 3, Размер 2, Структура 5, Урон 2

Закалённая сталь: Прочность 3, Размер 2 (может различаться), Структура 5, Урон 2

Окно: Прочность 1, Размер 3 (в среднем), Структура 4, Урон 1

Урон: Показывает, насколько опасен предмет, если использовать его в качестве оружия. Уроном становится показатель Прочности или Размера, в зависимости от того, что ниже. Рейтинг Урона добавляется к броскам атаки, направленным на нанесение повреждений, в виде дополнительных дайсов. Импровизированное оружие налагает штраф -1.



Импровизированное оружие

Рано или поздно боец схватит первое, что попадётся ему под руку, и попытается ударить этим противника. Особенно часто это происходит, когда персонаж не носит при себе оружия, а противник, напротив, вооружён до зубов. В этом случае персонажу может помочь использование импровизированного оружия (бутылок, стульев, подсвечников), хотя в целом оно обладает куда меньшей точностью и эффективностью, чем предметы,

специально созданные для убийства (ножи, мечи, топоры). Обычно такое оружие чрезвычайно громоздко и неудобно в использовании. Рейтинг Урона, соответствующий импровизированному оружию (см. приведённую выше таблицу "**Примеры объектов**"), как правило, представляет собой его Прочность или Размер, в зависимости от того, что ниже. Этот рейтинг добавляется к броскам атаки, направленным на нанесение повреждений, в качестве дополнительных дайсов (см. **Седьмую Главу**). Учитывая непригодность этих предметов для ведения боя, любые атаки с использованием импровизированного оружия проходят со штрафом -1.

В результате большинство небольших или хрупких предметов элиминируют бонусы неизбежными штрафами (и без того небольшой рейтинг Урона снижается или обнуляется автоматическим штрафом -1). Таким образом, бутылка, обладающая рейтингом Урона 1, теряет этот бонус из-за штрафа за использование импровизированного оружия. Тем не менее, если разбить бутылку, то она будет наносить летальный урон вместо тупого, что значительно повысит её эффективность. Предметы, намеренно созданные для использования в бою, наносят гораздо больший урон и не имеют вышеописанных недостатков. Их использование не налагает никаких штрафов, а рейтинг Урона таких предметов может быть и не связан с их Прочностью или Размером. Рейтинг Урона такого оружия можно найти на **стр. 203** в соответствующей таблице.

Обратите внимание, что использование того или иного оружия требует соответствующего значения Силы, без которого персонажу будет трудно им драться. Оружие ближнего боя, как правило, требует значения Силы, равного его Размеру. Недостаток Силы налагает штраф -1 на броски атаки этим оружием. Это правило относится и к импровизированному оружию. Таким образом, если персонаж, обладающий Силой 2, попытается драться предметом с Размером 3 и таким же требованием к Силе, его атаки будут проходить со штрафом -1 из-за нехватки Силы и ещё -1 из-за использования импровизированного оружия.

Разрушение объектов

Ломать всегда проще, чем строить, и вашему персонажу наверняка придётся разрушать те или иные объекты, чтобы избежать неприятностей, или уничтожать предметы, которые не предназначены для человеческих глаз. Ниже приведено несколько примеров того, как персонаж может уничтожить тот или иной объект.

Если персонаж атакует объект, то его успехи должны превысить Прочность объекта прежде, чем ему будет нанесён хоть какой-то урон. Таким образом, если стена обладает Прочностью 1, то при атаке любые успехи сверх первого будут отнимать у неё пункты Структуры.

Не забывайте, что повреждение или разрушение объекта не требует проверок по принципу "всё или ничего". Попытка уничтожить объект может проводиться не только в форме мгновенного действия, но и - при наличии у персонажа достаточного времени - в форме продолжительного действия. Разумеется, для этого нужно, чтобы предмет вообще можно было разрушить. Подобное действие подразумевает, что атакующий тратит определённое время на удары, толчки и другие попытки разрушить объект. Очки урона, наносимого Структуре объекта, просто накапливаются, пока объект не даст трещину или не разлетится вдребезги.

Не забывайте также, что если персонаж атакует объект голыми руками, он получает одно очко тупого урона за каждый нанесённый удар. Между тем, взрывчатые вещества или оборудование, предназначенное для сноса объектов, способно разрушить даже самую прочную поверхность за считанные секунды - однако сначала протагонисту придётся получить доступ к таким инструментам.

Вышибание дверей: Сделайте бросок Силы + Выносливости. Каждый успех сверх Прочности двери наносит ей по одному очку урона. Когда Структура двери понижается до

нуля, дверь разлетается в щепки. Если урон превышает только Прочность двери, то персонаж выламывает замок; сама дверь остаётся на петлях и может быть открыта.

Удержание двери: Иногда персонажу нужно держать дверь закрытой, чтобы внутрь не проник тот, кто в данный момент пытается её открыть. Сделайте бросок Силы + Выносливости. Полученные успехи добавляются к Прочности двери (а значит, и к её Структуре). Персонаж получает лишь половину того урона (с округлением вниз), который наносится его противником сверх Прочности двери, увеличенной успехами персонажа. Таким образом, если протагонист удерживает дверь с Прочностью 1 и получает два успеха при проверке Силы + Выносливости, рейтинг Прочности двери повышается до 3. Если кто-то с той стороны получает пять успехов при атаке, дверь получает два очка повреждений, а персонаж - только одно. Эти правила относятся также к разрушению и удержанию окон, ящиков и гробов. Только два человека могут вышибать или удерживать одновременно одну и ту же дверь (во всяком случае, пока речь идёт о дверях стандартного размера).

Если урон, нанесённый двери, превышает её общий уровень Прочности (изначальный рейтинг двери + успехи, набранные персонажем, пытающимся её удержать), дверь раскрывается. Если нанесённый урон превышает Структуру двери, дверь срывает с петель.

Подрыв объекта: Прежде чем персонаж сможет что-либо взорвать, ему нужно отыскать взрывчатку. Когда он приобретёт её, вы можете сделать бросок Интеллекта + Науки, чтобы правильно настроить бомбу, или Ловкости + Атлетики, чтобы забросить её туда, куда персонаж и планировал. Взрывчатка наносит автоматический урон, определяемый её рейтингом, хотя успешная проверка может и увеличить этот урон. См. "Взрывчатка" на стр. 265 Главы Седьмой. Как всегда, урон должен превысить Прочность объекта, прежде чем тот получит соответствующие повреждения.

Выламывание решёток: Сделайте бросок Силы + Выносливости. Полученные успехи должны превысить Прочность решётки, прежде чем ей будет нанесён какой-либо урон. Когда Структура решётки сокращается до нуля, персонаж выламывает её. Если урон превышает только Прочность решётки, то персонаж сгибает её прутья. Чтобы сквозь согнутые прутья можно было пролезть, повреждения Структуры (уже сверх Прочности решётки) должны превысить Размер персонажа. Допустим, решётка обладает Прочностью 3 и Структурой 10. Персонаж наносит ей семь очков повреждений, что превышает Прочность решётки на четыре. Любой персонаж, обладающий Размером 3 или меньше, сможет протиснуться сквозь прутья.

Удар объектом по объекту: Персонаж может протаранить один объект другим в надежде разрушить его. Тем не менее, первый объект может сломаться быстрее, чем будет уничтожено препятствие.

Если персонаж предпринимает такую попытку в стрессовой ситуации или если цель каким-то образом оказывает сопротивление, Рассказчик может потребовать броска на Силу + Холодное оружие по правилам боя (см. Седьмую Главу) со всеми соответствующими штрафами, возможными при такой атаке. Если персонаж делает это в обычных условиях, то Рассказчик может отменить штрафы к атаке. Добавьте к броску рейтинг Урона того предмета, которым ваш персонаж проводит атаку (если в качестве такого предмета используется импровизированное оружие, то вы получаете также штраф - 1; см. выше). Любые успехи сверх Прочности цели расцениваются как повреждения и отнимают по одному пункту Структуры.

Если бросок атаки не даёт достаточного числа успехов (то есть рейтинг Прочности оказался слишком высок), предмет, используемый для тарана, может сломаться. Сравните полученные успехи с Прочностью тарана. За каждый успех сверх его Прочности этот объект получает по очку повреждений.

Пример: Стэк замахивается бейсбольной битой, чтобы проломить заводскую дверь. Дверь обладает Прочностью 3, бита - Прочностью 2. При броске атаки Стэк

получает всего три успеха - недостаточно, чтобы повредить дверь, но вполне достаточно, чтобы поцарапать биту. Три успеха превышают Прочность бесбольной биты на один, так что бита теряет один пункт Структуры. Всего бита имеет четыре очка Структуры, которые теперь сокращены до трёх. Тем не менее, биту можно использовать без каких бы то ни было штрафов, и Стэк наносит ещё один удар. На этот раз повреждения биты возрастают до трёх, что превышает её Прочность. Бита даёт трещину и налагает штраф -1 на дальнейшие броски Стэка. Если она потеряет ещё один пункт Структуры, её будет уже невозможно использовать.

Если бы Стэк нанёс двери только одно или два очка, дверь по-прежнему осталась бы неповреждённой (поскольку её Прочность равна 3), однако бита тоже бы не пострадала: одного или двух очков недостаточно, чтобы превысить значение её Прочности (2).

Разрушение предметов: Иногда участники схватки используют предметы (в частности, холодное оружие), чтобы защитить себя от атак противника. Такое оружие используется для отражения и перенаправления ударов вместо того, чтобы открывать для удара своего владельца (см. описание Преимущества **"Уклонение в вооружённом бою"** на стр. 167). Таким образом, атакующий не пытается специально попасть по оружию оппонента, когда наносит удар. Тем не менее, персонаж может намеренно принимать удары на своё оружие, чтобы парировать их. Тогда оружие в руках персонажа может стать совершенно осознанной целью противника. В этом случае один из участников боя намеренно атакует предмет в руках оппонента.

Таким предметом может быть меч, однако с тем же успехом это может быть и безобидный предмет вроде видеокассеты. Атакующий использует стандартный запас дайсов, однако Рассказчик налагает на его броски штраф, основанный на Размёре предмета (см. **"Поражение точных целей"** на стр. 246). Полученные им успехи сравниваются с Прочностью атакованного объекта. Успехи, превышающие это значение, повреждают Структуру объекта. В конце концов предмет может быть сломан или уничтожен. Однако не забывайте, что если оружие или инструмент в руках атакующего наносит количество повреждений, уступающее Прочности цели, он может сломаться или разрушиться целиком (см. выше).

Падение объекта: Если один предмет падает на другой, урон от падения в равной степени получает и тот, и другой (см. **"Падение"** на стр. 268). Дополните полученные повреждения каждого объекта рейтингом Урона другого объекта. Урон, превышающий Прочность того или иного предмета, сокращает его Структуру. Другими словами, если стул с рейтингом Урона 1 падает на статую с рейтингом Урона 2, оба предмета получают одинаковые повреждения, однако стул получает два дополнительных очка повреждений, а статуя - только одно. Этот урон сравнивается с Прочностью того и другого объекта. Если урон превышает уровень Прочности, то объект получает соответствующие повреждения Структуры.

Если объект падает на живое существо, "рейтингом Урона" этого существа считается либо его Размёр, либо его Броня, в зависимости от того, что меньше. Это значение прибавляется к повреждениям, которые получает упавший предмет. Таким образом, если всё тот же стул упадёт на человека (Размёр 5, Броня 0), каждый получит одинаковые повреждения (допустим, три очка за падения с девяти ярдов), однако человек получит дополнительное очко урона из-за рейтинга Урона стула, а стул не получит никаких дополнительных повреждений. В итоге человек получает четыре очка повреждений, а стул - только три.



Снижение Прочности

Независимо от толщины брони, обеспечивающей безопасность объекту - допустим, танку или двери в бомбоубежище, - некоторые средства позволяют проникнуть сквозь эту

защиту. Это может быть бронебойная пуля или алмазное сверло. Инструменты, созданные специально для преодоления Прочности, используют собственную систему правил. Они игнорируют очки Прочности, равные своему рейтингу, однако не наносят дополнительного урона. Так, алмазное сверло с рейтингом 3 игнорирует первые три очка Прочности, которыми обладает дверь в бомбоубежище. Набранные при проверке успехи сравниваются с уже уменьшенным рейтингом Прочности. В бою рейтинг бронебойных зарядов игнорирует равнозначный рейтинг Брони любых целей.

Однако подобные инструменты не обеспечивают дополнительного урона. Их рейтинг не дополняет броски атаки. Они могут лишь упростить игроку задачу - ничего больше.

Пример: Дверь в хранилище обладает Прочностью 10 (благодаря закалённой стали). Для проникновения внутрь взломщик приобретает дрель с алмазным сверлом, обладающую рейтингом 3. Прочность двери автоматически падает до 7. Успехи, набранные в броске Ловкости + Кражи или Интеллекта + Науки, теперь должны превысить значение 7, чтобы нанести двери хоть какой-нибудь урон. Тем не менее, дрель не добавляет трёх дайсов к проверке.

Использование бронебойных пуль с рейтингом 2 при стрельбе автоматически понижает Броню цели на 2, однако такие заряды не добавляют двух дайсов к броскам атаки. Более того, если цель не носит брони, персонаж не получает никаких особых эффектов и бонусов из-за своей амуниции (хотя само оружие может давать подобные преимущества). Более подробно это рассмотрено в разделе **"Пробивание Брони"** на стр. 249 **Седьмой Главы**.

В целом, большинство транспортных средств и объектов обладают определённой Прочностью (которую необходимо преодолеть для нанесения повреждений). Люди или другие разумные существа, способные носить защитную одежду, обладают рейтингами Брони, которые понижают шансы врагов на нанесение повреждений (см. **"Броня"** на стр. 247). Другими словами, у человека не появится рейтинга Прочности, если он наденет бронежилет, однако это позволит ему уменьшить количество дайсов, которые будет использовать его противник (см. **Седьмую Главу**).

Если вам нужно определить, может ли персонаж повредить цель, скрывающуюся за стеной или внутри бронированной техники, см. **"Заслон"** на стр. 243.



Экипировка

Предметы, описанные в этом разделе, представляют собой лишь малую часть того, что ваш персонаж может приобрести или использовать при взаимодействии с тайнами незримого мира. Возможно, создания ночи и обладают непостижимыми силами, но современная технология вполне способна составить им конкуренцию. Иногда существа, контактирующие с человечеством, сами используют эти предметы для устранения своих врагов, а некоторые изобретения пока служат только своим творцам и ещё очень нескоро станут известны массам.

Дополнительные дайсы

В целом, использование инструментов и оборудования для выполнения тех или иных действий увеличивает шансы вашего персонажа на успех. Как правило, качество экипировки оценивается по пятибалльной шкале. Всякий раз, когда персонаж выполняет действие, в котором он может использовать тот или иной инструмент, он получает количество дополнительных дайсов, равное рейтингу его инструмента. Например, попытка взломать автомобильный замок требует броска Ловкости + Кражи. Ваш персонаж может попытаться сделать это без инструментов и специальных приспособлений, однако такая попытка будет излишне сложной или попросту шумной (ему придётся разбить окно, чтобы забраться внутрь). Однако если он будет использовать фомку, Рассказчик наградит

его бонусом +1. Тогда он сможет добавить к своей проверке один дополнительный дайс. Если же он воспользуется высококачественным инструментом, специально предназначенным для взлома замков, Рассказчик может наградить его бонусом +3 или даже выше. Взломать замок с таким инструментом гораздо легче, чем с фомкой в руке.

Большинство традиционных видов оборудования добавляют от +1 до +3 дайсов к броскам персонажа. Эти предметы имеются в продаже и могут даже не считаться чем-то необычным. Однако самые обыкновенные, примитивные или импровизированные инструменты могут и не предоставлять никаких бонусов. Вешалка для одежды не поможет персонажу взломать автомобильный замок.

Между тем, некоторые действия вообще невозможно предпринять, не обладая специальными инструментами или приспособлениями. В таких случаях персонаж получает бонусы лишь за использование самого высококачественного оборудования. Например, он не может играть в оркестре без скрипки, но если достанет старинную, качественную скрипку, его броски на Экспрессию сразу получают определённый бонус. Чтобы инструмент предоставлял тот или иной бонус, он должен быть приспособлен к решению определённых задач. Старинная скрипка может дать персонажу бонус +2, в то время как скрипка Страдивари наградит его бонусом +4 или даже +5. Равным образом, персонаж не может передвигаться по шоссе, не имея автомобиля. Потрёпанный старый седан может и не предоставить ему никаких бонусов на Вождение, однако новый спортивный автомобиль может дать ему бонус +4.

Говоря простым языком, полезные, но примитивные инструменты или приспособления предоставляют бонус +1. Более специфические инструменты, придуманные и созданные для конкретных целей, дают бонус +2. Примером такого приспособления могут служить автомобильные отмычки. Инструменты, обладающие рейтингом 3, отличаются точностью и надёжностью. Инструменты, предоставляющие бонус +4 или +5, возглавляют список возможной экипировки и зачастую делаются на заказ за огромные деньги. Добавьте одно очко к Стоимости, если хотите приобрести инструмент с рейтингом 4, или два очка, если собираетесь купить инструмент с рейтингом 5. Таким образом, если ваш персонаж обладает отмычками (которые в обычных условиях обладают Стоимостью 3), предоставляющими ему бонус +4, эти отмычки обладают Стоимостью 4.

Экипировка, созданная при помощи сверхъестественных средств или передовых технологий, может обладать рейтингом 4 или 5 (или даже выше), однако обычно они обладают равнозначной Стоимостью или в принципе недоступны для покупки. Так, изобретатель, вырвавшийся далеко за пределы земных технологий, может создать универсальный инструмент, способный открыть любой замок. Он предоставляет бонус +5 к проверкам на взлом, но вместе с тем обладает Стоимостью 5. Впрочем, Стоимость может и не иметь значения, потому что кто-нибудь может украсть или выпросить у него этот инструмент вместо того, чтобы покупать его.

Приблизительная цена инструментов приведена в виде пунктов. Сравните их с очками Ресурсов, которыми может обладать (а может и не обладать) ваш персонаж, чтобы узнать, способен ли он купить этот предмет. См. описание соответствующего Преимущества на **стр. 171**.

Перечисленные здесь предметы, как правило, обладают несколько нетрадиционным характером. Едва ли вы часто видите такие вещи - однако протагонист может захотеть получить какую-нибудь из них в свои руки. Предполагается, что вы можете самостоятельно оценить эффективность (и, в частности, бонусы) обыкновенных предметов наподобие бытовых инструментов, компьютеров или швейцарских ножей.

Бонусы могут применяться и к продолжительным, и к мгновенным действиям (действиям, требующим одного раунда на выполнение). Решение тех или иных задач может требовать длительного периода времени и бросков, определяющих достижения персонажа на каждом этапе этого процесса. Между тем, наличие инструментов (и,

соответственно, бонусов) существенно увеличивает шансы протагониста на успешное завершение продолжительного действия и могут значительно ускорить его работу, которая в других обстоятельствах могла попросту затянуться.

Если действия персонажа заканчиваются полным провалом, вполне возможно, что с инструментами произошло нечто непоправимое. Судьбу инструментов решает Рассказчик. Протагонист может сломать отмычку или потерять её, она может прочно застрять в двери или просто упасть, наделав достаточно шума, чтобы привлечь внимание. В случае повреждения или поломки инструмента их рейтинг снижается на один наряду со Стоимостью - если, конечно, персонаж вообще захочет когда-либо его продать.

Указание Стоимости инструмента в пунктах носит сугубо относительный характер. В большинстве магазинов, свободно торгующих любыми товарами, Стоимость этих инструментов должна быть приближена к приведённой здесь. В местах, в которых сильны политические или религиозные запреты, некоторые предметы могут попадаться реже и стоить дороже. Нелегальные товары всегда стоят дорого и должны приобретаться на чёрном рынке. Товары, попадающие в список запрещённых или незаконных, стоят по меньшей мере на один пункт дороже. Иногда за покупку таких предметов можно поплатиться здоровьем, жизнью или свободой, однако это уже решает Рассказчик.

Автомобильные инструменты

Прочность 2-3, Размер 1-5, Структура различна, Стоимость от • до ••••

Функции: Инструменты, приспособленные для работы с двигателями и другими автомобильными деталями, могут варьироваться от карманных гаечных ключей и плоскогубцев, которые можно использовать для несложных операций вроде смены машинного масла, до гидравлических подъёмников, диагностических компьютеров и гаражей, до отказа набитых инструментами. Рассказчик может заявить, что инструменты с рейтингом 2 или ниже просто не могут помочь персонажу при сложных ремонтных работах наподобие починки двигателя. Для такой работы может понадобиться полностью укомплектованный машинный цех (предоставляющий бонус +3, +4 или +5). Сменить лопнувшее колесо или починить погнутый радиатор можно и с менее качественными инструментами. Дополнительные дайсы добавляются к броскам на Ловкость или Интеллект + Ремесло.

Альпинистская экипировка

Прочность 2, Размер 2, Структура 4, Стоимость ••

Функции: Верёвки, подвески, крючья, молотки и колья - всевозможные инструменты, полезные при подъёме на возвышенности, будь это скалы или небоскрёбы. Дополнительные дайсы добавляются к броскам на Силу + Атлетику.

Комплект для взрывчатки

Прочность 2, Размер 2, Структура 4, Стоимость •••

Функции: Инструменты, необходимые для создания и деактивации взрывчатки. Включают резцы, плоскогубцы, переключатели, химические вещества. Взрывчатка как таковая в комплект не входит: персонаж должен приобрести её отдельно. Покупка взрывчатки на законной основе требует, чтобы ваш персонаж работал лицензированным подрядчиком или обладал доступом к военным складам (см. описание Преимущества *Статус* на стр. 172). Обычно комплект предоставляет бонус к проверкам Интеллекта + Науки.

Набор первой помощи

Прочность 1, Размер 2, Структура 3, Стоимость • или ••

Функции: Любые медицинские средства, начиная от стандартного набора для перевязок до отельного комплекта наподобие тех, которые используются работниками

скорой помощи, профессиональными врачами и просто людьми, занимающимися опасным физическим трудом. Набор предоставляет бонус к проверкам Ловкости + Медицины.

Фонарь

Прочность 1, Размер 1, Структура 2, Стоимость не имеет значения

Функции: В отличие от большинства других инструментов, фонарь не предоставляет никаких бонусов. Он просто ослабляет эффекты темноты, сокращая штрафы "Боя вслепую" (см. стр. 248). Использование фонаря помогает в выполнении некоторых действий, хотя они по-прежнему представляют для персонажа определённую сложность. Если в другой обстановке за вас должен делать бросок на удачу Рассказчик, при помощи фонаря вы делаете броски сами, хотя и со штрафом -3 или -4 в зависимости от степени темноты. Таким образом, если ваш персонаж попытается выстрелить в жертву из пистолета с рейтингом 3, осветив её фонарём и обладая Ловкостью 2 + Огнестрельным оружием 3, запас дайсов может составить приблизительно 4 (3+2+3-4).

Равным образом, некоторые действия, выполнение которых в тёмных условиях сопряжено со штрафом -3, по решению Рассказчика могут пройти со штрафом -2.

Приобрести фонарик можно и с нулевым значением Ресурсов.

Противогаз

Прочность 1, Размер 2, Структура 3, Стоимость ••

Функции: Это приспособление надевается поверх лица и/или головы, позволяя оградить владельца от ядов или токсинов благодаря специальным фильтрам. Дополнительные дайсы (обычно четыре или пять) добавляются к броскам на Выносливость, предназначенным для сопротивления подобным воздействиям.

Оружейный набор

Прочность 2, Размер 2, Структура 4, Стоимость ••

Функции: Оружейный набор включает в себя инструменты, предназначенные для поддержания, ремонта и чистки огнестрельного оружия, от пистолетов до пулемётов. Бонус добавляется к броскам на Ловкость + Ремесло. Если оружие забивается в результате полного провала, его чистка, как правило, требует траты обыкновенного действия вместо проверки Ремесла. Тем не менее, Рассказчик может решить, что оружие повреждено слишком сильно. Как правило, это значит, что оружие приходит в негодность и его нужно разбирать и чинить с помощью инструмента.

Отмычки

Прочность 2, Размер 1, Структура 3, Стоимость •••

Функции: Набор инструментов, предназначенных для взлома замков и отпирания дверей или окон. Одна разновидность предназначена специально для взаимодействия с автомобильными замками, другая - для проникновения внутрь зданий. Обычно такой инструмент добавляет бонус к проверкам Ловкости + Кражи.

Газовый или перцовый баллончик

Прочность 1, Размер 0, Структура 1, Стоимость не имеет значения

Функции: Спрей, содержащийся в небольших баллончиках, легко уместящихся в руке. Позволяют нейтрализовать нападающего, брызнув содержимым баллончика ему в лицо. Для этого требуется бросок Ловкости + Атлетики со штрафом -1. Максимальная дальность - всего один ярд. Цель сохраняет Защиту. В случае успеха все дальнейшие действия жертвы получают штраф -5 до конца сцены, поскольку её рецепторы перегружаются, а дыхание даётся ей с чрезвычайным трудом. Если цель находится на расстоянии, превышающем один ярд, персонаж не может использовать спрей, объявив

бросок на удачу, - такая попытка в любом случае безуспешна. Мёртвые существа, способные передвигаться в мире живых, неподвержены эффекту такого спрея. Содержимого одного баллончика хватает на три применения.

Приобрести баллончик можно и с нулевым значением Ресурсов.

Очки ночного видения

Прочность 1, Размер 1, Структура 2, Стоимость ••

Функция: Это приспособление позволяет владельцу видеть в темноте, устрояя штрафы за действия вслепую (см. "Бой вслепую" на стр. 248). Воздействие любого источника света на человека, использующего активированные очки, вызывает временное ослепление, налагая все сопутствующие штрафы.

Глушитель

Прочность 3, Размер 1, Структура 4, Стоимость •••

Функция: Убийцы, желающие избежать шума во время выстрела, зачастую прикручивают к своему оружию глушитель. Это устройство смягчает (хотя и не устраняет) неизбежный шум, производимый выстрелом. Окружающие могут услышать выстрел, если пройдут проверку Сообразительности + Самообладания со штрафом, равным рейтингу глушителя. Некоторые виды оружия наподобие револьверов и дробовиков не сочетаются с глушителями. Обратите внимания, что глушитель не добавляет никаких бонусов к проверкам Ловкости + Огнестрельного оружия.

Приборы для наблюдения

Прочность 1, Размер 3, Структура 4, Стоимость •••

Функции: Жучки, камеры дальнего видения, прослушивающие устройства и прочие приспособления, позволяющие шпионить за кем-либо, не привлекая к себе внимания. Небольшие наборы предоставляют невысокие бонусы, в то время как большие (способные заполнить целый фургон) могут существенно повысить шансы персонажа на успех. Дополнительные дайсы добавляются к проверкам Скрытности во время слежки.

Лазерный прицел

Прочность 1, Размер 1, Структура 2, Стоимость •••

Функции: Такой прицел можно встроить практически в любой вид огнестрельного оружия. Он позволяет лучше рассмотреть цель и повышает точность выстрела. Лазерный прицел теряет свою эффективность, если оружие непригодно для ведения автоматического огня (см. стр. 238). Кроме того, он может использоваться только для поражения цели на средней дистанции (что позволяет избавиться от стандартного штрафа -2, налагаемого стрельбой на среднюю дистанцию). При ведении огня на дальней или ещё большей дистанции лазерный прицел бесполезен (штраф -4 налагается по стандартным правилам). Если персонаж прицеливается в кого-либо (см. стр. 241) при помощи этого приспособления, то успешный бросок на Сообразительность + Самообладание позволяет наметенной жертве или окружающим заметить ползущую по ней точку. В таком случае все участники сцены проходят проверку Инициативы: бонус за использование лазерного прицела добавляется только в том случае, если снайпер действует раньше жертвы в порядке Инициативы. Если жертва действует первой, она успевает уйти с траектории выстрела и пытается найти укрытие, вырываясь из-под прицела. Кроме того, персонаж может сам решить сменить цель или переместить прицел в другую точку. В таком случае бонус также утрачивается.

Оптический прицел

Прочность 1, Размер 1, Структура 2, Стоимость ...

Функции: Установленный на оружие (чаще всего винтовку), этот прицел понижает штрафы за ведение огня на дальнюю дистанцию с -4 до -2. Он не предоставляет никаких бонусов на короткой и средней дистанциях.

Набор для выживания

Прочность 1-3, Размер 1-4, Структура различна, Стоимость от • до ...

Функции: Персонаж может заблудиться или оказаться перед необходимостью провести в лесу длительное время. В этом случае ему могут помочь такие вещи, как фляжка и спальный мешок (бонус +1). Или он может держать при себе сразу несколько высокотехнологичных инструментов для выживания, начиная от GPS до универсальной палатки или пакета сублимированной пищи (+3 или больше). Бонусы могут добавить несколько дайсов к броску Выживания. Также подобное оборудование позволяет избежать штрафов или урона, с которыми неизбежно сталкивается персонаж в результате воздействия природных условий (см. "**Экстремальные температуры**"), на один дополнительный час за каждое очко рейтинга. Так, набор с рейтингом 2 позволяет протагонисту избегать штрафов в течение двух часов, прежде чем окружающая среда возьмёт своё. Также рейтинг экипировки дополняет броски на Выносливость + Решительность при вычислении времени, в течение которого персонаж не рискует получить повреждения от природных условий. Более того, Рассказчик может позволить экипировке с рейтингом 3 или выше полностью защитить персонажа от этих эффектов на несколько дней, если только условия не окажутся слишком серьёзными. Так, набор с рейтингом 3 может позволить протагонисту прожить без особых осложнений в течение нескольких дней на сильнейшем морозе. В целом считайте, что рейтинг набора предоставляет персонажу равнозначное количество дней, в течение которых он будет располагать достаточным объёмом продовольствия и чистой воды для выживания. По окончании этого периода протагонист будет вынужден искать себе пищу и воду самостоятельно или пытаться выжить без них (см. "**Истощение**" на стр. 262).

Техника

Самолёты, автомобили и поезда. Мало какая история среди тех, которые вам предстоит рассказать, будет разворачиваться в пределах одной небольшой локации. Вероятнее всего, события будут забрасывать ваших героев из одной части города в другую, заставят их перемещаться между мегаполисами или отправят в путешествие по всему миру. Вне зависимости от того, ограничится ли их путешествие районами одного города или всей планетой, без транспортных средств персонажам не обойтись. В системе Повествования господствуют остросюжетные ситуации, интриги и экшен, а потому рано или поздно протагонисты используют технику как оружие против своих врагов или окажутся под обстрелом во время погони. Однако как высчитать, сложно ли гнать по хайвею на 130 км/ч и одновременно стрелять из пистолета в окно? Сколько раз нужно выстрелить по автомобилю, чтобы он превратился в дымящуюся грудку железа? Такие вопросы нуждаются в ответах - правилах по управлению техникой в ходе игры.

Нижеприведённая информация описывает тонкости работы с техникой, которой могут владеть персонажи или к которой они могут получить доступ в ходе игры. Это и автомобили, и мотоциклы, и грузовики. Если вам нужна информация, касающаяся эксклюзивных или необычных видов техники наподобие яхт, частных самолётов или армейских танков, просто используйте приведённые ниже правила и дополните их информацией из сети.

Основы

Как правило, техника состоит из различных деталей, собранных воедино. Однако приведённые ниже правила для удобства расценивают прочность всего транспортного средства, чтобы быстро рассчитать количество повреждений, которое оно может выдержать прежде, чем перестанет двигаться или разрушится. Скажем, урон, нанесённый шасси, ничем не отличается от повреждений двигателя. Считается, что все эти повреждения ухудшают состояние техники в целом. И всё же урон, нанесённый её конкретным частям (таким как шины и окна) показывает, насколько полноценно функционирует техника и насколько защищены её пассажиры.

Общие характеристики, свойственные тем или иным видам техники, приведены в графе "**Примеры техники**" на **стр. 219**. Ниже приведены правила и характеристики, касающиеся тех деталей, которые могут быть выбраны в качестве цели противниками персонажей.

Окно: Прочность 1, Размер 3, Структура 4

Попытки атаковать окна автомобиля проходят со штрафом -1.

Дверь: Прочность 3, Размер 3, Структура 6

Попытки атаковать двери автомобиля проходят со штрафом -1. Когда показатель Структуры двери падает до нуля, дверь либо срывает полностью, либо разрушает в достаточной степени, чтобы она не могла больше заслонять пассажиров. Они утрачивают часть защиты, которую предоставляла им дверь. Те пассажиры, которых ранее заслоняла дверь, теперь считаются хорошо укрытыми, и хотя выстрел по-прежнему должен пробить металлическую пластину, прежде чем пуля попадёт в цель, теперь он просто проходит со штрафом -3 (см. "**Укрытие в машине**" далее в этой главе). Каждая уничтоженная дверь после первой снижает степень укрытия на один, так что разрушение второй двери оставит пассажиров только частично укрытыми (штраф -2 на атаки со стороны). Разрушенные двери влияют только на штрафы противников и не предоставляют им никаких бонусов. Другими словами, защита пассажиров может быть снижена до нуля, однако никто снаружи автомобиля не получит дополнительных дайсов на броски атаки из-за отсутствия дверей.

Разумеется, чтобы получить преимущества от разрушения дверей, противник должен находиться с соответствующей стороны автомобиля. Противник, обстреливающий машину с другой стороны, по-прежнему будет получать штрафы за атаку пассажиров, находящихся за заслоном.

Шина: Прочность 1, Размер 2, Структура 3

Попытки атаковать шины автомобиля проходят со штрафом -1. Эта атака должна наносить летальные повреждения, чтобы оказать хоть сколько-нибудь разрушающее воздействие на шину; тупой урон в этом случае попросту бесполезен. Каждая лопнувшая шина отнимает два дайса от проверок Вождения и понижает скорость машины наполовину. Другими словами, машина просто не сможет ехать (точнее, сможет только ползти) с двумя лопнувшими шинами.

Бензобак: Прочность 6, Размер 2, Структура 8

Попытки атаковать бензобак автомобиля проходят со штрафом -1 и связаны с проникновением выстрелов в корпус автомобиля и повреждением самого бака, который обладает Прочностью 6. Каждое очко урона сверх Прочности бензобака может спровоцировать его взрыв (разумеется, при условии, что в нём будет высечена искра или произойдёт возгорание). Если вам нужна кинематографическая сцена, используйте именно такой вариант. Расценивайте эффекты от взрыва автомобиля как равнозначные эффектам от использования взрывчатки (**см. стр. 267**). Просто определите область взрыва и рейтинг Урона: примерно шесть ярдов и четыре уровня летальных повреждений. Если же вы пытаетесь рассказать более реалистичную историю, можно просто решить, что для провоцирования взрыва атакующий должен одним броском нанести минимум три очка повреждений Структуре бензобака.

Прочность

Как и в случае с другими объектами, успехи, полученные при атаке техники, должны превысить значение её Прочности, прежде чем будет нанесён хоть какой-нибудь урон. Таким образом, если машина обладает Прочностью 3, то бросок атаки должен принести не менее четырёх успехов, чтобы причинить ущерб её Структуре. Техника может быть укреплена или защищена бронёй, что ещё больше повысит её Прочность в зависимости от степени защиты. Укрепление добавляет от одного до трёх дополнительных пунктов к Прочности техники. Стоимость подобного укрепления в очках Ресурсов равна значению бонуса +2. Другими словами, увеличение Прочности на единицу стоит 3 очка. Увеличение Прочности на два пункта стоит четыре очка. Увеличение Прочности на три пункта будет стоить уже пять очков. Укрепление отдельных частей автомобиля - таких как окна и/или шины - снижает Стоимость на единицу. Так, укрепление окон и шин на два пункта требует Ресурсов 3.

Машина способна выдержать только определённое количество урона, прежде чем перестанет функционировать и затруднит водителю управление. Когда повреждённые пункты Структуры превышают значение Прочности автомобиля, все проверки Вождения получают штраф -1. Таким образом, если автомобиль персонажа обладает Прочностью 3, но получает четыре очка повреждений, дальнейшие броски на Вождение будут проходить со штрафом -1. Урон, нанесённый особо уязвимым частям автомобиля - таким как шины, окна, двери и/или бензобаки, - не учитывается при вычислении других факторов наподобие Прочности, Размера или Структуры всего автомобиля. Такие атаки проходят по собственным правилам и налагают другие штрафы на функционирование техники.

Укрытие в машине

Считается, что водитель и пассажиры автомобиля находятся в полном укрытии (если окна закрыты; в обратном случае они считаются хорошо укрытыми, что налагает штраф -3 на атаки противников). Если кто-то обстреливает пассажиров, пуля сначала должна пробить окно или дверь: первое в случае, если пассажир сидит прямо на сиденье или за рулём, второе - если пассажир прячется на заднем сиденье или на полу.

Как бы то ни было, выстрел должен пройти сквозь окно или дверь, прежде чем нанесёт повреждения цели. Простое автомобильное стекло обладает Прочностью 1, Размером 3 и Структурой 4, а все атаки по нему проходят со штрафом -1. Обычная дверь обладает Прочностью 3, Размером 3 и Структурой 6; атаки по нему также проходят со штрафом -1. Любые успехи, превышающие уровень Прочности окна или двери, затем снова бросаются в качестве дайсов для вычисления урона, нанесённого спрятавшейся внутри цели.

Эффекты, следующие за уничтожением дверей, указаны выше. Правила по использованию "**Укрытия**" и "**Заслона**" см. на **стр. 242-244**.

Акселерация

Любая машина практически постоянно набирает и теряет скорость (в отличие от людей, которые способны идти или бежать практически с постоянной скоростью). Акселерация измеряется в ярдах, которые автомобиль может пересечь за раунд, аналогично Скорости персонажа. Каждый раунд текущая Акселерация автомобиля добавляется к значению Акселерации, которым он обладал в предыдущем раунде, пока водитель не перестанет давить на газ и не продолжит движение на уже набранной скорости. Максимальная скорость автомобиля зависит от его модели. Другими словами, спортивный автомобиль может развить намного большую скорость, чем многоместный универсал.

В обычных условиях автомобиль может замедлять текущую скорость на тройное значение Акселерации за один раунд. Попытка остановиться быстрее требует броска на

Ловкость + Вождение. За каждые полные 10 ярдов сверх Акселерации автомобиля, которые водитель пытается не проехать, он получает штраф -1.

Пример: Внедорожник обладает Акселерацией 13 ярдов/раунд. В данный момент он едет со скоростью 39 ярдов/раунд, однако его водитель хочет остановиться. Он с лёгкостью может сделать это в любой момент. Однако если бы он разогнался до 59 ярдов/раунд, водитель должен был бы сделать бросок на Ловкость + Вождение со штрафом -2 при попытке затормозить. Провал или полный провал, полученный в результате этой проверки, привёл бы к потере управления или даже аварии. Информацию по авариям см. ниже.

Проверки Навыков

Всякий раз, когда управление автомобилем проходит в экстремальных условиях или когда водитель пытается выжать из автомобиля максимум его возможностей, персонаж должен пройти соответствующую проверку. Когда именно требуется проверка Вождения, должен определять Рассказчик, однако чаще всего бросок делается тогда, когда водитель не замечает угрозы или идёт на сознательный риск. Попытки вести машину на Безопасной Скорости или даже медленнее, как и простые прогулочные поездки при идеальных условиях, не требуют никаких проверок.

Обычно в опасных условиях делается бросок на Ловкость + Вождение + Управление (последнее зависит от соответствующей характеристики, которую автомобиль предоставляет водителю в качестве дополнительных дайсов; см. "**Примеры техники**" далее в этой главе). Ситуации, требующие проверки, включают:

- Попытку езды с лопнувшей шиной (за каждую лопнувшую шину бросок получает штраф -2)
- Выполнение сложных манёвров наподобие резкого разворота или попыток срезать угол.
- Гонку по колдобинам на огромной скорости (см. выше описание Акселерации)
- Опасные условия для езды – скользкую дорогу, гонку по пересечённой местности, проламывание барьера или специального ограждения. В такой ситуации штрафы могут варьироваться от -1 до -5.
- Проверка требуется всякий раз, когда поступающая атака превышает Прочность автомобиля и наносит урон его Структуре. Когда нанесённый Структуре урон превышает значение его Прочности, все дальнейшие проверки Вождения проходят со штрафом -1.
- Превышение Безопасной Скорости. Зачастую штраф равен -1 за каждые 30 ярдов/раунд (30 км/ч) сверх Безопасной Скорости.
- Попытку тарана.
- Прочие ситуации, приведённые в описании Навыка *Вождение* (см. стр. 97).

Кроме того, если ваш персонаж не владеет Преимуществом *Рисковый водитель* (см. стр. 167), он не может предпринимать какие бы то ни было действия (наподобие перестрелки с другим водителем или борьбы с пассажиром) в том же раунде, в котором он управляет автомобилем. То и другое требует отдельных действий. Если персонаж, не владеющий этим Преимуществом, всё же пытается предпринять другие действия наряду с вождением, Рассказчик делает бросок на удачу, чтобы определить, не теряет ли он контроль или не попадает ли он в аварию (к такому итогу приводит полный провал). Предположим, ваш персонаж следит за дорогой и одновременно пытается пристрелить водителя, висящего у него на хвосте. Он делает бросок атаки при помощи Огнестрельного оружия, однако в этом же раунде Рассказчик делает бросок на удачу. Если выпадет 1, машина попадёт в аварию или же произойдёт какой-нибудь несчастный случай.

Выпрыгивание из движущегося автомобиля

Выпрыгивание из автомобиля заключается в вертикальном падении с одного, двух или максимум трёх ярдов - однако скорость, с которой мчится машина, вполне может

размазать водителя по асфальту. Каждые 15 км/ч (или часть этой скорости - округляйте значения вверх) считаются эквивалентом трёх ярдов высоты при расчёте урона, который наносит падение (очко тупого урона за каждые три ярда; см. "Падение" на стр. 268). Так, прыжок на скорости 45 км/ч нанесёт три очка тупого урона (эквивалент падения с девятиярдовой высоты), в то время как прыжок на экстремальной скорости 150 км/ч нанесёт уже 10 очков летального урона.

Персонаж может попытаться смягчить падение, пройдя проверку на Ловкость + Атлетику. Как и в случае с обыкновенным падением, каждый успех уменьшает урон на единицу, однако в отличие от вертикального падения никакого лимита на сокращение урона здесь не существует.

Поверхность, на которую падает персонаж, также может увеличить или уменьшить его шансы на успешную проверку. Жёсткое дорожное покрытие считается стандартной поверхностью (и не налагает штрафов); падение на траву добавляет +1 дайс, а падение в снег +3 дайса. Каменистая дорога может наложить штраф -1, а падение на битое стекло -3 (что, помимо прочего, наносит летальный урон независимо от скорости).

Пример: Совершая привычную ночную поездку за рулём своего пикапа, Люк останавливается, чтобы подобрать симпатичную автостопщицу, мёрзнущую на пустынной дороге. И тем сильнее оказывается его удивление, когда она превращается в рычащего антропоморфного волка. Несмотря на то, что к этому моменту грузовик уже набрал скорость, близкую к 120 км/ч, Люк открывает дверь и выпрыгивает из кабины. Он получает восемь очков тупого урона - по одному за каждые 15 км/ч с небольшим округлением вверх.

Тем не менее, Люк обладает Ловкостью 3 и Атлетикой 3. Поскольку он приземляется на асфальт, никаких модификаторов к его проверке не добавляется. Люк бросает шесть дайсов: результаты 4,4,6,8,9 дают ему два успеха. Ему удаётся немного смягчить падение, хотя он всё-таки получает шесть очков тупого урона.

Перестав катиться по земле и корчась от боли, Люк поднимает глаза и смотрит вслед удаляющемуся пикапу. Отсюда видно, что за рулём сидит покрытая шерстью фигура.

Аварии

Случайно или намеренно, рано или поздно почти любая машина столкнётся с другим объектом, автомобилем или пешеходом. Чтобы определить исход этого столкновения, персонаж должен сделать бросок на Ловкость + Вождение + рейтинг Управления автомобилем.

Если жертвой столкновения оказывается человек, готовый оказать сопротивление, его Защита вычитается из броска. Хотя бы один полученный успех означает, что водителю удалось сбить пешехода. Урон определяется новой проверкой: на этот раз делается бросок на Размер автомобиля с бонусом +1 за каждые полные 15 км/ч (14 ярдов/раунд) его скорости. Если жертва носит Броню, её рейтинг вычитается из броска. Каждый полученный при проверке успех наносит цели очко тупого урона. Если столкновение происходит с пешеходом, то независимо от нанесённого урона жертва подвергается эффекту нокдауна (см. стр. 251).

Пример: Тэйлор собирается переехать Вона на своей легковушке с Прочностью 3, Размером 9, Структурой 12 и Управлением 3. Его Ловкость равна 3, Вождение также 3. Его изначальный запас дайсов при попытке сбить Вона равен девяти (Ловкость 3 + Вождение 3 + Управление 3). Вон замечает угрозу и пытается отскочить в сторону. Его Защита равна 3. Три дайса отнимаются от проверки Вождения Тэйлора из-за показателя Защиты Вона, что понижает запас дайсов до шести.

Бросок даёт два успеха, так что столкновение всё же происходит. Теперь нужно подсчитать нанесённый урон. Размер автомобиля равен 9, и именно это число используется в качестве дайсов при броске. За каждые 15 км/ч (14 ярдов/раунд) скорости

легковушки к броску добавляется по одному дайсу. Тэйлор сбил Вона на скорости 60 км/ч, так что он получает бонус +4. Всего он кидаёт 13 дайсов для определения урона, нанесённого Вону. Поскольку в момент удара на жертве не было никакой брони, штрафов на бросок не налагается. Тэйлор получает четыре успеха и таким образом наносит жертве четыре очка тупого урона. Кроме того, Вон оказывается сбит с ног эффектом нокдауна.

Если бы бросок Ловкости + Вождения не принёс Тэйлору ни одного успеха, Вону бы удалось отскочить. Если бы успехов не дал ему бросок на Размер машины, Вон избежал бы получения повреждений, однако всё равно оказался бы на земле. Также Вон мог объявить попытку Уклонения (см. стр. 231), что значительно усложнило бы Тэйлору задачу наезда.

Если водитель пытается сбить статичный объект вроде почтового ящика или стальной двери, он проходит ту же проверку: Ловкость + Вождение + Управление автомобилем показывает, удалось ли сбить этот объект, а бросок на Размер + 1 за каждые 15 км/ч (14 ярдов/раунд) скорости автомобиля определяет нанесённые повреждения. В этом случае каждый успех сверх Прочности объекта наносит по одному очку урона его Структуре. Автомобиль проносится дальше, хотя он может и сам пострадать от аварии. Сравните число успехов, полученных при броске на Размер, с Прочностью вашего же автомобиля. Если полученные успехи превышают его Прочность, Структура автомобиля получает половину урона (с округлением вниз), который наносят успехи, превышающие его Прочность. Сокращение повреждений объясняется тем, что водитель сознательно пытается свести к минимуму тот урон, который он может получить при столкновении с целью.

Если успехи, полученные при броске на Размер, не превышают Прочности сбиваемого объекта, тот не получает никаких повреждений. Однако в таком случае серьёзный урон может получить врезавшийся в него автомобиль. По сути, он просто влетает в объект на полной скорости и моментально останавливается. Сравните успехи, полученные при броске на Размер, с рейтингом Прочности своего автомобиля. Все успехи, превышающие это значение, становятся очками урона.

Пример: Тэйлор врезается в витрину супермаркета, чтобы ворваться внутрь. Он проходит проверку Ловкости + Вождения + Управления (снова девять дайсов), чтобы увидеть, насколько ему удалось сделать то, что он планировал. Бросок даёт два успеха. Теперь Тэйлор бросает 13 дайсов (девять за Размер легковушки и четыре за скорость) и сравнивает полученные успехи с Прочностью объекта. Рассказчик определяет, что витрина, состоящая главным образом из стекла и кирпича, обладает Прочностью 2. Бросок урона даёт пять успехов, и это значение превышает Прочность витрины на три очка. Витрина теряет три пункта Структуры. Однако машина Тэйлора тоже не остаётся неповреждённой. Пять успехов, полученных Тэйлором, превышают значение Прочности автомобиля (3) на два очка. Однако ему наносится только половина урона, что повреждает машину всего на одно очко.

Если бы Тэйлор решил протаранить стальную дверь с Прочностью 6, то полученные им пять успехов не смогли бы превысить это значение. Легковушка Тэйлора просто столкнулась бы с дверью и моментально остановилась. В таком случае количество успехов нужно было бы сравнить с Прочностью легковушки (3). Полученные успехи превышают это значение на два очка, так что машина врезается в дверь, как консервный нож в банку, получая два очка повреждений.

Не забывайте, что столкновение с пешеходами не причиняет урона автомобилю. Считается, что человек обычного размера наносит минимальные повреждения технике. Тем не менее, если жертва оказывается слишком большой или громоздкой - такой как олень или гибрид человека и волка, - Рассказчик может решить, что автомобиль получает при столкновении определённый урон. Количество успехов, полученных при броске на урон, сравниваются с Прочностью автомобиля. Любые успехи сверх Прочности

ополовиниваются (с округлением вниз) и наносят Структуре автомобиля соответствующий урон. Таким образом, грузовик с Прочностью 3, сбивающий человека-волка и причиняющий ему семь очков повреждений, сам получает лишь две единицы урона.

Если водитель таранит другую машину, сделайте состязательный бросок Ловкости + Вождения + Управления за каждого из водителей. Первый водитель идёт на таран и добивается столкновения, а второй, напротив, старается избежать его. Если защитник получает больше успехов, ему удаётся выполнить манёвр или просто развить достаточную скорость, чтобы избежать столкновения. Если оба водителя получают равное число успехов, атакующий всё равно промахивается. В обоих случаях водитель, идущий на таран, пролетает мимо и делает ещё один бросок на Ловкость + Вождение + Управление, чтобы не потерять контроль над автомобилем.

Если же он получает больше успехов, то происходит столкновение. Сделайте бросок на Размер таранящего автомобиля +1 за каждые 15 км/ч его скорости. В случае, если полученные успехи превышают значение Прочности другого автомобиля, каждый успех сверх этого значения причиняет одно очко повреждений его Структуре. Однако и первый автомобиль может получить часть урона.

Сравните успехи, полученные при броске на Размер таранящего автомобиля, с рейтингом его Прочности. Все успехи сверх этого рейтинга ополовиниваются (с округлением вниз) и причиняют равнозначное количество повреждений его Структуре. Кроме того, первый автомобиль проносится мимо своей протараненной цели (или под ней) или же разворачивает её в обратную сторону, а сам продолжает движение.

Если успехи, полученные при броске на Размер таранящего автомобиля, не превышают рейтинга Прочности автомобиля-цели, сравните эти успехи с его собственной Прочностью. Все успехи сверх этого рейтинга причиняют таранящему автомобилю урон в полном объёме. В таком случае автомобиль врежется в цель и тотчас же останавливается.

Пассажиры внутри автомобиля также могут получить урон при аварии. Определите, сколько очков урона получает Структура автомобиля. Пассажиры автоматически получают половину этого значения (с округлением вниз) в качестве тупого урона. Использование мер безопасности вроде ремней или подушек безопасности может снизить объём урона на одно, два или три очка. Броня, надетая на пассажира, автоматически понижает этот урон (однако она никак не влияет на броски водителей).

Пример: Тэйлор замечает, что Вон направляется вниз по шоссе, и решает пойти на таран. Запас дайсов при броске Ловкости + Вождения + Управления всё так же равен девяти. Вон слышит рёв приближающегося автомобиля, но не обращает на это внимания (бросок Инициативы показывает, что первым действует Тэйлор). Ловкость + Вождение + Управление Вона дают ему запас в десять дайсов. Тэйлор получает четыре успеха, в то время как Вон получает три в ходе состязательного броска. Таким образом, Тэйлору удаётся протаранить машину Вона. Размер 9 и скорость 75 км/ч, которыми обладает в момент удара машина Тэйлора, предоставляет ему 14 дайсов на бросок. Тэйлор получает шесть успехов, что превышает Прочность автомобиля Вона на три очка. Машина Вона теряет три пункта Структуры. Однако машина Тэйлора тоже не остаётся неповреждённой. Полученные при броске на урон успехи ополовиниваются (три очка делятся надвое с округлением вниз) и уже в виде урона наносят Структуре автомобиля Тэйлора одно очко повреждений. Столкнувшись с машиной Вона, автомобиль Тэйлора пролетает мимо.

В обычных условиях Вон должен был получить одно очко тупого урона (половина тех повреждений, которые прилизились на его машину, с округлением вниз), однако он ехал с пристёгнутым ремнём безопасности, что снизило полученный им урон на одно очко. Если бы Вон не пристегнул ремень безопасности, но носил бы броню с рейтингом 1, броня автоматически поглотила бы всё то же очко урона. Одного очка повреждений, полученного машиной Тэйлора, недостаточно, чтобы причинить водителю вред.

Если бы в состязании победил Вон, Тэйлору бы пришлось делать новый бросок на Ловкость + Вождение + Управление, чтобы не потерять контроль над автомобилем. Или же если бы при броске на Размер Тэйлор набрал бы всего три успеха, недостаточных для преодоления Прочности автомобиля-цели (3), его машина столкнулась бы с автомобилем Вона и встала как вкопанная. Эти три успеха пришлось бы сравнить с собственным рейтингом Прочности автомобиля (3), что, впрочем, не причинило бы ему никакого урона.

Если два автомобиля сталкиваются лоб в лоб без попыток свернуть в сторону, никаких состязательных бросков на Ловкость + Вождение + Управление не требуется. Рассказчик просто заявляет, что машины сталкиваются, после чего оба водителя делают броски на Размер своей техники, чтобы определить урон, нанесённый друг другу. Бросок каждого из водителей получает +1 дайс за каждые 15 км/ч (14 ярдов/раунд) скорости, с которой ехал его автомобиль. Полученные успехи складываются и сравниваются с рейтингами Прочности обеих машин. Любые успехи сверх этого рейтинга наносят соответствующий урон их Структуре.

Возьмём за пример столкновение двух легковушек. Один водитель получает четыре успеха при броске на урон, а второй получает три. В сумме это даёт семь успехов. Прочность обеих машин равна 3, так что каждый автомобиль теряет 4 очка Структуры. Помимо прочего, это означает, что оба водителя теряют по два очка Здоровья из-за тупого урона, если только на них не была надета броня и/или если они не были пристёгнуты.

Если в какой-либо стрессовой ситуации проверка Вождения оканчивается обыкновенным провалом, водителю не удаётся выполнить манёвр или он просто теряет управление в силу чрезвычайных обстоятельств. С позволения Рассказчика он может сделать последовательную попытку вернуть контроль (см. "**Последовательные попытки**" на **стр. 196**), если только ему не угрожает непосредственная опасность наподобие приближения других автомобилей, обилия пешеходов или наличия препятствий. Кроме того, если только водитель не ехал на незначительной скорости в момент провала, он может сделать только одну последовательную попытку.

В принципе, провал может кончиться относительно благополучно: машину просто развернёт на месте или же её остановит препятствие. Однако если её окружает плотное движение, если на водителя давят чрезвычайные обстоятельства или если вся ситуация принимает отчаянный характер, Рассказчик может решить, что провал заканчивается аварией и никаких последовательных попыток не допускается. Чтобы вычислить урон, нанесённый автомобилю и/или препятствию, пользуйтесь вышеописанными правилами.

Если проверка Вождения заканчивается полным провалом, это практически неизбежно приводит к аварии или другому опасному результату. Рассказчик решает, что именно произошло, основываясь на ситуации, будь это разрыв шины из-за чрезвычайно резкого поворота или даже переворот автомобиля.

Починка автомобиля после аварии требует денег и времени. Персонажу необходимо иметь достаточно Ресурсов, чтобы оплатить работу автомехаников и покупку новых деталей. Рассказчик решает, сколько очков Ресурсов нужно для проведения ремонта, основываясь на модели автомобиля и величине урона. Как правило, одного очка достаточно для замены крыла на стареньком автомобиле, в то время как для починки радиатора высококлассного внедорожника может потребоваться уже три очка. Попытки самостоятельно отремонтировать автомобиль требуют соответствующих проверок Ремесла.

Примеры техники

Ниже описаны характеристики самых распространённых транспортных средств, которые может приобрести, угнать или арендовать персонаж. Акселерация, Безопасная Скорость и Максимальная Скорость оцениваются в ярдах за раунд (три секунды), что позволяет вам измерять скорость автомобиля в каждом конкретном раунде. Необходимо

заметить, что Максимальной Скорости автомобиль может достигнуть лишь в безупречных условиях - на прямой, лишённой каких бы то ни было препятствий. Безопасная Скорость, как правило, достигается при обычном движении по шоссе. Пешеходы, другие машины, пробки, повороты и прочие факторы могут понизить и Безопасную Скорость до половины значения или даже ниже. Попытки маневрировать среди препятствий требуют соответствующих проверок Ловкости + Вождения в каждом раунде или при выполнении каждого отдельного манёвра.

Управление определяет манёвренность автомобиля. Некоторые машины способны разворачиваться на месте, в то время как многие грузовики должны делать широкий круг, чтобы развернуться. Как правило, этот рейтинг добавляется к проверкам Ловкости + Вождения в виде дополнительных дайсов. Значения этой характеристики могут немного варьироваться в соответствии с мнением Рассказчика. Здесь приведены только самые типичные рейтинги. Туристический мотоцикл может иметь и на одно очко Управления меньше, в то время как гоночный явно будет иметь на одно очко больше.

Однако не забывайте, что Управление не предоставляет бонусов ко всем действиям, связанным с транспортным средством. Спортивный автомобиль, располагающий Управлением 4, предоставляет четыре дополнительных дайса к проверкам Вождения, однако этот модификатор едва ли поможет водителю незаметно следить за жертвой. Более того, в таком случае Рассказчик может наложить на проверки Скрытности определённый штраф, поскольку хороший автомобиль слишком уж выбивается из привычного ряда.

Мотоцикл: Прочность 2, Размер 7, Структура 9, Акселерация 22, Безопасная Скорость 132 (145 км/ч), Максимальная Скорость 235 (260 км/ч), Управление 4-5.

У мотоцикла нет корпуса как такового; это всего лишь двигатель и ходовая часть на колёсах. Поэтому мотоциклист получает урон отдельно от своего мотоцикла. Успехи, полученные при броске на урон, сравниваются с рейтингом Прочности на предмет получения повреждений. Броня, которую может носить мотоциклист, автоматически поглощает часть повреждений (вместо того, чтобы вычитаться из броска атакующего). Так, если в момент аварии мотоцикл с Прочностью 2 и сидящий на нём человек получают четыре очка урона, мотоцикл теряет два пункта Структуры, а мотоциклист, одетый в броню с рейтингом 1, получает три очка повреждений.

Если урон, нанесённый мотоциклу, не превышает его Прочности, мотоциклист также избегает ранений. Поэтому если байк с Прочностью 2 получает два очка повреждений, ни байкер, ни его мотоцикл не получают никакого урона.

Спортивный автомобиль: Прочность 2, Размер 10, Структура 12, Акселерация 20, Безопасная Скорость 161 (180 км/ч), Максимальная Скорость 235 (260 км/ч), Управление 4.

Компактный автомобиль: Прочность 3, Размер 9, Структура 12, Акселерация 15, Безопасная Скорость 103 (115 км/ч), Максимальная Скорость 191 (210 км/ч), Управление 3.

Автомобиль среднего размера (седан): Прочность 3, Размер 12, Структура 15, Акселерация 14, Безопасная Скорость 110 (120 км/ч), Максимальная Скорость 183 (200 км/ч), Управление 2-3.

Полноразмерный автомобиль (семейный фургон): Прочность 3, Размер 14, Структура 17, Акселерация 12, Безопасная Скорость 103 (115 км/ч), Максимальная Скорость 176 (195 км/ч), Управление 1.

Внедорожник/пикап: Прочность 3, Размер 15, Структура 18, Акселерация 13, Безопасная Скорость 103 (115 км/ч), Максимальная Скорость 169 (185 км/ч), Управление 0

Тягач (только сам грузовик; без прицепа): Прочность 3, Размер 18, Структура 21, Акселерация 10, Безопасная Скорость 103 (115 км/ч), Максимальная Скорость 161 (180 км/ч), Управление -1.

Автобус: Прочность 3, Размер 21, Структура 24, Акселерация 10, Безопасная Скорость 88 (100 км/ч), Максимальная Скорость 147 (160 км/ч), Управление -2.

“Давай, засранец!” - Джерри поднялся на ноги и швырнул в стену пивную бутылку. Она ударилась о неоновый знак над бассейном, расплескав пиво и разбросав осколки по кафелю. – “Выходи! Мы покончим с этим прямо сейчас!”

Высокий, широкоплечий мужчина, сидевший возле бассейна, уперев ноги в скамеечку, услышал вызов и пожал плечами. Затем поднялся и отряхнул с джинсов шелуху от арахиса, который грыз всё это время. Он вышел вслед за Джерри и проследовал за ним на парковку. Оба остановились в окружении громадных фур и прицепов.

Джерри нетерпеливо смотрел на него.

“Прямо здесь! Прямо сейчас”. - Он стянул пиджак и бросил его на землю.

Незнакомец покачал головой с таким видом, словно ему приходилось иметь дело с ребёнком.

“Уверен, что этого хочешь?”

“А ты думал, что будешь разгуливать здесь и болтать всякую херь про моего брата, а я останусь в стороне?” – Джерри отказывался верить своим ушам. – “Понятия не имею, кто ты такой и откуда знаешь моего брата, но я собираюсь кое-что тебе объяснить. Поэтому мы сейчас здесь, я и ты”.

“Я вижу, что ты здесь. Стоишь с трясущимися коленками. Ждешь, пока папочка не придет тебя защитить”.

Взгляд Джерри подёрнуло красным. Он зарычал от ярости, выхватил нож и бросился на незнакомца. Прежде, чем он успел понять, что происходит, его нож вонзился в желудок незнакомца почти по самую рукоять.

Незнакомец лишь улыбнулся.

Джерри выдернул нож. Его лезвие было таким же чистым, как и в тот момент, когда он только достал его. Он поднял глаза на незнакомца, а тот схватил его за плечо и бросил на землю. Его рука была тяжелой, как смертный грех. Джерри с криком упал на колени.

“Твой брат оскорбил меня”, - сказал незнакомец. – “И теперь всю вашу семью ждёт наказание”.

Глава седьмая: Сражения

*И победитель глядит, как велик его враг побежденный.
Голос послышался вдруг; сказать было трудно откуда,
Только послышался вдруг: "Что, Агенора сын, созерцаешь
Змея убитого? Сам ты тоже окажешься змеем!"
Долго он бледный стоит, и краску утратив, и мысли
Сразу, волосы вверх от холодного ужаса встали.*

Овидий, "Метаморфозы"

Какая история может обойтись без конфликта? В основе повествовательных ролевых игр лежат события как драматического, так и развлекательного характера. В сердце драмы должен быть положен именно *конфликт* - вне зависимости от того, будет ли он проявляться в борьбе персонажа с собственными недостатками или соперничестве с другим персонажем. Крайней формой конфликта становится схватка. Двое (а иногда даже несколько) персонажей сталкиваются друг с другом в открытом бою, стремясь покалечить или убить друг друга. Стоит ли говорить, что в Мире Тьмы - мрачной вселенной, в которой здоровье и счастье других людей заслуживает только полного пренебрежения и ничего не стоит в глазах окружающих - насилие приобретает практически повсеместный характер? Огромная часть проблем решается с применением силы. Это может быть как случайный грабёж или неосторожно высказанная угроза в ходе непредвиденного конфликта, так и потеря моральных ценностей, из-за которой человек готов убить всякого, кто попадётся ему на глаза. А теперь добавьте к этому существование кровожадных, незримых созданий, охотящихся на ослеплённое человечество и расценивающих насилие как фундаментальную часть своего существования...

Эта глава посвящается правилам боя - от участия в кабацкой потасовке и бесшумного вытягивания ножа в тёмной аллее до появления на совете заседаний с заряженным дробовиком. Хотя в Мире Тьмы люди сражаются друг с другом не реже, чем в реальной жизни, некоторые из них вынуждены бороться и с непостижимыми существами, которые охотятся за их плотью. В свою очередь, большинство из этих существ ведёт тайную войну против других представителей своего вида.

Описание сцены

Отчасти задача Рассказчика заключается в том, чтобы убедиться, что игроки получили точную картину разворачивающихся событий и представление о местности, окружающей их персонажей. Рассказчик должен описать погоду, ландшафт, время суток, степень освещённости и действия второстепенных участников сцены. Все эти факторы имеют решающее значение в боевых ситуациях, когда игроки должны знать о любых опасностях, угрожающих их героям, и обо всех возможностях, которыми они могут воспользоваться.

Во время боевой сцены Рассказчик описывает изменения, происходящие в окружающей обстановке, по окончании каждого раунда. Как только все игроки объявляют те или иные действия, Рассказчик объясняет, что видит и чувствует каждый из их персонажей. Все они могут получить единую информацию - однако в некоторых ситуациях каждый из них может иметь и свой собственный взгляд на события. Эти описания должны подаваться в максимально подробной и творческой манере. Именно они дают Рассказчику шанс показать свои повествовательные способности и превратить череду бросков в интересную, драматическую и захватывающую историю, которая сможет вовлечь в процесс игры всех её участников.

Боевые раунды

Иногда боевые сцены выглядят крайне запутанно, потому что игрокам нужно учитывать *все* события, происходящие с их персонажами всего за пару мгновений. Отслеживание каждого действия и последствий, к которым оно ведёт, требует определённой системы учёта. Практически все сражения рассчитываются в раундах, каждый из которых занимает всего три секунды. Система раундов, в свою очередь, делится на две стадии: стадию инициативы и стадию атаки. Этот раздел поможет Рассказчику учесть все действия персонажей и определить их результаты. (Другие способы измерения времени были указаны в разделе "Время" на стр. 177).

Инициатива

Для того, чтобы определить, кто будет действовать в боевой сцене первым, а кто вторым, вы используете систему Инициативы. В начале боя каждый из игроков бросает по одному дайсу и добавляет значения Ловкости + Сообразительности своего персонажа к полученному результату. Общая сумма определяет его положение в перечне Инициативы на протяжении всего боя (от первого раунда, когда действие только начинается, до последнего, когда на ногах остаётся лишь одна группа бойцов).

Рассказчик проверяет и записывает Инициативу только за тех персонажей, которых контролирует он сам. Полученные результаты всех игроков расставляются по порядку в едином перечне, начиная от самого высокого значения и заканчивая самым низким. Тот, кто обладает самым высоким результатом, оказывается в наиболее выгодном положении; он действует первым и не теряет ни одной лишней секунды. Тот, кто получает самый низкий результат в перечне Инициативы, из всех сил старается поспевать за событиями или просто теряет драгоценное время, пытаясь решить, что ему делать.

В случае, если персонажи нескольких игроков и/или персонажи Рассказчика получают одинаковые результаты Инициативы, необходимо сравнить суммы их показателей Ловкости и Самообладания. Первым действует тот, кто обладает более высоким значением этих характеристик. Если и эти значения одинаковы, то за каждого из соперников бросается ещё один дайс. Побеждает тот, кто получает более высокий результат. Если ничья возникает между большим количеством персонажей, дополнительные броски делаются за каждого из них. Если и в этом случае сохраняется ничья, бросайте по одному дайсу до тех пор, пока не установите чёткий порядок действия.

Пример: Персонаж Карсона обладает Ловкостью 3 и Самообладанием 2. Карсон бросает один дайс на определение Инициативы и получает результат 6, что в сумме даёт значение 11. Грабитель, действующий под контролем Рассказчика, также получает результат 11. Сумма Ловкости + Самообладания обоих персонажей равна 5, поэтому определить явного победителя не получается. В этом случае за каждого персонажа делается по одному броску. Оба получают результат 3. Делается второй бросок, и на этот раз Карсон получает результат 4, а Рассказчик 8. Грабитель действует перед протагонистом на протяжении всей боевой сцены.

Преимущество *Свежий старт* (см. стр. 165) позволяет протагонисту оценить возможности всех участников боя уже после его начала и поменять свою тактику или цель. В этом случае он перемещает себя на другую позицию в перечне Инициативы.



Альтернативный подход

При желании Рассказчик может выбрать и другой подход к определению Инициативы. В этом случае он может требовать броска Инициативы в начале каждого раунда вместо того, чтобы позволять одному броску определить положение каждого персонажа на протяжении всей схватки. Стандартный метод фокусируется на повествовательной стороне боевой сцены, минимизируя роль бросков и ускоряя развитие

событий. Требование делать бросок Инициативы в начале каждого раунда помогает отразить изменчивость положения каждого персонажа в течение схватки, однако заставляет делать большое количество записей и бросков - особенно в случае с множеством персонажей, находящихся как под контролем игроков, так и под контролем Рассказчика.

Если вы выбираете этот подход к определению Инициативы, предупредите об этом своих игроков. Персонаж, обладающий Преимуществом *Свежий старт*, может делать по два броска Инициативы в начале каждого раунда и выбирать лучший результат.



Отложение действия

Персонаж не обязан действовать в соответствии со своим положением в порядке Инициативы. Он может решить воздерживаться от действий, пока не поймёт, что происходит вокруг. Возможно, он хочет подождать, пока его оппонент не покажет своё лицо, или планирует перебежать на другую сторону улицы во время затишья в перестрелке. В этом случае персонаж придерживает за собой позицию в перечне Инициативы, пока не решит её активировать. В этом случае он начинает действовать с той позиции, которая наиболее соответствует времени его действия.

Пример: Если первоначально Митч обладал результатом 10 в перечне Инициативы, однако воздержался от действий, Рассказчик перемещает его на ближайшую позицию в этом перечне в тот момент, когда он наконец предпринимает действие. Так, если Ларри обладал результатом 6, а Митч решил действовать сразу после него, Рассказчик автоматически наделяет Митча результатом 5.

Если же Митч заранее подготовился к действию и заявил: "Мой персонаж ударит Ларри, если тот атакует первым", то Митч действует с результатом 7, непосредственно перед Ларри.

Если сразу два или более персонажей откладывают свои действия до одного и того же действия, определите, кто действует первым, по тем же правилам, по которым рассчитывается "ничья" (см. выше).

Отложенное действие можно придержать и до следующего раунда, чтобы получить временный бонус. Такой персонаж жертвует своим действием в первом раунде (хотя он по-прежнему может переместиться на расстояние своей Скорости), чтобы получить возможность действовать в любой момент следующего раунда. После этого он возвращается на изначальную позицию в перечне Инициативы.

Пример: Сандерс и Вашингтон сходятся в поединке. Сандерс обладает Инициативой 12, в то время как Вашингтон только 8. На протяжении всего боя Сандерс действует перед Вашингтоном. Однако Вашингтон при желании может пожертвовать своим действием в первом раунде. В этом раунде он может только передвигаться на расстояние своей Скорости. Но во втором раунде он может действовать с любой позиции в перечне Инициативы - в частности, с результатом 13, непосредственно перед Сандерсом. В третьем раунде Инициатива Вашингтона возвращается к результату 8. Тем не менее, если он снова хочет опередить Сандерса, то он может пожертвовать своим действием ещё раз.

Персонаж может придерживать за собой действие из раунда в раунд, ожидая определённых условий, чтобы атаковать конкретную цель. Так, снайпер может выжидать, пока его жертва не попытается пересечь улицу, хотя если цель знает о том, что на неё охотится снайпер, выстрел лишается всех эффектов неожиданности.

Неожиданность

Далеко не каждая боевая сцена начинается со столкновения двух или нескольких оппонентов лицом к лицу. Иногда они просто не знают, что им вот-вот придётся участвовать в схватке. Нередко это происходит в момент наивысшего напряжения в споре

– а кроме того, основой дуэлей, спортивных состязаний или попыток остаться в помещении, в котором протагонисту запрещено находиться, нередко становится рукопашный бой. Все участники назревающей схватки понимают, что в следующую секунду начнётся физическое противостояние, и готовятся ответить на нападение со стороны противников.

Тем не менее, иногда один из участников схватки не ожидает нападения. Может быть, кто-то подстерегал его в укрытии, а возможно, двое заклятых врагов встретились там, где не ожидали друг друга увидеть. В таких обстоятельствах только самые бдительные и проворные могут успеть среагировать на начало схватки или отбить поступающую атаку. Если ваш персонаж попадает в засаду или неожиданно натывается на врага, вам необходимо узнать, успевает ли он отреагировать на опасность. Сделайте бросок Сообразительности + Самообладания. Если вы не получаете ни одного успеха, ваш персонаж не замечает опасности и бездействует на протяжении всего первого раунда. Проверку Инициативы он проходит только на следующий раунд. Один или несколько успехов позволяют ему реагировать по стандартным правилам и отвечать на любые события боевой сцены.

Достаточно очевидно, что персонажи, которые сами поджидали врага в засаде, не проходят этой проверки. Они не должны делать броска на Сообразительность + Самообладание в начале боя.

Если участника схватки застали врасплох, он утрачивает свой показатель Защиты в первом раунде боевой сцены. Всякий, кто его атакует, не получает штрафа, равного его защите, хотя Броня жертвы по-прежнему применяется.

Персонажей, уже участвующих в боевой сцене, невозможно застать врасплох.

Атака

Броски атаки определяют, сумел ли ваш персонаж попасть по цели и нанести ей какой-либо вред. Количество дайсов, которые вы используете при атаке, зависят от её характера:

- **Ближний бой:** Схватка на незначительном расстоянии друг от друга, включающая рукопашные атаки (Сила + Рукопашный бой) и вооружённый бой (Сила + Холодное оружие). Рукопашные атаки могут принимать как беспорядочную форму (наподобие кабацкой потасовки), так и более организованную (наподобие боксёрского поединка). Противники используют в схватке возможности своего тела и находятся друг от друга в пределах досягаемости (на расстоянии одного ярда). В вооружённом бою оппоненты используют оружие ближнего боя, в число которого входят ножи, разбитые бутылки, обрезки труб, мечи или даже подручные средства наподобие стульев. Максимальная дистанция ближнего боя - один-два ярда.

Ещё одним вариантом ближнего боя является использование Преимущества *Боевое изящество* (см. стр. 162). В зависимости от оружия, на котором может специализироваться персонаж, или боевого стиля, в котором он особенно преуспел, вы можете использовать при проверках на Холодное оружие не Силу, а Ловкость своего персонажа. Такой боец полагается на точность движений, а не на грубую силу, стараясь поразить жизненно важные точки противника. Однако в обоих случаях его целью остаётся нанесение урона.

- **Дальний бой:** Такой тип атак включает использование стрелкового оружия (Ловкость + Огнестрельное оружие) наподобие ружей, гарпунов или арбалетов. Также он может включать броски метательного оружия (Ловкость + Атлетика). Дальность стрельбы зависит от типа оружия. Дальность броска зависит от способностей самого персонажа (см. "Метание" на стр. 95). В обоих случаях персонаж должен видеть цель, которую он пытается поразить.

Броски атаки

Любые атаки - ближнего или дальнего боя - требуют успешного броска на атаку и нанесение повреждений. Как и в случае с любыми другими бросками, ваш персонаж комбинирует показатели Атрибута и Навыка для определения запаса дайсов. Например, Сила 3 и Рукопашный бой 2 в результате дают персонажу запас из пяти дайсов. Этот запас отражает боевой потенциал персонажа.

Тем не менее, на такие проверки влияет и множество других факторов - от оружия, которым пользуется боец, до особых эффектов, связанных с его действиями или стилем атаки. Другими словами, атаку дополняет определённое количество дайсов, равное рейтингу его оружия. Так, меч с рейтингом 3 добавляет три дополнительных дайса к броску атаки. Загадочная, сверхъестественная боевая способность может добавить четыре дайса. Все эти модификаторы увеличивают количество дайсов на руке игрока.

Между тем, противник вашего персонажа, скорее всего, попытается избежать удара. Кроме того, он может носить защитные приспособления или даже броню. В ближнем бою сумма Ловкости и Брони противника отнимается от запаса дайсов, определяющего атаку вашего персонажа. Если штрафы, полученные персонажем, превышают сумму его Атрибута + Навыка + всевозможных бонусов, действие представляет особую сложность. Единственным шансом протагониста ранить противника в такой обстановке становится бросок на удачу (**см. стр. 185**).

Пример: *Вышеупомянутый персонаж использует в бою меч. Его Сила равна 3, Холодное оружие 2. Меч с рейтингом 3 добавляет ещё три дайса к его запасу. Противник обладает Защитой 4 и носит броню с рейтингом 1. Все эти показатели отнимают пять дайсов от броска атаки.*

В дальнем бою броски формируются тем же образом. Ловкость + Огнестрельное оружие (или Атлетика в случае с метательными атаками) складываются для определения запаса дайсов. Рейтинг оружия (огнестрельного или метательного) дополняет этот запас.

Пример: *Если протагонист обладает Ловкостью 2 и Огнестрельным оружием 1, персонаж получает три дайса на броски атаки. Однако если его пистолет обладает рейтингом 4, персонаж получает четыре дополнительных дайса, которые увеличивают этот запас до семи.*

Обратите внимание, что *обычно* при огнестрельных атаках Защита противника не применяется. Она не влияет на запас дайсов стрелка. Люди просто не могут уклоняться от стрел или пуль с той же лёгкостью, с которой они блокируют кулачные атаки или уворачиваются от ударов меча. Вместо этого жертва, как правило, ищет укрытия (**см. "Защита от выстрелов" на стр. 244**). Исключение представляет использование Огнестрельного оружия на расстоянии ближнего боя (т.е. одного-двух ярдов; **см. "Стрельба в ближнем бою" на стр. 242**).

Тем не менее, броня цели по-прежнему налагает штрафы на атаки стрелка.

Пример: *Персонаж, противостоящий вышеописанному стрелку, не может использовать свою Защиту для уменьшения его запаса дайсов при Огнестрельных атаках. Однако это делает его броня с рейтингом 1. Если такой персонаж оказывается под обстрелом и не пытается найти укрытие, от проверок стрелка отнимается один дайс. Так, вышеописанного стрелка это оставляет с шестью дайсами на руке.*

Цель сохраняет свою Защиту против бросков метательного оружия (вроде камней или копий), основанных на Ловкости + Атлетике.

Ситуационные модификаторы

Помимо Защиты и/или Брони противника, некоторые факторы также могут повлиять на атаку вашего персонажа. Экстремальные погодные условия могут сбить его с ног или затушевать точку лазерного прицела, бегущую по цели. Темнота мешает увидеть противника. Рассказчик определяет "рейтинг" подобных условий, вычитая его из бросков персонажа. Перечень ситуаций, способных наложить подобные штрафы, можно найти в

этой, **Третьей** и **Шестой** Главах. Некоторые условия или события могут обладать настолько ошеломляющими эффектами, что персонаж просто не сможет выполнить то или иное действие. Кроме того, не забывайте о влиянии ран, ядов, болезней, наркотиков и сверхъестественных сил на состояние персонажа.

И в то же время, некоторые условия могут помочь персонажу попасть по противнику. В первую очередь, вы получаете бонус за использование оружия или особых способностей, доступных вашему персонажу. Кроме того, Рассказчик всегда может предоставить вам дополнительные преимущества. Возможно, ваш персонаж заручился поддержкой мистического союзника или достал для своей винтовки снайперский прицел. Подобные ситуации добавляют к вашим броскам определённое количество дайсов, которое определяют описанные здесь правила или сам Рассказчик.

Правило пяти дайсов

Как уже говорилось в **Шестой** Главе, ни одно оружие, обстоятельство или инструмент в обычных условиях не прибавляет и не отнимает от бросков персонажа более пяти дайсов. Любые модификаторы измеряются по пятибалльной шкале. Только самые необычные ситуации или редчайшие сверхъестественные способности могут добавить или отнять от проверок протагониста более пяти дайсов, и только Рассказчик имеет право определять, когда такое возможно.

Урон

Физический вред, который наносит ваш персонаж в результате атаки, определяется числом успехов, которые вы получаете при броске. Каждый успех понижает Здоровье противника на единицу.

Пример: *Вы бросаете пять дайсов в попытке ударить противника и получаете результаты 1,4,8,8 и 9, то есть три успеха. Противник теряет три пункта Здоровья.*

Характер урона, который наносит успешная атака, определяется оружием или типом атаки вашего персонажа (см. "**Характер урона**").

Если бросок атаки не приносит вам ни одного успеха, то персонажу не удаётся нанести урон цели. Боец просто промахивается или не повреждает тела противника.

После того, как вы определили количество повреждений, Рассказчик описывает исход атаки, вплетая её в своё повествование. Вместо того, чтобы просто сказать "*Отлично, парень теряет четыре очка Здоровья*", он придаёт атаке черты полноценного элемента истории. Например, он может сказать: "*Ваш нож окунается в мёртвую плоть вампира и начинает резать её снизу вверх до тех пор, пока не наталкивается на кость. Чудовище бьётся в агонию, хотя крови так и не появляется. Вы видите, как его грудь раскрывается и начинает гнить с ужасающей скоростью*". Создавая запоминающиеся образы, Рассказчик наделяет повествование атмосферой и наряду с развлечением дарит вам ощущение причастности к полноценной истории, которая в обратном случае превратилась бы в скучную череду бросков.

Характер урона

Каждый успех, полученный при атаке, наносит одно очко повреждений Здоровью жертвы. В результате цель подвергается одному из трёх видов урона, зависящих от природы самой атаки.

• **Тупой урон:** Персонаж бьёт противника кулаками, тупыми предметами или дубинками. Этот вид урона практически никогда не способен убить жертву на месте, однако при продолжительном избиении такой исход всё же возможен. Тупой урон поддается достаточно быстрому излечению (подробности на **стр. 261**).

• **Летальный урон:** Выстрелы, удары холодным оружием или по-настоящему сокрушительные повреждения могут оказаться смертельными для противника. Летальные повреждения требуют определённого времени на исцеление - если, конечно, речь идёт о простых людях.

Обратите внимание, что вампирам выстрелы из огнестрельного оружия наносят тупой урон вместо летального. С клинической точки зрения эти создания мертвы; их органы инертны, а кровь не движется по артериям. Повредить их тела гораздо труднее, чем тела смертных.

• **Аггравированный урон:** Некоторые существа особенно уязвимы к определённым видам атак: например, вампиры - к огню, а оборотни - к серебру. Такие виды атак наносят аггравированный урон, от которого подобным существам чрезвычайно трудно оправиться. Люди, как правило, не имеют особой чувствительности к тем или иным повреждениям - и открытое пламя, и серебряные кинжалы наносят им летальные повреждения, - однако некоторые сверхъестественные эффекты могут нанести аггравированный урон и обыкновенным смертным. Заклинания магов или кровавые таланты вампиров могут причинить человеку вред, от которого он исцелится ещё очень нескоро. Сильнейшие повреждения, заставляющие существо - будь оно человеком или порождением ночи - впасть в кому, начать истекать кровью или потерять функции своего организма, также наносят аггравированный урон вместо обычного. Таким образом, все обитатели Мира Тьмы в той или иной мере подвержены аггравированным повреждениям.

Нулевой запас дайсов

Если Защита цели, её броня или другой вспомогательный фактор сводят ваш запас дайсов к нулю, вы по-прежнему можете объявить бросок на удачу в надежде поразить свою цель. Любые полученные успехи снижают Здоровье противника по стандартным правилам. Описание "**Броска на удачу**" см. в предыдущей главе.

Тем не менее, как и обычно, бросок на удачу сопряжён с риском полного провала. Бросок на удачу, окончившийся результатом 1, ведёт именно к такому исходу. Описание "**Полного провала**" см. в предыдущей главе. Рассказчик определяет исход такого провала, основываясь на ситуации.



Таблица проведения боя

Шаг первый: Инициатива

• *Каждый участник проходит проверку Инициативы:* один дайс + Ловкость + Сообразительность. Персонаж с наивысшим значением действует первым.

Кроме того, персонаж может отложить действие до более выгодного момента в этом или следующем раунде.

Шаг второй: Атака

• **Рукопашный бой:** Сила + Рукопашный бой - Защита и Броня цели.

• **Вооружённый бой:** Сила + Холодное оружие - Защита и Броня цели.

• **Дальний бой (огнестрельное оружие и луки):** Ловкость + Огнестрельное оружие - Броня цели.

• **Дальний бой (метательное оружие):** Ловкость + Атлетика - Защита и Броня цели.

Добавьте бонусы за оружие или эффекты атаки, а затем вычитите ситуационные штрафы. Сделайте бросок дайсов, оставшихся на руке. Каждый успех снижает Здоровье противника на единицу. Характер урона определяется типом атаки. Рассказчик вплетает атаку и её последствия в своё повествование.

Возможные модификаторы

• **Прицеливание:** +1 за каждый раунд до максимума +3.

• **Безрассудная атака:** +2 к Рукопашному бою или Холодному оружию при атаке; Защита утрачивается.

- **Пробивание брони:** игнорирует броню цели (по одному пункту за каждую единицу рейтинга).
- **Длинная очередь:** около 20 пуль в любое количество целей по выбору стрелка (с разрешения Рассказчика). Бонус +3 к каждой атаке; -1 за каждую дополнительную цель, если их более одной.
- **Средняя очередь:** около 10 пуль в одну-три цели; бонус +2 к каждой атаке; -1 за каждую дополнительную цель, если их более одной.
- **Короткая очередь:** три пули в одну цель с бонусом +1 к каждому броску.
- **Укрытие:** незначительное -1; частичное -2; хорошее -3; полное, см. "Заслон".
- **Уклонение:** удвоенный показатель Защиты.
- **Выхватывание оружия:** при отсутствии специального Преимущества требует одного действия (одного раунда); в определённых случаях обнуляет Защиту.
- **Стрельба из укрытия:** штраф за укрытие стрелка (-1, -2 или -3) понижается на единицу при ответных атаках (т.е. до нуля, -1 или -2).
- **Атака второй рукой:** штраф -2.
- **Цель лежит на земле:** штраф -2 при дальнебойных атаках; бонус +2 при атаках с дистанции ближнего боя.
- **Дистанция:** -2 на средней, -4 на дальней.
- **Вмешательство в ближний бой:** -2 за каждого союзника, которого стрелок пытается не задеть (не применяется при очередях).
- **Поражение точных целей:** торс -1, нога или рука -2, голова -3, кисть -4, глаз -5.
- **Цель обездвижена или застигнута врасплох:** Защита не применяется.
- **Прикосновение к цели:** Ловкость + Рукопашный бой или Ловкость + Холодное оружие; броня может применяться или не применяться; Защита применяется.
- **Воля:** добавляет три дайса к одной проверке или два пункта к защитной характеристике (Выносливости, Решительности, Самообладанию или защите) против одного конкретного эффекта.



Факторы ближнего боя

В основе боевой системы лежат несколько простых правил, описанных ранее. Трудности возникают только при определении факторов, которые увеличивают или уменьшают запас дайсов на руке игрока. Эти факторы могут определяться оружием персонажа, его доспехами или такими тонкостями, как вероятность попадания в цель под водой. Ниже представлены всевозможные ситуации, которые могут возникнуть в ближнем бою - то есть при атаках, основанных на проверках Рукопашного боя и Холодного оружия. Некоторые из таких ситуаций содержат отсылки к Боевым стилям (см. описание этих Преимуществ на **стр. 162-165**). **Факторы дальнего боя** и **Общие боевые факторы** см. на **стр. 237** и **245** соответственно.

Защита

Только не ожидавший атаки боец, безумец, мученик или мазохист будет стоять на месте и позволять врагу делать с ним всё, что заблагорассудится. Большинство участников схватки стараются избежать ударов и других негативных эффектов, связанных с боевыми сценами.

Жертва автоматически получает определённую степень уклонения при атаках, основанных на Рукопашном бое, Холодном оружии и бросках метательного оружия, направленных против неё. Такая реакция принимает форму пассивного действия и применяется даже тогда, когда персонаж защищается от ударов противника, обладающего более высокой Инициативой. Эта реакция называется Защитой - характеристикой, определяемой Ловкостью или Сообразительностью персонажа, в зависимости от того, что меньше. Защита вашего персонажа вычитается из запаса дайсов, используемого

противником при атаке. Персонаж блокирует поступающие атаки и уклоняется от ударов противника.

Защита, как правило, не применяется против Огнестрельных атак (хотя **стр. 237** содержит подсказки по избеганию выстрелов). Единственный случай, в котором Защита персонажа влияет на Огнестрельные атаки, - это стрельба в ближнем бою (более подробную информацию по использованию огнестрельного оружия на короткой дистанции см. на **стр. 242** во врезке "**Стрельба в ближнем бою**"). Персонаж сохраняет Защиту при обороне от бросков метательного оружия наподобие копий, ножей и камней.

Если цель связана, лежит без сознания или просто не может двигаться, она не применяет Защиту для уклонения от поступающих атак. То же самое касается жертвы, которая была захвачена врасплох или не подозревала об опасности (например, при ударе в спину). В таких ситуациях атакующий не получает штрафа, равного защите цели.

Если цель в принципе не способна двигаться - в частности, если она связана настолько сильно, что не может пошевелиться, или находится в глубоком сне, - то она становится лёгкой мишенью для смертельного удара (**см. стр. 251**). В такой ситуации атакующий не делает никаких бросков; он автоматически наносит урон, равный запасу дайсов. Тем не менее, если цель носит броню, её рейтинг автоматически вычитается из нанесённых очков урона.

Если персонаж вынужден защищаться сразу от нескольких атак ближнего боя в пределах одного раунда, он применяет Защиту против каждой из них, однако с каждым разом это становится всё труднее. Каждая атака после первой снижает Защиту персонажа на один пункт. Таким образом, если сразу трое противников атакуют протагониста в ближнем бою, а он обладает Защитой 3 (допустим, его Ловкость равна 3, а Сообразительность 4), первая атака проходит со штрафом -3, вторая со штрафом -2, а третья уже со штрафом -1. Четвёртая атака не получает никаких штрафов. Защита протагониста должна была вычитаться из этой атаки, однако трое предыдущих противников сводят её к нулю.

При желании вы можете сфокусировать свою Защиту на одной определённой атаке. Возможно, для вашего персонажа куда важнее отразить атаку одного из противников, чем защищаться от остальных. В таком случае вы объявляете одну атаку первичной. Против этой атаки ваш персонаж сохраняет полное значение Защиты. Затем этот показатель сокращается по стандартным правилам с каждой последующей атакой. При этом ваш персонаж не использует свою Защиту против атак, предшествующих первичной. Персонажу не удаётся сосредоточиться на них, потому что он ожидает самой опасной атаки этого раунда и всех, которые последуют за ней.

Кроме того, персонаж всегда может потратить пункт Воли для увеличения своей Защиты на два очка против одной конкретной атаки. Если его Защита в обычных условиях равна 2, то она повышается против этой атаки до 4. Если он уже уклонился от предыдущей атаки и его Защита упала до 1, то вложение очка Воли увеличивает её до 3 против следующего противника. Вложение Воли означает, что персонаж изо всех сил старается избежать конкретной атаки. Более подробно этот процесс описан в разделе "**Соппротивление**" на **стр. 198**.

Защита вашего персонажа полностью восстанавливается в начале каждого раунда. Она не влияет на остальные действия, которые может предпринимать персонаж в бою.

Защита не понижается из-за штрафов, которые налагают на вашего персонажа ранения (**см. стр. 254**).

Уклонение

Иногда персонаж понимает, что события разворачиваются не в его пользу. Его окружило слишком много противников, чтобы он мог хотя бы надеяться победить их всех. Или, может быть, он получил серьёзную рану и избегает всех остальных атак. В таких случаях персонаж может сконцентрироваться на уклонении от дальнейших ударов.

Персонаж жертвует своим действием в этом раунде, вместо этого подготавливаясь к уклонению ото всех последующих атак и избегая возможных повреждений. Удвойте значение его Защиты. Так, если наименьший показатель, определяемый его Ловкостью или Сообразительностью, равен 2, Уклонение повышает его до 4. Это значение вычитается из направленных на него атак ближнего боя и бросков метательного оружия.

Уклонение не зависит от стандартного порядка Инициативы. Вы можете объявить Уклонение ещё до того, как ваш персонаж получит возможность действовать в этом раунде - но при условии, что он ещё не выполнял никаких других действий. В таком случае персонаж жертвует своим действием в этом раунде, чтобы получить бонус Уклонения. Предположим, он обладает Инициативой 8, а его оппонент - Инициативой 10. Оппонент наносит удар. Вы можете объявить Уклонение ещё на позиции "10", хотя она и предшествует вашей позиции "8". На протяжении всего раунда персонаж сосредоточен исключительно на Уклонении.

Как и в случае с Защитой, описанной выше, последовательные атаки, направленные на одного и того же персонажа в пределах одного раунда, понижают рейтинг его Уклонения на единицу за каждую атаку после первой. Так, если рейтинг Уклонения персонажа равен 6, атака первого оппонента проходит со штрафом -6. Вторая получит уже -5, третья -4 и так далее.

Если ваш персонаж ещё не действовал в этом раунде, вы можете объявить переход в Уклонение даже позже в этом же раунде. Возможно, ваша Инициатива равна 6, однако вы знаете, что после вас начинает действовать чрезвычайно опасный противник. Другие персонажи вполне могли действовать ранее в этом раунде, однако протагонист ещё не предпринимал никаких действий. В таком случае Уклонение будет применяться против всех атак, которые будут направлены на персонажа после того, как он пожертвует своим действием.

Тем не менее, если персонаж объявил переход в Уклонение только в последней части раунда, а против первых атак применял простую Защиту, все штрафы, наложенные последовательными атаками, передаются и его Уклонению. Предположим, ваш персонаж обладает Защитой 3. Его уже атаковали ранее в этом раунде, и он применял полный рейтинг своей Защиты против этой атаки. Когда наступает очередь персонажа, он объявляет переход в Уклонение до окончания раунда. В обычных условиях его Уклонение равно 6 (Защита 3, умноженная на два). Однако поскольку его Защита уже применялась против одной атаки ранее в этом раунде, Уклонение понижается до 5. Если бы его Защита применялась против двух атак до перехода в Уклонение, рейтинг этой характеристики во второй половине раунда был бы равен 4.

Применив Уклонение, персонаж не может выполнять никаких действий за исключением передвижения на расстояние своей Скорости. Он не может атаковать противников в этом раунде. Также не забывайте, что Уклонение не применяется против Огнестрельных атак (если только они не проводятся в пределах одного-двух ярдов от персонажа; **см. стр. 242**).

Как и в случае с обыкновенной Защитой, вы можете использовать очко Воли, чтобы добавить два пункта к Уклонению от одной конкретной атаки. Так, если ваш персонаж обладает Защитой 3 (то есть Уклонением 6), вложение очка Воли увеличивает Уклонение до 8 против одной конкретной атаки. Если его Уклонение равно 6, однако он уже защищался от трёх атак в этом раунде (и тем самым понизил Уклонение до 3), то вложение очка Воли повышает это значение до 5 против одной атаки.

Кроме того, персонаж может обладать Преимуществом *Уклонение в рукопашной* (**см. стр. 161**) и/или *Уклонение в вооружённом бою* (**см. стр. 167**). Эти характеристики расширяют возможности персонажа по уклонению. Тем не менее, невозможно использовать оба Преимущества в одном раунде.

Другие сложности

• **Атака второй рукой:** Если ваш персонаж атакует второй рукой (скорее всего, он правша, однако ему по каким-то причинам приходится атаковать левой), он получает штраф -2. Преимущество *Амбидекстрия* (см. стр. 161) устраняет этот штраф.

• **Выхватывание оружия:** Персонаж должен потратить одно действие на то, чтобы достать, вытянуть или как-либо иначе подготовить оружие к бою. Так, если протагонист вытягивает нож в первом раунде схватки, он должен потратить на это отдельное действие. Если оружие уже находилось у него в руке перед началом боя, он может атаковать в первом же раунде, однако попытки ходить по улицам с потенциально опасным инструментом в руке сопряжены с очевидными социальными трудностями. Если оружие было спрятано (в сумочке или под плащом персонажа), то его выхватывание требует одного действия, а персонаж при этом утрачивает Защиту до окончания раунда. Преимущество *Молниеносное выхватывание* (см. стр. 166) позволяет вашему персонажу достать оружие и атаковать в пределах одного раунда.

• **Безрассудная атака:** Персонаж бросается на противника, забывая о самосохранении. Он делает всё, чтобы причинить врагу боль. Вы получаете два дополнительных дайса на атаки своего персонажа в течение этого раунда, однако он утрачивает Защиту до его окончания. Другими словами, его становится легче ударить или покалечить, однако он сам наносит гораздо больше урона. Такую атаку можно применить при любой форме ближнего боя, будь это рукопашная или вооружённая схватка. Если Защита вашего персонажа уже использовалась в этом раунде, он не может броситься в безрассудную атаку, пока не начнётся следующий раунд.

• **Прикосновение к цели:** Такая задача сводится к осознанной попытке прикоснуться к цели - рукой или предметом, зажатым в руке. Это действие называется *прикосновением* и может быть предпринято для того, чтобы нацепить жучка на подозреваемого, благородно оттолкнуть противника вместо того, чтобы добивать его, наложить на жертву магический эффект или намеренно заразить её вирусом. Предполагается, что жертва избегает этого прикосновения. Если она не сопротивляется, Рассказчик может решить, что прикосновение достигает цели автоматически. В обратном случае персонаж делает бросок Ловкости + Рукопашного боя или Ловкости + Холодного оружия. Прикосновение не наносит урона, даже если бросок заканчивается исключительным успехом.

Если персонажу не обязательно прикасаться непосредственно к коже противника и касание любой части его тела (или одежды) полностью передаёт нужный эффект, то броня противника не налагает штрафов на прикосновение. В этом случае рейтинг Брони (см. стр. 254) не отнимает дайсов от запаса протагониста. Однако если для передачи эффекта необходим контакт с кожей противника, рейтинг его Брони учитывается в полной мере.

Защита противника всегда применяется при касании и вычитает соответствующее число дайсов из бросков Ловкости + Рукопашного боя или Ловкости + Холодного оружия.

Если персонаж не получает успехов при попытке коснуться цели, то он промахивается.

Безоружные атаки

Не всякая схватка включает в себя использование ножей и дубин. Более того, один только факт использования смертоносного оружия означает, что схватка принимает чрезвычайный характер. Возможно, к её концу несколько человек будут не просто проучены за свои ошибки, но и убиты.

Альтернативой такому бою становится безоружная схватка, в которой участники используют только возможности своего тела. Безоружные атаки основываются на Навыке Рукопашного боя и обычно наносят тупой урон. Участие в бою без оружия вовсе не обязательно ставит бойца в невыгодное положение перед противниками. Персонаж,

обученный ведению рукопашного боя, может быть способен на обезвреживание даже самого могущественного противника.

Существует множество вариантов ведения боя при помощи Навыка Рукопашного боя. Большинство этих возможностей доступны всем персонажам, поскольку они включают стандартные удары руками и ногами или простые захваты. Более специфические и даже экзотические манёвры - наподобие бросков, поражения жизненно важных точек - требуют опыта в тех или иных боевых искусствах. Описание Боевых стилей (Бокс или Кунг-фу; см. стр. 110 и стр. 111) приводит примеры таких манёвров. И тем не менее, большинство людей не владеют подобными навыками и полагаются лишь на основы, описанные в этом разделе.

Удар: Основа любой рукопашной атаки - удар кулаком, коленом, лбом или локтём. Сделайте бросок Силы + Рукопашного боя без каких-либо бонусов.

Укус: Зубы вашего персонажа - будь это зубы человеческого размера или клыки чудовища - можно использовать для поражения цели. Сделайте бросок Силы + Рукопашного боя с определённым количеством бонусов, в зависимости от размера челюстей и зубов персонажа. Простой человек не получает никаких бонусов. Крупная собака получает бонус +1. Волк получает +2. Большая белая акула - уже +4. Как правило, укус человека наносит тупой урон, а укусы животных и монстров наносят уже летальный. Рассказчик может разрешить человеку нанести урон укусом после успешного захвата (см. ниже).

Захват: Персонаж обхватывает противника руками или пытается удержать его, чтобы применять дальнейшие действия по его обезвреживанию - от обездвиживания до нанесения повреждений. Сделайте бросок Силы + Рукопашного боя для захвата цели. Защита противника вычитается из броска по стандартным правилам. Если вы получаете хотя бы один успех, ваш персонаж захватывает свою цель.

Если жертва ещё не действовала в этом раунде, она может попробовать вырваться во время своего хода. Кроме того, она может попробовать поменяться местами с нападающим и провести манёвр захвата на персонаже. В любом случае жертва проходит проверку Силы + Рукопашного боя - Силы удерживающего её персонажа. Даже один успех означает, что жертва вырывается или проводит манёвр, описанный выше. Если жертва вырывается из захвата персонажа, его эффекты больше не применяются (хотя персонаж может сделать новую попытку захвата). Если проверка жертвы проваливается, то она не может высвободиться или не может захватить персонажа в качестве ответного действия. Персонаж по-прежнему удерживает её. Жертва захвата по-прежнему может пытаться вырваться или провести манёвр в следующем раунде, если только не будет обездвижена (см. ниже)

Если на следующий раунд персонаж всё ещё держит жертву в захвате, он может попробовать пересилить противника. В этом случае делается бросок на Силу + Рукопашный бой. Из броска вычитается Сила противника (вместо его Защиты). Если персонаж не получает успехов, он всё ещё продолжает удерживать жертву в захвате, однако не может предпринимать никаких действий в этом раунде (если только ему не удастся пересилить противника). Если же он получает хотя бы один успех, то в пределах этого раунда он может выполнить один из нижеописанных манёвров.

- *Сбивание противника с ног* - оба бойца падают на землю. Каждый из них должен разорвать захват, чтобы встать на ноги в следующем раунде. Подъём занимает одно стандартное действие (см. "**Падение на землю**" на стр. 244). Если одному из бойцов удастся подняться, удары по оппоненту, всё ещё лежащему на земле, проходят с бонусом +2.

- *Нанесение повреждений* - успехи, полученные в броске на Силу + Рукопашный бой, наносят равнозначное количество повреждений противнику. Персонаж заламывает руки противнику, скручивает его, бьёт по бокам или впивается в тело зубами.

- *Обездвиживание оппонента* - персонаж пытается помешать дальнейшим действиям своей жертвы. Хотя бы один успех, полученный при броске, обездвиживает противника. Физические действия жертвы ограничены попытками высвободиться (он не может пытаться использовать какие-либо манёвры на персонаже), хотя он по-прежнему может использовать свои ментальные или сверхъестественные способности (по усмотрению Рассказчика). Кроме того, Защита жертвы не применяется против атак любых оппонентов, не участвующих в этом захвате. Другими словами, если ваш персонаж захватывает противника, ваши союзники смогут атаковать его безо всяких штрафов за рейтинг его Защиты.

Как только противник оказывается обездвижен, он остаётся в таком положении из раунда в раунд, пока не сумеет вырваться. Вам не нужно делать новых бросков на удержание его в этом состоянии. Во всех остальных раундах он автоматически считается обездвиженным. Тем не менее, ваш персонаж не может предпринимать никаких действий, кроме удержания оппонента в захвате. Если он всё же решает выполнить какое-либо другое действие, жертва перестаёт считаться обездвиженной. Персонаж всё ещё держит её в захвате, однако для её обездвиживания в следующем раунде требуется успешный бросок на пересиливание.

Попытка вырваться из обездвиженного состояния проходит по правилам состязания между двумя оппонентами. Жертва проходит проверку Силы + Рукопашного боя - Силы обездвижившего её персонажа. Полученные успехи сравниваются с успехами персонажа, полученными при броске на обездвиживание. Если результат жертвы оказывается выше, она вырывается из захвата. Так, если Гриру удаётся обездвижить Слоан с тремя успехами при броске, то при попытке вырваться в следующем раунде Слоан должна сделать бросок Силы + Рукопашного боя - Силы Грира и получить в нём как минимум четыре успеха.

- *Выхватывание оружия* - один или несколько успехов означают, что персонаж выхватывает оружие, которое держал при себе он сам, его оппонент или кто-либо из окружающих, находящихся в непосредственной близости от него. Выхватывание или перехватывание оружия требует стандартного действия. Для того, чтобы выхватить его в ближнем бою, оружие должно обладать небольшим размером. Примером такого оружия может служить пистолет или нож.

- *Атака выхваченным оружием* - персонаж может атаковать противника тем оружием, которое он выхватил. Каждый успех, полученный при броске Силы + Рукопашного боя, наносит одно очко повреждений. Характер урона зависит от оружия - кастет наносит тупой урон, в то время как нож или пистолет наносят летальный. В такой обстановке персонаж не проходит стандартных проверок на Холодное или Огнестрельное оружие, поскольку способность персонажа использовать только что выхваченное оружие зависит от его навыков захвата. Преимуществом выхватывания оружия в борьбе становится бонус за рейтинг оружия, добавляющийся к проверке Силы + Рукопашного боя в этой атаке, как и тяжесть урона, который может нанести это оружие (например, летальный урон при использовании ножа).

- *Захват оружия* - если на момент захвата противник вашего персонажа держит в руке оружие, персонаж может попытаться направить это оружие на самого противника. Он тратит действие на то, чтобы получить контроль над оружием и повернуть его, даже несмотря на то, что само оружие остаётся в руке противника. В следующем раунде персонаж может провести атаку, чтобы успешно закончить этот манёвр. Если противник пытается вернуть контроль над оружием в качестве ответного действия и делает это ещё до того, как персонаж получит полный контроль над оружием, вы не можете использовать это оружие во втором раунде. Таким образом, борьба за оружие может длиться из раунда в раунд, поскольку каждый из бойцов пытается завладеть этим оружием и использовать его против оппонента.

- *Обезоруживание* - если вы получаете один или несколько успехов, ваш персонаж может выбить оружие из руки противника. Попытка забрать это оружие себе (в

следующем раунде) служит эквивалентом выхватывания оружия (см. выше). Этот манёвр не причиняет противнику никакого вреда.

- *Использование противника в качестве живого щита* - см. **"Укрытие"** на стр. 242.

Если сразу нескольким персонажам удаётся захватить одну цель, то она может попытаться вырваться из рук сразу всех оппонентов. В этом случае она делает бросок Силы + Рукопашного боя со штрафом, равным самому высокому значению Силы, встречающемуся среди захвативших её персонажей, а также вычитает по одному дайсу за каждого дополнительного соперника после первого. Так, если Антон попытается вырваться из рук сразу трёх оппонентов, самый сильный из которых обладает Силой 4, то его попытка будет проходить со штрафом -6.

Захват противника сопряжён с определёнными недостатками. Персонаж, захвативший противника, неспособен переходить в Уклонение (см. **"Уклонение"** на стр. 231) и способен проводить только атаки ближнего боя. Он неспособен атаковать кого-либо на расстоянии (борьба за пистолет небольшого размера и его последующее использование не расцениваются как атаки дальнего боя). См. также **"Стрельба в ближнем бою"** на стр. 242 и **"Автоматический огонь"** на стр. 238. Метод безрассудной атаки (см. стр. 232) также не может быть использован при попытках пересилить оппонента или вырваться из захвата. Безрассудные атаки основаны на потере Защиты, в то время как Защита каждого из оппонентов и без того игнорируется каждым из них во время захвата.

Пример: Дрю пытается захватить Андерсона. Сначала Дрю должна пройти проверку на захват противника в качестве своего действия. Это требует одиночного действия и успешной проверки Силы + Рукопашного боя - Защиты Андерсона. Если Андерсон действует позже в порядке Инициативы, он может вырваться из её захвата благодаря успешной проверке Силы + Рукопашного боя, в данном случае со штрафом, равным Силе Дрю. Также Андерсон может попытаться провести на Дрю ответный манёвр, поскольку в данный момент они сцепились друг с другом. В таком случае делается аналогичный бросок (Сила + Рукопашный бой - Сила Дрю). Даже один успех позволяет Андерсону выполнить тот или иной манёвр, от простого нанесения урона до выбивания оружия из свободной руки Дрю.

В следующем раунде Дрю продолжает держать Андерсона в захвате. Она проходит проверку Силы + Рукопашного боя - Силы Андерсона, чтобы узнать, сумеет ли она провести на своём противнике какой-нибудь манёвр.

В каждом раунде Андерсон пытается вырваться из захвата или провести на Дрю тот или иной манёвр. Тем не менее, до тех пор, пока он не вырвется из захвата, Дрю будет использовать всевозможные манёвры для его обезвреживания.

Краткая справка по захвату противника

- Сделайте бросок Силы + Рукопашного боя - Защиты противника, чтобы заключить его в захват.

- Следующее действие противника может быть направлено на освобождение от захвата. Он делает бросок Силы + Рукопашного боя - Силы захватившего его персонажа. Даже один успех означает, что ему удаётся вырваться. Равным образом, он может попытаться пересилить атакующего, чтобы заключить в захват уже его самого, вместо того, чтобы просто пытаться вырваться. Сделайте бросок Силы + Рукопашного боя - Силы захватившего его персонажа. Хотя бы один успех позволяет ему выполнить любой из манёвров, описанных выше.

- Если атакующий продолжает удерживать жертву в захвате, он может попытаться перебороть противника, если этому ничего не мешает. Сделайте бросок Силы + Рукопашного боя - Силы противника. Хотя бы один успех позволяет ему выполнить любой из манёвров, описанных выше.

- Выберите один из манёвров:

Сбивание противника с ног

Нанесение повреждений

Обездвиживание оппонента

Выхватывание оружия

Атака выхваченным оружием

Захват оружия

Обезоруживание

Использование противника в качестве живого щита

Попытка вырваться должна предприниматься *вместо* любого из этих манёвров.



Факторы дальнего боя

Факторы дальнего боя взаимодействуют исключительно с метательным и огнестрельным оружием – впрочем, последнее используется в современных сражениях куда чаще. В напряжённых, потенциально опасных ситуациях люди нередко прибегают к использованию оружия, способного убить противника прежде, чем тот успеет нанести им какой-либо вред. Множество самых разных людей, от солдат и полицейских до преступников и правительственных агентов, владеют огнестрельным оружием или даже носят его при себе, хотя они вовсе не обязательно умеют с ним обращаться и далеко не всегда обладают лицензией на его ношение. В некоторых странах оружие можно купить в ломбарде или через официальных поставщиков, заполнив череду документов и подождя, пока не закончится период проверки. Как правило, таким способом можно приобрести только личное оружие наподобие пистолетов, в то время как дробовики, винтовки и луки могут быть приобретены в спортивных или охотничьих магазинах. В других странах даже владение пистолетами разрешается только сотрудникам правоохранительных органов. Наконец, в некоторых частях света гораздо опаснее оставаться безоружным, чем хранить при себе пистолет, дробовик или автомат несмотря на официальный запрет. Как бы то ни было, в какой бы стране ни разворачивались события игры, огнестрельное оружие всегда можно приобрести по нелегальным каналам. Таким способом оружие можно приобрести гораздо быстрее, хотя на это придётся раскошелиться. Приобретение пистолетов и дробовиков на чёрном рынке может потребовать 3-5 очков Ресурсов, в зависимости от того, что именно хочет купить персонаж.

Если персонаж обладает Навыком *Огнестрельного оружия*, это означает, что он провёл определённое время, тренируясь в его использовании и осваиваясь с основными принципами его работы. Он разбирается во множестве видов такого оружия, от пистолетов до пулемётов. Вполне возможно, что он умеет пользоваться даже луком. Как бы то ни было, владеть пистолетом и уметь им пользоваться - это две разные вещи. Человек может хранить оружие у себя дома, но это вовсе не означает, что он хотя бы раз в жизни стрелял в грабителя. Вполне возможно, что это оружие столь же опасно для него самого, что и для взломщиков, от которых он собирается защищаться. Атаки огнестрельным оружием требуют проверок Ловкости + Огнестрельного оружия. Если персонаж не обладает этим Навыком, то при стрельбе он использует только Ловкость со штрафом -1 (стандартный модификатор за отсутствие Физического Навыка). Полный провал в броске может привести как к незначительным неприятностям наподобие заедания, так и к чему-нибудь более серьёзному наподобие выстрела себе в ногу или попадания в невинного свидетеля. Результат такого провала определяет Рассказчик.

Проверки использования огнестрельного оружия проходят со штрафами, которые определяются всевозможными факторами наподобие дальности стрельбы, укрытия цели или условий видимости. Все эти факторы будут рассмотрены ниже.

Автоматический огонь

Одиночное действие, которое может выполнить за один раунд любой персонаж, позволяет ему нажать на спусковой крючок всего один раз. Для большинства видов оружия наподобие пистолетов или винтовок это означает, что персонаж может сделать лишь один выстрел за раунд. Однако в случае с автоматическим оружием это открывает для персонажа возможность ведения автоматического огня - то есть короткой, средней или длинной очереди.

Короткая очередь: Персонаж выпускает в жертву три пули с бонусом +1 к броску. В нормальных условиях короткую очередь невозможно выпустить более чем в одного противника.

Средняя очередь: Персонаж выпускает около 10 пуль в одну, две или три цели с бонусом +2 к каждому броску атаки. Если он пытается поразить более одной цели, то этот бонус снижается (см. ниже).

Длинная очередь: Персонаж выпускает около 20 пуль в любое количество целей по выбору стрелка. К каждому броску атаки прибавляется бонус +3 (однако чем больше целей выбрал стрелок, тем выше становится неизбежный штраф). Максимальное количество целей определяет Рассказчик. Стрелок может выбрать лишь одного противника, обстрелять целую толпу или поразить несколько целей, стоящих далеко друг от друга. Тем не менее, если враги находятся на значительном расстоянии друг от друга, Рассказчик может определить, какие из них не могут быть выбраны в качестве целей. Так, если трое противников стоят прямо перед стрелком, а четвёртый находится у него за спиной, Рассказчик может определить, что стрелок не может поразить четвёртого противника этой же очередью.

Ведение автоматического огня требует одного броска на Ловкость + Огнестрельное оружие против каждой отдельной цели. Если персонаж поливает огнём сразу несколько целей в ходе одной атаки, то общее число целей налагает на его бросок равнозначный штраф. Таким образом, если протагонист обстреливает сразу три цели, бросок атаки проходит со штрафом -3. Если он выберет лишь одну цель, то бросок будет проходить без штрафов.

Если в обойме (или пулемётной ленте) не хватает патронов на стрельбу очередями, персонаж не может вести автоматический огонь, пока не перезарядит оружие. Бонусы, полученные за стрельбу очередями, добавляются к бонусам самого оружия - см. **Таблицу огнестрельного оружия**. Так, если пистолет-пулемёт (обладающий рейтингом 2) используется для проведения длинной очереди, персонаж получает бонус в пять дайсов.

Пример: *Картер решает выпустить среднюю очередь в Фэрроу и Сайкса, которые стоят прямо перед ним. Ловкость Картера равна 3, Огнестрельное оружие - тоже 3. Его запас дайсов равен шести. Однако он также получает бонус +3 за оружие и +2 за среднюю очередь. Это увеличивает запас дайсов уже до одиннадцати. Тем не менее, из-за того, что Картер пытается поразить сразу две цели, атака проходит со штрафом -2, что понижает запас до девяти дайсов. Всего в обойме содержится 30 патронов, 10 из которых расходуются в этом раунде.*

На запас дайсов, сформированный при атаке нескольких целей, влияют факторы, связанные с каждой из них. Например, одна цель может спрятаться в укрытии, в то время как вторая может находиться на дальней дистанции и лежать на земле, или же одна из целей может носить броню. Эти факторы модифицируют каждый бросок по отдельности.

Пример: *В следующем раунде Картер снова решает атаковать противников, но на этот раз использует длинную очередь (требующую расхода ещё 20 патронов, что опустошает его обойму). Длинная очередь обеспечивает его бонусом +3, что повышает запас дайсов до десяти. На этот раз Сайкс успевает укрыться за мусорным контейнером, в то время как Фэрроу остаётся на виду. Сначала делается бросок 10 дайсов, чтобы вычислить результаты атаки по Фэрроу - поскольку он не имеет никакой особой защиты и не делает ничего, чтобы уйти с линии огня. Однако атака Сайка*

пройдёт уже со штрафом -3, поскольку Сайкс хорошо укрыт (штраф -3; подробности см. в разделе "Укрытие" на стр. 242).

Дистанция между стрелком и его целью также может налагать определённые штрафы (см. правила по расчёту дистанции ниже). Если в вышеприведённом примере Фэрроу будет находиться на ближней дистанции, то атака, направленная против него, будет проходить безо всяких штрафов за расстояние. Тем не менее, если Сайкс будет находиться на средней дистанции, бросок Картера пройдёт с дополнительным штрафом - 2.

Если стрелок решает произвести одиночный выстрел (то есть выпустить одну пулю), он может попытаться не зацепить союзников или случайных прохожих, находящихся рядом с целью (см. **"Вмешательство в ближний бой"** ниже). Однако при стрельбе очередями риск попадания по союзникам и случайным свидетелям чрезвычайно высок. Если стрелок проводит атаку средней или длинной очередью по множеству целей, то он должен сделать бросок атаки по всем, кто стоит рядом с этими целями (в пределах одного ярда) или между ними. Так, если персонаж выпускает среднюю очередь в двух человек, между которыми оказывается случайный прохожий, то бросок атаки делается против всех троих. Каждый прохожий расценивается как ещё одна цель. Это налагает штраф -1 за каждого из прохожих. Большое количество прохожих может вынудить стрелка произвести длинную очередь, чтобы попасть во всех противников. Как и в случае с атакой множества противников, индивидуальные модификаторы каждой цели налагаются на каждый бросок по отдельности.

Пример: *Картер решает произвести среднюю очередь, чтобы атаковать Джонса, Сайкса и Фэрроу, однако на линии огня оказывается случайный прохожий. Атака проходит по каждой цели отдельно. Поскольку в итоге это означает атаку четырёх целей, запас дайсов Картера получает штраф -4 вместо -3. К тому же, теперь Картеру придётся выпустить длинную очередь вместо средней (поскольку средняя может зацепить максимум трёх человек, в то время как Картер атакует четырёх). Первоначально запас дайсов Картера при длинных очередях равен 12 (Ловкость 3 + Огнестрельное оружие 3 + рейтинг оружия 3 + 3 за длинную очередь). Однако этот запас сокращается на четыре дайса из-за атаки четырёх целей, что оставляет Картеру только восемь дайсов. Кроме того, Фэрроу находится на дальней дистанции (штраф -4), так что при атаке по нему Картер кидает только четыре дайса. Сайкс хорошо укрыт (штраф -3), так что при атаке по нему Картер кидает пять дайсов. Джонс носит броню с рейтингом 3, что также оставляет Картеру только пять дайсов. Прохожий находится на короткой дистанции и не делает никаких защитных манёвров, так что против него Картер кидает все восемь дайсов.*

Если стрелок решает не "увеличивать" длину очереди и жертвует дополнительными целями, максимум целей для поражения ограничивается текущим объёмом очереди. В случае со средней очередью он может поразить только три цели. Они должны стоять рядом или находиться на одной линии. Стрелок не может поразить одну цель, пропустить вторую и выстрелить в третью. Он должен решить, какая группа людей попадает под обстрел, а какая - нет.

Если стрелок выпускает очередь (даже короткую) в одну цель, а она находится в состоянии ближнего боя с кем-либо ещё (или если кто-нибудь стоит в пределах одного ярда от неё), очередь производится сразу по нескольким целям. Невзирая на то, что в обычных условиях короткая очередь может быть выпущена только в одну цель, всякий, кто находится рядом, также расценивается как жертва. Пуля может пройти мимо жертвы или прошить её насквозь, а может просто срикошетить в стороннего наблюдателя. Такая атака расценивается как атака по нескольким целям, и на проверку налагается штраф -1 за каждую цель, которую может зацепить очередь. Индивидуальные модификаторы также влияют на каждый отдельный бросок.

Пример: Картер выпускает короткую очередь в Фэрроу, в то время как тот дерётся с Сайксом в ближнем бою. Несмотря на то, что Картер целится только в Фэрроу, он должен сделать два отдельных броска: против Фэрроу и против Сайкса. Первоначально его запас дайсов равен 10 (Ловкость 3 + Огнестрельное оружие 3 + оружие с рейтингом 3 + 1 за короткую очередь). Однако поскольку целями становятся сразу два человека, каждый бросок проходит со штрафом -2. Теперь запас дайсов равен восьми. Фэрроу носит броню с рейтингом 2; на Сайксе броня отсутствует. В таком случае Картер бросает шесть дайсов против Фэрроу и восемь - против Сайкса.

Мощность и точность оружия указана в графе "Урон" **Таблицы огнестрельного оружия**. Этот рейтинг добавляется к броскам атаки в качестве дополнительных дайсов.

Дальность стрельбы

Любое метательное или огнестрельное оружие обладает диапазоном, на котором оно работает с наибольшей точностью. Эти диапазоны указаны в **Таблице огнестрельного оружия** и разделены на три категории: короткую, среднюю и дальнюю. При стрельбе (или при бросках) на короткую дистанцию персонаж не получает никаких штрафов за расстояние. Средняя дистанция налагает штраф -2. Дальняя повышает этот штраф до -4.

Каждая категория сверх короткой вдвое превышает предыдущую. Например, девятимиллиметровый пистолет обладает короткой дистанцией 20 ярдов, средней 40 ярдов и дальней 60 ярдов.

Пример: Ваш персонаж собирается выстрелить в противника, стоящего в 25 ярдах от него, и использует 9-мм пистолет. Цель находится на средней дистанции. Таким образом, проверка атаки проходит со штрафом -2.

Дальность метания описана на **стр. 95 Третьей Главы**. В случае с неаэродинамическими объектами короткая дистанция равна Силе + Ловкости + Атлетике персонажа - Размеру объекта.

Средняя и дальняя дистанции вычисляются, исходя из короткой, поскольку каждая из них просто удваивает предыдущую. Так, если персонаж обладает Силой 3, Ловкостью 2 и Атлетикой 1 и пытается швырнуть в противника ноутбук (Размер 1), то короткая дистанция равна пяти ярдам, средняя десяти, а дальняя двадцати.

Аэродинамические объекты наподобие футбольных мячей или копий удваивают этот диапазон. Так, если в вышеприведённом примере персонаж кидает не ноутбук, а футбольный мяч (Размером 1), короткая дистанция будет равна уже 10 ярдам, средняя 20, а дальняя 40.

Таким образом, дистанция броска в значительной степени фиксирована. Точность броска определяется проверкой Ловкости + Атлетики.

Объекты, Размер которых равен или превышает Силу вашего персонажа, просто не может быть брошен на достаточное расстояние, чтобы его можно было рассматривать как метательное оружие, даже если он обладает аэродинамическими свойствами. Он просто слишком тяжёл или неудобен для броска.

Дальний диапазон ни в коем случае не считается абсолютным пределом дальности, на которую персонаж может метнуть оружие или на которой он может застрелить цель. Например, большинство видов огнестрельного оружия выпускают пули на несравнимо большее расстояние, чем то, на котором его используют для ведения точной стрельбы. Если ваш персонаж пытается выстрелить (или бросить оружие) в цель, находящуюся за пределами его дальнего диапазона, он всё ещё может проверить свою успешность. Для этого используйте бросок на удачу (**см. стр. 185**) вне зависимости от того, каким запасом дайсов обычно располагает ваш персонаж. Цель, находящаяся за пределами удвоенного дальнего диапазона, считается уже слишком далёкой, чтобы её можно было поразить хоть каким-нибудь оружием.

Справка по использованию огнестрельного оружия

| Тип выстрела | Бросок | Бонус |
|------------------|---------------------------------|------------------|
| Одиночный | Ловкость + Огнестрельное оружие | - |
| Короткая очередь | Ловкость + Огнестрельное оружие | +1 ^{оч} |
| Средняя очередь* | Ловкость + Огнестрельное оружие | +2 ^{оч} |
| Длинная очередь* | Ловкость + Огнестрельное оружие | +3 ^{оч} |

* штраф -1 за каждую выбранную цель при стрельбе по нескольким противникам. Броски атаки делаются против каждой цели отдельно. Модификаторы, налагаемые дальностью, бронёй и/или укрытием цели, также применяются к каждому броску по отдельности.

^{оч} Бонусы за стрельбу очередями прилагаются дополнительно к бонусам за рейтинг оружия. Так, автомат с рейтингом Урона 3 при стрельбе короткими очередями будет предоставлять бонус в четыре дайса.

Прицеливание

За каждый раунд, в течение которого персонаж целится в жертву из стрелкового оружия, к его атаке добавляется по одному дайсу (до максимума +3). Персонаж утрачивает Защиту на все раунды, в течение которых он целится, поскольку ему приходится неподвижно стоять в одной позиции. Если ещё до произведения выстрела персонажа атакует противник и тот использует для уклонения свою Защиту, накопленный бонус утрачивается. Чтобы сохранить этот бонус, он должен просто отступать от ударов противника, не используя рейтинг Защиты. В таком случае ни один из противников не получает штрафа, равного защите вашего персонажа.

Если в оружие встроен прицел, штрафы за стрельбу на значительное расстояние уменьшаются. В этом случае персонаж также должен сфокусироваться на прицеливании и не предпринимать других действий. Если он отрывает взгляд от своей цели - даже если ему просто захотелось чихнуть, - все накопленные бонусы обнуляются.

Прицеливание не комбинируется с Преимуществом *Ганслингер*. Кроме того, бонусы прицеливания не прилагаются к стрельбе очередями.

Вмешательство в ближний бой

Иногда персонаж стоит перед трудным выбором. Его союзники сражаются в ближнем бою с его целью, а сам персонаж находится далеко от них. У него есть пистолет или другое огнестрельное оружие и он может выстрелить в противника, однако он может попасть и в союзника. Стоит ли жать на курок?

Если персонаж производит одиночный выстрел (или бросает одно метательное оружие наподобие ножа) в противника, дерущегося с его союзниками, из броска атаки вычитается по два дайса за каждого бойца, которого персонаж не хочет задеть. (Если союзники держат противника в захвате - **см. стр. 234**, - и персонаж рискует задеть кого-либо из них, то за каждого из союзников, которого он боится зацепить, из броска вычитается по четыре дайса). Если бросок успешен, ваш персонаж поражает намеченную цель. Если провален, то выстрел проходит мимо. В случае полного провала Рассказчик может решить, что один из союзников, попадания по которому персонаж старался избежать, всё-таки получает пулю. Кто именно принял на себя выстрел, определяется случайным образом.

Пример: *Грин дерётся в рукопашной с друзьями Гиббса, Тайлером и Свенсоном. Гиббс собирается выстрелить из пистолета в Грина, который находится от него в 15 ярдах, и надеется, что не заденет никого из союзников. Из его атаки вычитаются*

четыре дайса, поскольку он опасается задеть Тайлера и Свенсона. Делается бросок атаки. Гиббс получает один успех. Если бы он не получил ни одного успеха, выстрел прошёл бы мимо. Если бы он получил полный провал, то Рассказчик выбрал бы наугад либо Тайлера, либо Свенсона. Если бы Грин, Тайлер и Свенсон все вместе сцепились бы в одном захвате, Гиббс получил бы штраф -8 на эту проверку.

Обратите внимание, что правила по вмешательству в ближний бой действуют только в случае с одиночными выстрелами и бросками. Они не применяются в случае со стрельбой очередями. Попадание по случайным целям было описано выше, в разделе "**Автоматический огонь**".

Стрельба в ближнем бою

Рано или поздно боец, владеющий пистолетом или луком, попытается использовать своё оружие в ближнем бою. Это означает, что он проводит атаки на основе Огнестрельного оружия, а его противники - на основе Рукопашного боя или Холодного оружия. Каждый из них при этом находится в пределах досягаемости друг от друга. Однако использование огнестрельного оружия в непосредственной близости от противника сопряжено с определёнными трудностями. Гораздо эффективнее было бы использовать его издалека, где дубинки и кулаки противников не рискуют задеть стрелка.

Если Рассказчик решает, что персонаж использует огнестрельное оружие или лук на расстоянии ближнего боя, Защита противника налагает соответствующие штрафы на броски атаки вашего персонажа. Такие штрафы отражают возможность противника выбить оружие из руки персонажа или оттолкнуть его в сторону. Таким образом, если персонаж подходит достаточно близко к двум вооружённым противникам, чтобы они могли зацепить его в ближнем бою, и стреляет в кого-либо из них, то проверка Ловкости + Огнестрельного оружия проходит со штрафом, равным защите той или иной цели. Защита противника применяется как против одиночных выстрелов, так и против очередей.

Если противник уходит в Уклонение, рейтинг Уклонения также применяется против стрелка. Это же касается и применения Уклонения в рукопашной и Уклонения в вооружённом бою против стрелка, ввязавшего в ближний бой.

Тем не менее, использование стрелкового оружия при проверках Рукопашного боя во время захвата рассчитывается по другим правилам. Подробности см. выше в описании манёвров захвата.

Укрытие

Трудно поспорить с правдивостью поговорки, гласящей, что "нельзя ударить то, чего не видишь". Условия видимости и попытки противника спрятаться от персонажа могут превратить врага в трудную мишень для стрельбы. Всё, что затрудняет видимость при стрелковых атаках - мгла, туман, темнота, препятствия, - обеспечивает противника определённой степенью укрытия. Степень укрытия оценивается по четырёхбалльной шкале. Каждая степень налагает определённый штраф на стрелковые атаки. (Укрытие не налагает штрафов на броски оппонентов, использующих для нападения Рукопашный бой или Холодное оружие; такие противники находятся слишком близко к цели, чтобы получать хоть какой-нибудь штраф за степень укрытия).

Незначительное укрытие: -1 (например, персонаж прикрывается офисным креслом).

Частичное укрытие: -2 (персонаж прячется за автомобильной дверью, однако верхняя часть его тела остаётся на виду).

Хорошее укрытие: -3 (персонаж прячется за капотом автомобиля или выглядывает из окопа).

Полное укрытие: Персонаж полностью защищён барьером, который находится между ним и противником (все выстрелы автоматически попадают по заслону; см. ниже "**Заслон**").

Заслон

Заслон предоставляет защиту любому, кто за ним укрывается. Обычно он не влияет на атаки ближнего боя; противники, находящиеся приблизительно в ярде друг от друга, не получают никаких штрафов из-за заслона. Однако если по цели, укрывшейся за заслоном (например, за дверью или капотом автомобиля), ведётся огонь, все выстрелы первоначально приходится по заслону (пули впиваются в дверь или в корпус автомобиля).

Особенно мощное оружие или специальные виды стрелковых атак могут пройти заслон и ранить скрывающуюся за ним жертву. Нижеописанная система позволяет вычислить, смог ли выстрел пробить заслон и нанести повреждения цели.

Обратите внимание: эти правила не применяются в случае обстрела цели, находящейся в незначительном, частичном или хорошем укрытии (см. выше). В таком случае выстрелы просто проходят со штрафом -1, -2 или -3 в зависимости от степени укрытия. Здесь же приведены правила по обстрелу противников, целиком заслонённых барьером.

- Рассчитайте урон, нанесённый барьеру, по стандартным правилам повреждения объектов (характеристики объектов можно найти в **Шестой Главе**).

- Если успехи, полученные при одном броске на атаку, превышают Прочность барьера, выстрел пробивает заслон и имеет шанс нанести урон спрятавшемуся за ним противнику. Каждый успех сверх Прочности заслона наносит соответствующее число повреждений его Структуре. Кроме того, все успехи, превысившие рейтинг Прочности заслона, бросаются в качестве нового запаса дайсов для вычисления урона, нанесённого противнику. Броня противника вычитает соответствующее число дайсов из этой проверки. Это может свести запас дайсов к броску на удачу. Как только барьер теряет все пункты Структуры, он разрушается и не может больше предоставлять противнику рейтинг укрытия.

Пример: *Кросс укрывается за деревянной дверью, которая заслоняет всё его тело. Дрейк стреляет по двери в надежде прострелить её и попасть в Кросса. Прочность двери равна 1. Бросок атаки приносит Дрейку пять успехов. Выстрел проходит сквозь дверь, превышая её Прочность на четыре успеха. Эти четыре успеха бросаются в качестве четырёх дайсов в качестве атаки, пришедшейся по Кроссу. Однако Кросс носит броню с рейтингом 2, которая понижает запас дайсов в новой проверке Дрейка до двух. Теперь у Дрейка на руках остаётся только два дайса, определяющих, сколько очков Здоровья теряет Кросс.*

Между тем, поскольку атака Дрейка превысила Прочность двери на четыре очка, а Структура двери равна 6, ещё два очка повреждений разрушат дверь целиком и сделают её бесполезной для укрытия.

Даже если противник находится в машине или комнате и его можно увидеть через окно, он всё равно находится в полном укрытии. Выстрелы должны пройти сквозь окно, прежде чем поразят противника. Все вышеописанные правила сохраняют силу. Стандартное окно обладает Прочностью 1, Размером 3 или 4 и Структурой 4-5, а атаки, направленные специально по стеклу, проходят со штрафом -1. Любые успехи, полученные сверх Прочности окна, затем бросаются в качестве дайсов, определяющих урон, нанесённый противнику.

Стрельба из укрытия

Укрытие защищает вашего персонажа, но в то же время мешает ему самому обстреливать оппонентов. Персонаж должен высунуться из укрытия, выстрелить, а затем вернуться обратно. Поэтому каждый раз, когда он ведёт огонь из укрытия, его атаки проходят со штрафом, на единицу уступающим рейтингу самого укрытия. Так, если персонаж находится в хорошем укрытии (штраф -3 на все атаки противников), но и сам ведёт огонь по противникам, его атаки проходят со штрафом -2.

Если и персонаж, и его противник находятся в укрытии, штрафы складываются. Так, если ваш персонаж хорошо укрыт (-3), а его цель только частично укрыта (-2), то ваши атаки получают штраф -4 (-2 за обстрел частично укрытой цели и -2 за стрельбу из укрытия). Противник также получит штраф -4 (-3 за обстрел хорошо укрытого персонажа и -1 за стрельбу из укрытия).

Если персонаж находится в полном укрытии (то есть за заслоном), он не может обстреливать противников. Если он всё же решает высунуться, то он жертвует полным заслоном и понижает его до хорошего укрытия (все атаки по нему получают штраф -3).

Защита от выстрелов

Поскольку в обычных условиях персонаж не имеет Защиты против Огнестрельного оружия, лучшее, что он может сделать при попадании под обстрел, - это найти укрытие и броситься на землю. Такая мера предосторожности налагает определённые штрафы на выстрелы со стороны противника.

Пример: Камер направляет на Смита дуло дробовика. Поскольку Смит действует первым в порядке Инициативы, он решает броситься за ближайшую машину в поисках укрытия. Она находится в пределах удвоенной Скорости Смита, поэтому он успевает это сделать, потратив своё действие в этом раунде на перебежку. Когда наступает очередь Камера, он получает штраф -3 к проверкам атаки (поскольку машина предоставляет Смицу хорошее укрытие).

В следующем раунде Смит падает на землю в надежде, что полиция успеет вмешаться и скрутить Камера. Камер получает штраф -5 на проверки атаки (-2 за атаку по лежащей цели и -3 за атаку по цели, находящейся в хорошем укрытии). Ему придётся подойти к Смицу поближе или как-нибудь выкурить его из-за машины, если он хочет избавиться от этих штрафов. См. "Падение на землю" ниже.

Другие сложности

- **Выхватывание оружия:** Вытаскивание оружия из кобуры или попытки как-то иначе подготовить его к бою требуют одного действия. Так, если ваш персонаж выхватывает дробовик в первом раунде схватки, он должен потратить на это отдельное действие (если только он не владеет Преимуществом *Молниеносное выхватывание*; см. стр. 166). Если оружие уже находилось у него в руке перед началом боя, то он может атаковать в первом же раунде, однако попытки ходить по улицам с потенциально опасным инструментом в руке сопряжены с очевидными социальными трудностями. Если оружие было спрятано (в сумочке или под плащом персонажа), то его выхватывание требует одного действия, а персонаж при этом утрачивает Защиту до окончания раунда.

- **Перезарядка:** Перезарядка оружия требует одного действия. Если бойцу приходится вкладывать каждый патрон по отдельности, то он также утрачивает свою Защиту до конца раунда. В этом случае он не сможет применять рейтинг Защиты против атак ближнего боя, направленных на него. Если оружие можно перезарядить простой сменой обоймы, то персонаж сохраняет Защиту.

- **Атака второй рукой:** Если ваш персонаж атакует второй рукой (скорее всего, он правша, однако ему по каким-то причинам приходится атаковать левой), он получает штраф -2. Преимущество *Амбидекстрия* (см. стр. 161) устраняет этот штраф.

- **Устранение заедания:** Оружие персонажа может заесть - скорее всего, в результате полного провала, полученного в результате проверки Огнестрельного оружия. Обычно устранение заедания требует одного действия, хотя в некоторых случаях Рассказчик может решить, что оружие нужно разобрать и прочистить, когда это позволит время.

Общие боевые факторы

Некоторые боевые условия в равной степени относятся и к ближнему, и к дальнему бою, или просто находятся в сфере их пересечения.

Передвижение

Значение Скорости персонажа определяет, сколько ярдов он может пройти или пробежать за один раунд. Он может переместиться и выполнить действие или выполнить действие и переместиться, однако ему не удастся переместиться, выполнить действие и переместиться снова в пределах одного раунда.

Если он хочет ускорить темп передвижения, его Скорость удваивается. Тем не менее, ускорение занимает целое действие и не позволяет предпринимать никаких других действий. Для того чтобы выполнять некоторые действия на ходу, персонаж должен владеть соответствующими Преимуществами или даже сверхъестественными способностями. То же касается натиска (см. ниже).

Натиск

Персонаж может атаковать противника с разбега (вне зависимости от того, делает ли он это при помощи Рукопашного боя или Холодного оружия). По сути, он покрывает значительное расстояние за считанные секунды, после чего наносит удар. В этом случае персонаж передвигается с удвоенной Скоростью и заканчивает свой разбег атакой - и всё это в пределах одного раунда.

Персонаж утрачивает Защиту до окончания раунда. Он становится чрезвычайно лёгкой мишенью для противников, поскольку движется по прямой к конкретному оппоненту.

Персонаж не может предпринимать натиск или безрассудную атаку (**см. стр. 232**) в пределах одного раунда. Равным образом, в этом раунде он не может проводить никаких особых атак, которые обнуляют Защиту в качестве платы за выполнение того или иного манёвра. Он должен решить, будет ли он выполнять манёвр или предпримет натиск.

Если персонаж уже применял Защиту для уклонения от атак ранее в этом раунде, он не может объявлять натиск. Если он хочет оставить возможность для натиска в этом раунде, то он может пожертвовать своей Защитой при уклонении от противников, действующих перед ним в порядке Инициативы.

Падение на землю

Иногда персонаж попадает под обстрел, но не видит рядом с собой подходящего укрытия. В таком случае он предпринимает отчаянную попытку уйти из-под огня, бросаясь на землю. Кроме того, иногда персонаж решает проползти мимо противника, стараясь не привлечь к себе внимания, или просто лежит на месте. Вне зависимости от причины, в итоге персонаж оказывается на земле.

Дистанционные атаки по лежащему противнику проходят со штрафом -2. Если персонаж стоит на ногах и атакует лежащего противника в ближнем бою, используя Навык Рукопашного боя или Холодного оружия, он получает бонус +2. Если он приближается к лежащей цели на расстояние одного ярда (оказываясь в пределах дистанции ближнего боя) и стреляет в неё из дистанционного оружия, он также получает бонус +2. Тем не менее, в этом случае дистанционная атака получает штраф, равный защите цели, несмотря на то, что проверка основана на Огнестрельном оружии. Подробнее этот процесс описан в разделе "**Стрельба в ближнем бою**" на **стр. 242**.

Персонаж может намеренно броситься на землю, попав под обстрел или столкнувшись с другими пагубными обстоятельствами. Это требует одного действия. Персонаж может броситься на землю в любой момент раунда, даже прежде, чем до него дойдёт очередь действовать. Так, если оппонент достаёт пистолет и начинает обстреливать персонажа на позиции "12" в перечне Инициативы, ваш персонаж,

находящийся на позиции "8", может объявить падение на землю одновременно с произведением выстрела (то есть ещё на позиции "12"). Тем не менее, персонаж утрачивает своё действие в этом раунде. Кроме того, если он объявляет падение на землю ещё до того, как придёт его очередь действовать, он не может передвигаться в этом раунде. Он просто падает на то же место, на котором стоял в начале раунда. Если он дожидается своей очереди в порядке Инициативы, то он может сначала переместиться на расстояние своей Скорости и лишь затем броситься на землю.

Если персонаж уже действовал в этом раунде, он не может упасть на землю вне очереди. Так, если он действовал на позиции "11" в перечне Инициативы, а противник достал пистолет и начал обстреливать его на позиции "7" в том же раунде, персонаж не может броситься на землю, поскольку уже потратил своё действие в этом раунде.

Подъём из лежачего положения занимает отдельное действие и может быть предпринят только в качестве собственного действия в порядке Инициативы. Персонаж может встать на ноги и остаться стоять или же встать и переместиться на расстояние своей Скорости в пределах одного раунда.

Фланкирование и удары в спину

Если персонаж атакует ни о чём не подозревающего противника сбоку или со спины, тот должен пройти проверку Сообразительности + Самообладания, чтобы почувствовать приближающуюся опасность (см. **"Неожиданность"** на стр. 225). Если его проверка проваливается, то он не подозревает об опасности и утрачивает свою Защиту против этой атаки. Даже если ваш персонаж собирается атаковать жертву из стрелкового оружия, Рассказчик может позволить ей сделать бросок на Сообразительность + Самообладание. Иногда жертва может заметить снайпера краем глаза или увидеть его отражение в зеркале. Если он получает хотя бы один успех в этой проверке, то делаются стандартные броски на Инициативу, а жертва сохраняет свою Защиту против атак ближнего боя.

Если персонаж атакует противника сбоку или со спины уже после начала схватки (то есть когда все участники уже прошли проверку Инициативы), то угол атаки или поле зрения жертвы уже не играют никакой роли. Участники боя знают об опасности и/или следят за тем, чтобы их не ударили сзади.

Поражение точных целей

Иногда боец хочет направить удар в конкретную точку, будь это часть тела его противника или предмет, который сжимает в руках его враг, надеясь достичь особого эффекта. Например, персонаж может выстрелить грабителю в руку или ударить врага обрезком трубы в висок. В таком случае Рассказчик налагает на вашу атаку определённый штраф, зависящий от размера цели. Удар по торсу может пройти со штрафом -1, рука или нога налагает штраф -2, голова -3, рука -4, а глаз (или кнопка отключения механизма) -5. Если бросок не приносит успехов, атака проходит мимо. Эффект успешной атаки определяет Рассказчик. Если удар пришёлся по предмету в руке противника, тот может сделать бросок на Силу + Атлетику минус нанесённый предмету урон, чтобы не выронить его. Если удар пришёлся по части тела, незаслонённой бронёй (см. стр. 246), то броня не смягчает полученного урона. Удар тупым предметом по голове может нанести летальный урон вместо тупого или попросту оглушить противника (см. стр. 251).

Кол в сердце: Обычные люди редко способны распознать сверхъестественных существ, которых им не повезло встретить, и уж тем более они редко знают о слабостях этих чудовищ. Однако Голливуд уже вбил в головы зрителей несколько классических способов расправы над монстрами. Этот обширный список включает огонь, чеснок, религиозные символы - и деревянный кол в сердце. Смертному, не посвящённому в оккультные тайны или не проводившему соответствующие исследования в лабораторных условиях, трудно сказать, действительно ли последний способ работает на

сверхъестественных существах. И тем не менее - разве удар колом в сердце не способен убить практически всё, что движется?

Чтобы пробить колом грудь противника, атакующий выбирает сердце в качестве своей цели. Зажав в руке кол, он проходит проверку Силы + Холодного оружия. Если он стреляет колом из какого-либо оружия или просто бросает его в противника, эта проверка заменяется на Ловкость + Огнестрельное оружие или Ловкость + Атлетику. В любом случае атака наносит летальные повреждения. Тем не менее, она должна быть достаточно сильной, чтобы разорвать мускулы, пробить кость и воткнуться в сердце. В результате атака по сопротивляющейся цели проходит со штрафом -4 и должна нанести минимум три очка повреждений в результате одной проверки. Если удар наносит менее трёх очков повреждений, кол просто втыкается в плоть, но не проникает в сердце. Урон наносится в полной мере, однако не налагает особых эффектов на сверхъестественного противника.

Броня

Основным способом защититься от физических повреждений в бою всегда оставалось ношение брони. Бронёй может считаться любое защитное обмундирование, от тяжёлой рабочей одежды до рыцарских лат. Обитатели современного Мира Тьмы стараются носить как можно более практичные виды брони. Всё, что человеку приходится носить подолгу (например, уплотнённую одежду), производитель старается сделать одновременно лёгким и крепким. Солдаты, сотрудники правоохранительных органов и другие люди, имеющие доступ к бронежилетам, обычно носят их в любой опасной ситуации. Тот, кто хочет воспользоваться металлическими пластинами, может достать и их, хотя они могут затруднить передвижение.

Рейтинг любого защитного обмундирования автоматически вычитается из запаса дайсов противника при атаке. Если ваш персонаж носит броню с рейтингом 3, из проверок противника вычитается 3 дайса. Броня оценивается по разным критериям в зависимости от типа атак, от которых она защищает владельца: то есть прежде всего от выстрелов и уже затем от атак других видов. Другими словами, броня обладает двумя рейтингами защиты, которые в **Таблице брони на стр. 254** следуют друг за другом через слэш: общая/баллистическая. Первое применяется против большинства видов атак. Второе используется только тогда, когда атака, направленная на персонажа, базируется на Навыке *Огнестрельного оружия*. Например, стандартный бронежилет обладает рейтингом 2/3. Он налагает штрафы -2 на проверки противников, пытающихся ударить персонажа в кулачном бою или ранить его мечом, однако если противник обстреливает его из пистолета или из лука, этот штраф возрастает до -3.

Как будет видно из **Таблицы брони**, обмундирование, намеренно созданное для защиты от огнестрельного оружия (кевларовые жилеты, простые бронежилеты, обмундирование для подавления беспорядков), обладает дополнительными эффектами при защите от выстрелов. Они смягчают полученные повреждения, превращая летальный урон в тупой. Этот эффект дополняет стандартное уменьшение дайсов на руке противника. Другими словами, если цель носит кевларовый жилет и попадает под обстрел, атакующий получает штраф -2 из-за рейтинга брони своей цели. Полученные успехи наносят урон по стандартным правилам, однако он смягчается и из летального превращается в тупой.

Атаки мистического характера, наносящие аггравированный урон, могут и не подвергаться такому эффекту, однако это зависит от типа самой атаки. Энергетический луч, направленный колдуном в противника, может и беспрепятственно пройти сквозь броню. Физические объекты просто не предназначены для противостояния чистой магии. Тем не менее, серебряный нож для резки бумаги, брошенный персонажем в оборотня, должен сначала пробить броню, надетую на чудовище (если, конечно, оно вообще способно носить броню). Легендарная "ахиллесова пята" оборотней не наделяет нож для резки бумаги способностью беспрепятственно проходить сквозь броню, хотя при

соприкосновении этого ножа с плотью вервольфа (если это всё-таки произойдёт), эффект сработает в полную силу. Может ли та или иная атака проигнорировать надетую на существо броню, должен решить Рассказчик.

Любой персонаж может атаковать и определённую точку на теле противника (см. выше), чтобы поразить незащищённую часть его организма и благодаря своей точности проигнорировать надетую на него броню. Рассказчик определяет штраф, сопутствующий этой атаке, основываясь на размере цели. Более того, если противник носит бронежилет, то выстрел в незащищённую часть его тела не только игнорирует рейтинг брони, но и наносит летальный урон, не смягчающийся до тупого.

В то время как обыкновенные люди должны надевать броню для предотвращения повреждений, некоторые сверхъестественные существа могут обладать врождённой защитой наподобие жёсткой кожи, или ограждать себя чарами, или, наконец, мистическим способом подготавливать себя к нападению, что наделяет их неким магическим эквивалентом брони.

Тяжёлая броня налагает штрафы на Ловкость персонажа, а некоторые виды защитного обмундирования могут понизить Скорость и даже Силу владельца в определённых условиях. **Таблица брони на стр. 254** содержит статистику по некоторым видам защитного обмундирования.

Бой вслепую

Некоторые обстоятельства могут существенно ограничить видимость персонажа и вместе с тем потребовать от него поиска или атаки трудноразличимого оппонента. Возможно, он попадает в комнату, ограждённую от источников света, входит в задымлённую область или получает урон, ухудшающий его зрение. Такие условия делают персонажа лёгкой добычей для существ, охотящихся за живыми людьми. Неудивительно, что ему приходится отбиваться от них несмотря на то, что он практически ничего не видит.

Если персонаж неспособен видеть противника, однако вынужден атаковать его, то проверка проходит по правилам нападения на противника, находящегося в полном укрытии. Персонаж не может ни в кого целиться; выстрелы просто уходят в глубокую темноту (зачастую буквально). Персонаж должен выбрать направление, в котором будет проведена атака - неважно, будет ли это удар рукой или выстрел из пистолета, - пытаясь угадать, где находится его цель.

Чтобы у персонажа был хотя бы небольшой шанс попасть по противнику, он должен направить атаку в правильном направлении. Если он атакует не в том направлении (стреляет вправо, не чувствуя, что противник у него за спиной), у него нет никаких шансов попасть во врага. Рассказчик делает вид, что бросает дайсы, но игнорирует результат. Это позволяет ему держать вас в неведении относительно настоящего положения противника.

Если ваш персонаж угадывает верное направление, то Рассказчик, зная, что враг скрывается именно там, втайне от вас делает бросок на удачу (**см. стр. 185**). Успех означает, что персонаж попадает по противнику и наносит ему одно или несколько пунктов урона в зависимости от того, сколько "десяток" даёт итоговый результат. Как всегда, если бросок заканчивается единицей, Рассказчик определяет, что происходит в результате атаки.

Между тем, существует несколько способов отыскать противника вместо того, чтобы тратить силы на борьбу с невидимкой. Простые люди могут положиться на остальные органы чувств; сверхъестественные создания, обладающие нечеловеческими возможностями, могут функционировать даже при нулевой видимости или просто видеть в кромешной темноте.

Ориентация по звуку

Персонаж может попытаться услышать своего противника. Чтобы его вообще было возможно услышать, противник должен издавать хоть какие-то звуки - неважно, насколько слабые. Он может тихо передвигаться неподалёку от персонажа или дышать через нос. Персонаж должен потратить действие на то, чтобы вслушаться в темноту. Рассказчик делает бросок на Сообразительность + Самообладание за вас, чтобы сохранить выпавший результат в секрете (кроме того, в некоторых ситуациях он может заменить Самообладание Навыком *Выживания* персонажа). Если цель производит какие-либо звуки, проверка может получить определённый модификатор (+3 в случае передвижения по сухим веткам, +1 в случае передвижения по газону, усыпанному свежескошенной травой, или -5, если противник стоит на месте и ничего не делает, только вдыхая и выдыхая воздух). Окружающая среда также может наложить определённые бонусы или штрафы (иными словами, только пугающе тихое место не предлагает никаких модификаторов; близость к оживлённой автотрассе налагает уже штраф -3 и т.д.)

Результаты броска

Полный провал: Персонаж убеждён, что он знает, где спрятался его противник, однако он чрезвычайно далёк от истины.

Провал: Персонажу не удаётся определить местонахождение цели, однако он может по-прежнему наносить удары вслепую. Если он угадывает местоположение цели, Рассказчик втайне делает бросок на удачу, как уже было описано выше.

Успех: Персонаж может атаковать цель по правилам нападения на хорошо укрытого противника (штраф -3).

Исключительный успех: Персонаж может атаковать цель по правилам нападения на частично укрытого противника (штраф -2).

Если ваш персонаж попадает по противнику, каждый последующий раунд Рассказчик делает за вас бросок, позволяющий слышать дальнейшие передвижения цели (Сообразительность + Самообладание; в некоторых ситуациях Рассказчик может заменить Самообладание Навыком *Выживания*). Кроме того, Рассказчик определяет, будут ли эти проверки сохранять ранее использованные модификаторы или нет.

Ориентация по запаху

Персонаж, обладающий особенно тонким обонянием (как и звероподобные существа), может попытаться определить местонахождение противника по его запаху, потратив на это отдельное действие. Рассказчик делает бросок на Сообразительность + Самообладание за вас, чтобы сохранить выпавший результат в тайне (кроме того, в некоторых ситуациях он может заменить Самообладание Навыком *Выживания* персонажа). Он также может добавить к проверке модификаторы, основанные на запахе цели (+3, если противник не мылся несколько дней, +1, если он надушился, -3, если он недавно вымылся и надел чистую одежду) или на запахах окружающей среды (-1 в тренажёрном зале, -3 неподалёку от бумажной мельницы).

Результаты броска

Полный провал: Персонаж убеждён, что он знает, где спрятался его противник, однако он чрезвычайно далёк от истины.

Провал: Персонажу не удаётся определить местонахождение цели, однако он может по-прежнему наносить удары вслепую. Если он угадывает местоположение цели, Рассказчик втайне делает бросок на удачу, как уже было описано выше.

Успех: Персонаж может атаковать цель по правилам нападения на хорошо укрытого противника (штраф -3).

Исключительный успех: Персонаж может атаковать цель по правилам нападения на частично укрытого противника (штраф -2).

Если ваш персонаж попадает по противнику, каждый последующий раунд Рассказчик делает за вас бросок, позволяющий чутать дальнейшие передвижения цели

(Сообразительность + Самообладание; в некоторых ситуациях Рассказчик может заменить Самообладание Навыком *Выживания*). Кроме того, Рассказчик определяет, будут ли эти проверки сохранять ранее использованные модификаторы или нет.

Другие сложности

Ход сражения может быть осложнён множеством различных факторов наподобие тех, которые будут рассмотрены ниже. Как правило, их вызывают особенности оружия или типы атак, которые добавляют к броскам персонажа уникальные бонусы или требуют использования необычных правил. Рассказчик всегда может изменить их, если ему кажется, что так будет правильнее.

- **Пробивание Брони:** Некоторые виды оружия и боеприпасов созданы для проникновения сквозь броню или множество слоёв защитного материала. Обычно подобная амуниция обладает рейтингом от 1 до 3 и игнорирует равнозначное количество пунктов брони. Этот рейтинг не прибавляет дополнительных дайсов к броскам атаки. Он просто снижает рейтинг брони, надетой на жертву (подробнее этот процесс был описан во врезке "**Снижение Прочности**" на **стр. 206**). Рейтинг Урона оружия, заряженного бронебойными пулями, по-прежнему добавляется к проверкам Огнестрельного оружия в качестве дополнительных дайсов.

Если обстрел бронебойными пулями ведётся по цели, носящей пуленепробиваемую броню (кевларовый жилет, бронежилет или даже обмундирование для подавления беспорядков), выстрел может проникнуть и сквозь неё. Если рейтинг бронебойного заряда (от 1 до 3) превышает баллистическую защиту этой брони, то броня попросту игнорируется при атаке. Броски атаки по такой цели проходят безо всяких штрафов за броню, а нанесённый урон не смягчается до тупого (см. "**Броня**" на **стр. 247**).

Если жертва не носит брони, атакующий не получает никаких бонусов или особых эффектов при использовании бронебойных зарядов (однако само оружие по-прежнему предоставляет бонусы).

- **Характер урона:** Разные виды оружия и приёмов наносят разные виды урона (тупой, летальный или аггравированный). Так, например, меч с серебряным лезвием может наносить летальный урон обычным существам и аггравированный - вервольфам.

- **Понижение Атрибута:** Яды, наркотики и сверхъестественные способности иногда могут понижать не Здоровье жертвы, а её Атрибуты. Обычно такому воздействию подвержены заранее определённые Атрибуты - например, только Физические или только Сила. Атрибуты могут быть восстановлены по правилам исцеления тупого урона (см. "**Лечение**" на **стр. 261**). Иными словами, персонаж может восстанавливать по одному очку Атрибута каждые 15 минут. Значительное понижение Атрибутов может быть восстановлено по правилам исцеления летального урона (одно очко каждые два дня). Сильнейшее поражение Атрибутов может быть восстановлено по правилам исцеления аггравированного урона (одно очко за неделю).

Понижение Атрибута до нулевой отметки описано в сноске "**Очки Атрибутов**" на **стр. 59**.

- **Непрерывные повреждения:** Магическая способность или сильнейший удар могут нанести урон, который продолжает ухудшать состояние жертвы с каждым прошедшим раундом - как, например, в случае с негаснущим пламенем. Возможно, этот эффект выражается в фиксированном количестве повреждений - например, трёх очках. В таком случае атакующий делает стандартный бросок и наносит количество повреждений, равное накопленным успехам, однако в начале каждого раунда жертва будет автоматически получать три дополнительных очка повреждений независимо от своей Защиты и даже Брони. Она продолжает получать его до тех пор, пока не пройдёт определённое время (например, два раунда) или пока она не предпримет защитные меры (например, не сотрёт попавший на кожу яд).

- **Оглушение:** Некоторые виды оружия способны оглушить цель. Если успехи, полученные при броске атаки, равны Размеру противника или превышают его, тот теряет следующее действие.

- **Нокаут:** Одиночная атака по голове (штраф -3 на проверку), при которой количество повреждений равно или превышает Размер цели, может заставить её потерять сознание. Жертва проходит проверку Выносливости. Если она получает хотя бы один успех, то она может действовать, как обычно. Если бросок проваливается, она падает без сознания на количество раундов, равное нанесённым очкам урона.

- **Нокдаун:** Способность, оружие или особый эффект сбивают противника с ног. Пассивный бросок на Ловкость + Атлетику позволяет противнику остаться на ногах. В случае успеха он может действовать, как обычно. В случае провала противник падает на землю (см. "**Падение на землю**" на стр. 245). Если он ещё не предпринимал действий в этом раунде, то он бездействует до начала следующего раунда. Он не может выполнять никакие задачи и даже не может передвигаться; он просто лежит на земле. Он может подняться на ноги в следующем раунде или остаться в таком положении по желанию.

В случае полного провала, полученного в результате броска на Ловкость + Атлетику, персонаж неудачно падает или приземляется на жёсткую поверхность, получая одно очко тупого урона (которое, впрочем, может быть поглощено бронёй).

- **Обездвиживание:** Обычно когда персонаж атакует кого-либо, участвующего в захвате (см. стр. 234), противник сохраняет свою Защиту. Допустим, ваш персонаж подбегает к двум оппонентам, которые сцепились друг с другом в захвате. Если вы атакуете одного из них, то Защита цели полностью сохраняется против вашей атаки.

Однако если жертва обездвижена (см. стр. 234), Защита цели не применяется против внешних атак. Таким образом, если цель вашего персонажа была обездвижена вашим союзником в ходе захвата, то ваша атака не получает штрафов из-за Защиты противника.

- **Смертельный удар:** Если жертва связана, находится без сознания или парализована, то она не только теряет Защиту, но и может быть убита одним ударом. Атакующий не делает никаких бросков; он автоматически наносит урон, равный запасу дайсов, за вычетом брони цели. Хотя броня по-прежнему сокращает некоторое число повреждений, урон наносится автоматически. Бросок атаки не требуется.

Оружие

Любой человек, вынужденный вступить в физическую конфронтацию, рано или поздно прибегает к использованию оружия. Таким оружием могут послужить и врождённые способности человеческого тела, однако биты, бутылки, ножи, мечи, топоры и дробовики обладают гораздо большим потенциалом. Вдобавок, при столкновении с некоторыми сверхъестественными существами владение оружием может быть необходимым условием выживания, хотя иногда и оно оказывается бессильно.

Как правило, выделяют две категории оружия: *ближнего боя* и *дальнего боя*. Любой вид оружия обладает требованием Силы, которая необходима для его эффективного использования. Физически слабый или больной человек может оказаться перед тем фактом, что меч или дробовик для него слишком тяжёл. В случае с холодным оружием вы просто сравниваете Силу персонажа и Размер предмета. В случае с дальнобойным оружием требования к Силе заранее обозначены в соответствующей графе. Если персонаж не обладает достаточным значением Силы, чтобы эффективно использовать то или иное оружие, он получает штраф -1 на проверки атаки этим оружием.

| Таблица огнестрельного оружия | | | | | | | |
|---|------|-------------|--------|------|--------|-----------|---------------------------|
| Тип | Урон | Дальность | Обойма | Сила | Размер | Стоимость | Пример |
| Лёгкий револьвер | 2 | 20/40/80 | 6 | 2 | 1 | •• | SW M640 (.38 Special) |
| Тяжёлый револьвер | 3 | 35/70/140 | 6 | 3 | 1 | •• | SW M29 (.44 Magnum) |
| Лёгкий пистолет | 2 | 20/40/80 | 17+1 | 2 | 1 | ••• | Glock 17 (9mm) |
| Тяжёлый пистолет | 3 | 30/60/120 | 7+1 | 3 | 1 | ••• | Colt M1911A1 (.45 ACP) |
| Винтовка ^{дв} | 5 | 200/400/800 | 5+1 | 2 | 3 | •• | Remington M-700 (30.06) |
| Пистолет-пулемёт (маленький)* | 2 | 25/50/100 | 30+1 | 2 | 1 | ••• | Ingram Mac-10 (9mm) |
| Пистолет-пулемёт (большой)* ^{дв} | 3 | 50/100/200 | 30+1 | 3 | 2 | ••• | HK MP-5 (9mm) |
| Автомат* ^{дв} | 4 | 150/300/600 | 42+1 | 3 | 3 | ••• | Steyr-Aug (5.56mm) |
| Дробовик ^{дв} | 4*** | 20/40/80 | 5+1 | 3 | 2 | •• | Remington M870 (12-Gauge) |
| Арбалет** ^{дв} | 3 | 40/80/160 | 1 | 3 | 3 | ••• | |

Урон: Определяет количество дополнительных дайсов, которые прибавляются к броску атаки при использовании этого оружия. Обычным людям огнестрельное оружие наносит летальный урон. Сверхъестественные существа могут получать другие виды урона: например, вампирам пули наносят только тупой урон.

Дальность: Расстояние короткой/средней/дальней дистанции в ярдах. Стрельба на среднюю и дальнюю дистанцию получает штраф -2 и -4 соответственно.

Обойма: Количество патронов в магазине; показатель +1 означает, что ещё одна пуля может быть заряжена в патронник вручную.

Сила: Минимальное значение Силы, с которым оружие можно использовать без затруднений. Персонаж с меньшим значением Силы получает штраф -1 на все проверки атаки этим оружием.

Размер: 1 = Можно спрятать в руке, 2 = Можно спрятать в складках пальто, 3 = Невозможно спрятать при себе.

Стоимость: Минимальный показатель Ресурсов, требующийся для приобретения оружия в стандартных условиях.

^{дв} Оружие занимает обе руки. При попытках использовать его одной рукой требование к Силе возрастает на 1. Например, для использования дробовика одной рукой без получения штрафа требуется Сила 4.

* Оружие может стрелять очередями (короткими, средними или длинными; см. стр. 238).

** Перезарядка арбалета занимает три раунда. Персонаж может использовать арбалет для пробивания сердца чудовища деревянным снарядом (штраф -4 к броску атаки; один бросок должен принести не менее трёх успехов для проявления соответствующего эффекта).

*** Девять-снова (см. стр. 200).

| Таблица холодного оружия | | | | |
|-------------------------------|-------|--------|-----------|-----------------------------------|
| Тип | Урон | Размер | Стоимость | Особенность |
| Дубинка | 1 (Т) | 1 | • | Нокаут (см. стр. 251) |
| Кастет | 1 (Т) | - | • | Рукопашный бой* |
| Деревянная бита | 2 (Т) | 2 | - | |
| Металлическая булава | 3 (Т) | 2 | •• | |
| Нож | 1 (Л) | 1 | • | |
| Рапира | 2 (Л) | 2 | •• | Пробивание брони 1 (см. стр. 249) |
| Меч | 3 (Л) | 2 | •• | |
| Катана | 3 (Л) | 2 | ••• | Прочность +1** |
| Двуручный меч ^{дв} | 4 (Л) | 3 | ••• | |
| Маленький топор | 2 (Л) | 1 | • | |
| Большой топор ^{дв} | 3 (Л) | 3 | •• | Девять-снова (см. стр. 200) |
| Двуручный топор ^{дв} | 5 (Л) | 4 | ••• | Девять-снова (см. стр. 200) |
| Кол*** | 1 (Л) | 1 | - | |
| Копьё ^{дв} | 3 (Л) | 4 | • | Защита +1**** |

Тип: Персонаж может использовать множество других видов оружия (ножи для разделки мяса, алебарды, молоты). Используйте описанные здесь характеристики как основу для вычисления характеристик оружия, не приведённого в этой таблице. Характеристики импровизированного оружия описаны на **стр. 203**. Не забывайте, что импровизированное оружие налагает штраф -1 на броски атаки.

Урон: Количество дополнительных дайсов, которые прибавляются к броску атаки при использовании этого вида оружия. В скобках указан характер урона: аггравированный (А), летальный (Л) или тупой (Т).

Размер: 1 = Можно спрятать в руке, 2 = Можно спрятать в складках пальто, 3+ = Невозможно спрятать. Кроме того, Размер определяет минимальное значение Силы, с которым оружие можно использовать без затруднений. Персонаж с меньшим значением Силы получает штраф -1 на все проверки атаки этим оружием.

Стоимость: Минимальный показатель Ресурсов, требующийся для приобретения оружия. Если в графе стоит прочерк, то это оружие можно создать в домашних условиях вместо приобретения.

^{дв} Оружие занимает обе руки. При попытках использовать его одной рукой требование к Силе возрастает на 1. Например, для использования двуручного меча одной рукой без получения штрафа требуется Сила 4.

* Требуются проверки Рукопашного боя вместо Холодного оружия.

** Катана - меч превосходного качества. Сломать её чрезвычайно трудно. См. "Разрушение предметов" на **стр. 204**.

*** Персонаж должен целиться в сердце (штраф -4) и нанести не менее трёх очков повреждений при одиночной атаке.

**** Копьеносец получает бонус +1 к защите, когда дерётся с безоружным противником, потому что повышенная зона досягаемости оружия позволяет ему держать врага на расстоянии.

| Таблица брони | | | | | |
|---|---------|------|--------|----------|-----------|
| Класс | Рейтинг | Сила | Защита | Скорость | Стоимость |
| <i>Современная броня</i> | | | | | |
| Укреплённая/толстая одежда | 1/0 | 1 | 0 | 0 | - |
| Тонкий кевларовый жилет* | 1/2 | 1 | 0 | 0 | • |
| Бронежилет* | 2/3 | 1 | -1 | 0 | •• |
| Обмундирование для подавления мятежей* | 3/4 | 2 | -2 | -1 | ••• |
| <i>Архаичная броня</i> | | | | | |
| Клёпаная кожа | 1/0 | 2 | -1 | 0 | • |
| Кольчуга | 2/1 | 3 | -2 | -2 | •• |
| Латы | 3/2 | 4 | -2 | -3 | •••• |
| <p>* Пуленепробиваемая броня.</p> <p>Рейтинг: Броня предоставляет владельцу два вида защиты: от обычных атак и от огнестрельного оружия. Первая цифра отображает защиту персонажа от большинства видов атак (ударов ближнего боя и бросков метательного оружия, вне зависимости от того, наносят ли они тупой, летальный или - возможно - аггравированный урон). Вторая цифра отображает защиту от огнестрельного оружия и луков. Пуленепробиваемая броня (кевларовые жилеты, бронежилеты, обмундирование для подавления мятежей) также смягчает урон, полученный в результате огнестрельных атак, до тупого.</p> <p>Сила: Зачастую броня тяжела и громоздка. Если персонаж не обладает достаточным показателем Силы, чтобы носить эту броню, он не может действовать с полной эффективностью. В таком случае все атаки, основанные на Рукопашном бое и Холодном оружии, получают штраф -1.</p> <p>Защита: Штраф, понижающий Защиту вашего персонажа при ношении данного типа брони.</p> <p>Скорость: Штраф, понижающий Скорость вашего персонажа при ношении данного типа брони.</p> <p>Стоимость: Минимальный показатель Ресурсов, требующийся для приобретения данного типа брони в стандартных условиях.</p> | | | | | |

Состояние персонажа

Любое сражение требует нанесения повреждений или убийства противника. Поэтому вам необходимы средства для измерения физического состояния персонажей во время (и по окончании) боя, будь это просто царапины и синяки - или же переломы и смерть. Существуют и иные формы состояния (и виды повреждений), которые редко встречаются в открытом бою. Мир Тьмы - чрезвычайно опасное место. На вашего персонажа могут обрушиться самые разнообразные и подчас смертоносные эффекты, от ядов до колоссального электрического напряжения. Кроме того, когда персонаж сталкивается с порождениями ночных кошмаров, которые угрожают его жизни, он может попробовать справиться с болью и подняться на борьбу с неизвестным противником.

Здоровье

Физическое состояние персонажа - Здоровье - уже было описано в **Четвёртой Главе**. Эта характеристика определяется Выносливостью и Размером вашего персонажа. Достаточно очевидно, что чем крупнее и крепче протагонист, тем больше физических повреждений он сможет вынести, прежде чем его организм перестанет функционировать. Среднестатистический человек обладает Размером 5 и Выносливостью 2, что наделяет его

7 очками Здоровья. Лист персонажа содержит графу для учёта любых изменений, происходящих с физическим состоянием протагониста. "Кружки" в этой графе заполняются слева направо, по одному за каждое очко Здоровья, которым обладает ваш персонаж. Клетки используются для отражения текущего состояния персонажа. Они отражают количество пунктов Здоровья, которыми персонаж обладает в данный момент. Если он не страдает от ран - то есть ни одной клетки на данный момент не закрашено, - персонаж находится в идеальном состоянии. Каждый раз, когда он получает урон, поставьте пометки в соответствующем количестве клеток. При значительных повреждениях вы отмечаете сразу множество клеток. Так, например, если ваш персонаж находится в идеальном состоянии, но получает одно очко повреждений в результате нападения, вы отмечаете полученный урон в самой левой клетке графы. Допустим, в следующем раунде он получает ещё два очка повреждений. В этом случае вы отмечаете вторую и третью клетку - по-прежнему слева направо.

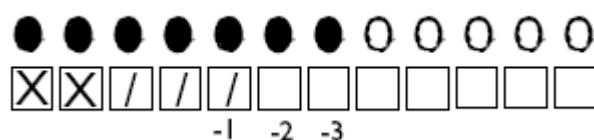
Чем больше урона получает ваш персонаж, тем сложнее ему становится действовать. При серьёзных ранениях протагонист получает определённые штрафы на все дальнейшие проверки. Другими словами, если он получает значительное количество повреждений, он больше не может действовать в полную силу. Не забывайте, что все ранения отмечаются на листе персонажа слева направо, поэтому раны в правой части графы Здоровья могут означать, что он получает штрафы на все дальнейшие действия.

Отмеченные клетки Здоровья Штраф

| | |
|-----------------|----|
| Третья от конца | -1 |
| Предпоследняя | -2 |
| Последняя | -3 |

Указанный штраф за текущую клетку Здоровья вычитается из любых проверок, которые проходит ваш персонаж (включая броски на Инициативу, однако за исключением проверок Выносливости на попытки остаться в сознании; см. "**Беспомощное состояние**" ниже), пока он не восстановит Здоровье до определённого уровня.

Таким образом, если ваш персонаж обладает 7 очками Здоровья, но в ходе игры получает 5 очков повреждений (то есть пометки доходят до третьей от конца клетки Здоровья *включительно*), он получает штраф -1 на любые действия, пока не восстановит хотя бы одного очка Здоровья.



Если он снова получит урон, то штраф на любые действия возрастет до -2, а затем -3 по мере того, как будут отмечены предпоследняя и последняя клетки его Здоровья.

Ранения также замедляют движение персонажа, поэтому штрафы за последние три клетки Здоровья снижают Скорость протагониста на равнозначное количество ярдов. Тем не менее, эти штрафы не влияют на Защиту вашего персонажа и на другие защитные характеристики - Выносливость, Самообладание и Решительность, - в тех случаях, когда эти характеристики вычитают определённое количество дайсов из проверок противника.



Отметки в графе Здоровья

Травмы, полученные персонажем, записываются в соответствующей графе в виде пометок, которые вы как игрок оставляете в клетках его Здоровья. Тупой урон получает пометку "/", летальный "X", а аггравированный "*". По мере утяжеления травм более лёгкие повреждения отодвигаются вправо. Однако вам вовсе не нужно стирать и перерисовывать эти пометки с каждым полученным повреждением. Вы можете превратить значок тупого урона в значок летального, просто поставив вторую косую линию и тем самым образовав крестик. Значок летального повреждения с лёгкостью

превращается в значок аггравированного подставлением вертикальной и горизонтальной линий, что образует звёздочку. Просто старайтесь не забывать о перемещении более лёгких ранений вправо от трансформированных.

Когда персонаж выздоравливает и оправляется от полученных повреждений, вы просто стираете эти пометки справа налево.



Учёт повреждений

Существуют три вида урона: тупой, летальный и аггравированный. Тупой урон включает любые ранения, которые могут нанести тупые предметы, толчки, удары или другие отрицательные воздействия подобного рода. Летальные повреждения наносят лезвия, пули и другие предметы, которые колют и режут плоть. Аггравированные повреждения чаще всего остаются прерогативой сверхъестественных сил. Они отражают ранения, нанесённые теми источниками повреждений, которые люди привыкли считать фантастическими или внеземными. Тем не менее, любые формы атак наносят аггравированные повреждения в тех случаях, когда тупой и летальный урон уже довёл жертву до комы и/или сильнейшей кровопотери. Вне зависимости от своего типа, урон всегда складывается для определения текущего Здоровья протагониста. Особенности каждого типа урона описаны ниже.

Отмечая ранения на листе персонажа, поставьте "/" при получении тупого урона, "X" при получении летального и звёздочку ("*") при получении аггравированного. Последнее легче всего сделать, наложив на "X" ещё один крестик ("+"), что в результате образует восьмиконечную звезду. Такими пометками заполняются клетки в графе "Здоровье".

Если рассматривать повреждения в долгосрочной перспективе, то летальный урон можно описать как калечащий, а аггравированный – как практически смертоносный. Если вы играете за смертного и он получает пометку "X" в самой правой клетке Здоровья, ваш персонаж висит на волоске от смерти. Он погружается в кому из-за полученных ран и едва-едва держится в этом мире. Любые дальнейшие повреждения превращают соответствующее количество "X" в звёздочки. Как только все клетки будут заполнены звёздочками, персонаж умирает.

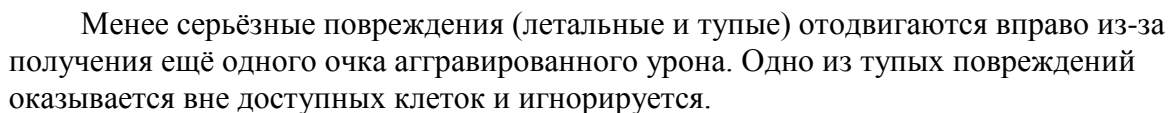
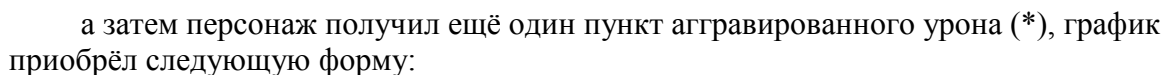
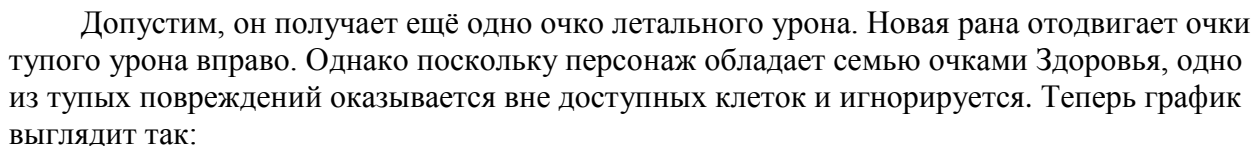
Если ваш персонаж получает разнообразные повреждения (то есть сразу тупые, летальные и/или аггравированные), отмечайте более тяжёлые слева и отодвигайте более лёгкие вправо. Например, если вы отметили получение одного пункта тупого урона в самой левой клетке, а затем персонаж получает очко летального, поменяйте отметку в левой клетке на "X", а во второй клетке поставьте "/". Если он снова получает тупой урон, вы отмечаете его, начиная с третьей клетки. Если он получает летальный урон, вы продолжаете отодвигать "/" вправо, пока не получите графу в виде нескольких "X" слева и "/" справа.

Подобным же образом вы отмечаете аггравированные повреждения. Предположим, ваш персонаж уже получил один пункт летального урона (в первой клетке) и один - тупого (во второй клетке). Затем персонаж получает очко аггравированного урона. Будучи самой серьёзным из всех возможных, аггравированное повреждение отмечается в первой клетке, передвигая летальное на вторую, а тупое - на третью. Любые дальнейшие пункты аггравированного урона продолжают отодвигать летальный и тупой урон вправо.

В этом и заключается первое правило учёта Здоровья: более серьёзные раны "отодвигают" менее серьёзные вправо. Ранения, "оказавшиеся" за пределами самой правой клетки, попросту игнорируются.

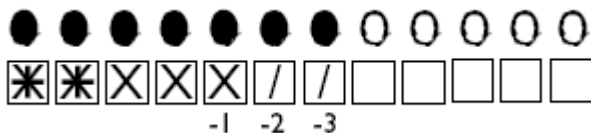
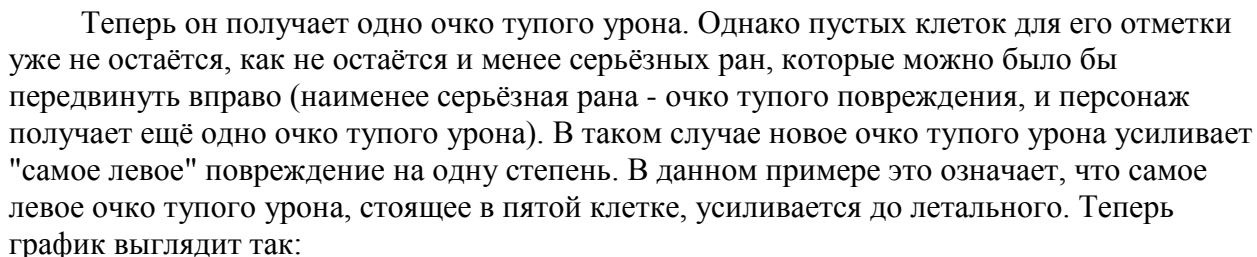
На первый взгляд эта система может показаться не слишком простой, однако вы почувствуете её удобство, как только приметесь за игру. Кроме того, таким образом вам будет очень легко отмечать выздоровление персонажа. В то время как повреждения отмечаются слева направо, исцеляются они справа налево. Самые лёгкие, быстро затягивающиеся раны всегда исцеляются (то есть стираются в графе Здоровья) первыми.

Поэтому, если персонаж со Здоровьем 7 оказывается в плохом состоянии, графа Здоровья должна выглядеть примерно так:

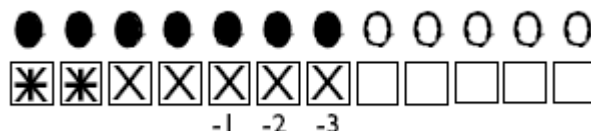


Как только все клетки Здоровья оказываются заполнены и менее серьёзные повреждения больше некуда отодвигать, каждое новое повреждение начинает увеличивать наименее серьёзные из оставшихся до более тяжёлой формы. Такое увеличение также проходит слева направо. В этом заключается второе правило по учёту Здоровья протагониста.

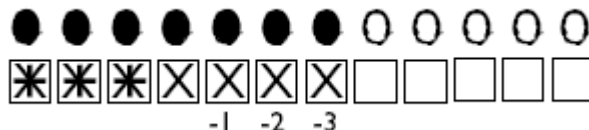
Допустим, графа Здоровья вашего персонажа выглядела так:



Если персонаж получает ещё три очка тупого урона, первые два из них усиливают уже существующие очки тупого урона до двух летальных повреждений:



Третье очко усиливает самое левое из наименее серьёзных повреждений. В данном случае, очко летального повреждения, отмеченное в третьей клетке, усиливается до аггравированного, как показано ниже:



Если ваш персонаж продолжает получать тупой и летальный урон, то с каждым очком повреждений один пункт летального урона усиливается до аггравированного. Если он получает непосредственно аггравированный урон, то такие повреждения будут отодвигать летальные вправо, как было указано в первом правиле по учёту Здоровья.

Усиление тупых и летальных повреждений по мере получения новых ранений может кончиться тем, что персонаж начнёт истекать кровью - даже если он всё это время раз за разом получал удары тупыми предметами. Предположим, что все доступные клетки Здоровья вашего персонажа отмечены слешами. Теперь даже дальнейшее получение тупого урона будет превращать все эти слешы в крестики слева направо по мере того, как вашего персонажа продолжают избивать, нанося ему всё больше и больше тупых повреждений. Как только все доступные клетки оказываются отмечены крестиками, его тело утрачивает функциональность, а сам персонаж впадает в коматозное состояние и подходит к опасной черте, разделяющей жизнь и смерть.

Если персонаж и теперь продолжает получать повреждения, то каждое очко полученного урона усиливает по одному пункту летального урона до аггравированного. Крестики начинают сменяться звёздочками.

Не забывайте, что прежде чем уже имеющиеся повреждения начнут усиливаться до более серьёзной формы, ранения должны заполнить все клетки Здоровья вашего персонажа. При этом у него уже не должно оставаться менее тяжёлых ран, которые можно было бы отодвинуть вправо.

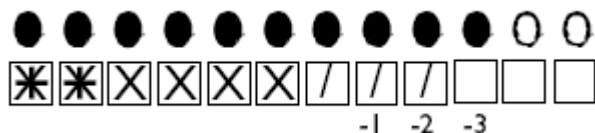


Временные очки Здоровья

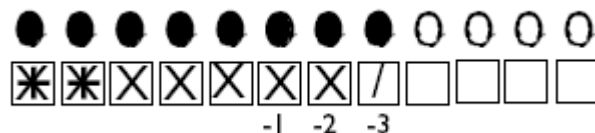
В некоторых ситуациях персонаж может приобрести дополнительные очки Здоровья, которые наделяют его дополнительной стойкостью на определённый период времени. Это может быть вызвано магией или другой сверхъестественной силой, которая увеличивает Выносливость персонажа, его Размер или даже само Здоровье. Бонусное Здоровье на графике отмечается справа от стандартного. Каждое полученное очко предоставляет соответствующую клетку, в которой могут быть отмечены повреждения.

Однако сразу же возникает вопрос, что происходит, когда ранения персонажа добираются даже до бонусных клеток Здоровья - а эффект заклинания пресекается. К сожалению, с утратой бонусного Здоровья записанные на него повреждения никуда не исчезают. Персонаж возвращается к своему стандартному показателю Здоровья. Любые очки повреждений, приписанные к утраченным бонусным клеткам, усиливают наименее серьёзные очки повреждений слева направо. Представим, что сверхъестественная способность, наложенная на персонажа, увеличивает его Здоровье на две единицы. В обычных условиях его Здоровье равно 8; теперь оно увеличивается до 10. Теперь у него

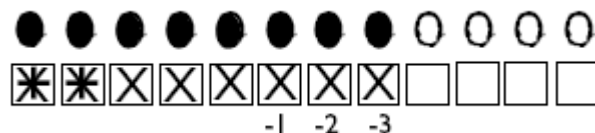
есть 10 очков Здоровья - а значит, и 10 свободных клеток. Однако персонаж попадает в серьёзную переделку и получает девять очков урона:



Когда действие заклинания пресекается, персонаж утрачивает две самые правые клетки Здоровья. Это означает, что все "нормальные" клетки его Здоровья оказываются заполнены очками урона. Поскольку к одной из бонусных клеток Здоровья было привязано очко тупого урона, оно просто повышает самое левое из наименее серьёзных очков урона. В данном случае речь идёт об одном пункте тупого урона в седьмой клетке "нормального" Здоровья, которое становится летальным. Теперь график выглядит так:



Если бы он получил очки тупого урона в обеих бонусных клетках, то по окончании действия заклинания все нормальные клетки его Здоровья оказались бы заполнены аггравированным и летальным уронem:



В первом случае персонаж падает без сознания (см. "**Беспомощное состояние**"). Во втором он начинает истекать кровью.



Беспомощное состояние

Если все клетки Здоровья протагониста оказываются отмечены уронem (независимо от его типа), а в самой правой клетке стоит "/" - очко тупого урона, - вы делаете пассивный бросок на Выносливость, чтобы проверить, удаётся ли персонажу остаться в сознании. Эта проверка не получает штрафа -3 за полученные раны. Вы повторяете этот бросок в начале каждого раунда. Таким образом, если самая правая клетка Здоровья вашего персонажа отмечается слешем, то как только до персонажа доходит очередь действовать (в этом и всех последующих раундах), вы делаете бросок на Выносливость.

Провал означает, что персонаж падает без сознания. Успех означает, что персонаж остаётся в сознании и может действовать в этом раунде. Все остальные проверки проходят со стандартным штрафом -3.

Вы делаете этот бросок каждый раунд, пока персонаж не упадёт без сознания или не восстановит самую правую клетку Здоровья. Как уже говорилось выше, если самая правая клетка получает летальное или аггравированное повреждение, персонаж находится при смерти и вот-вот испустит последнее дыхание.

Потеряв сознание, персонаж остаётся в беспомощном состоянии до тех пор, пока не восстановит хотя бы один пункт Здоровья (то есть пока самая правая клетка не очистится от повреждения; см. "**Лечение**" ниже).

Высшей степенью риска при получении физических повреждений всегда остаётся угроза смерти. Если все клетки Здоровья *смертного* персонажа оказываются отмечены летальным уронem, человек теряет нормальное функционирование и начинает умирать. Возможно, у него открывается внутреннее кровотечение, его лёгкое пробивает пуля и он не может вдохнуть или же большую часть его тела покрывают ожоги. Характер подобного состояния определяется типом урона, от которого пострадал персонаж. За каждую

минуту, которую пострадавший проводит без медицинской помощи - стандартной или сверхъестественной, - он получает дополнительное очко урона. Клетки, отмеченные крестиками, начинают заполняться звёздочками слева направо. Если все клетки оказываются заполнены звёздочками, персонаж умирает.

Если персонаж успевает вовремя получить медицинскую поддержку - первую помощь, магическое лечение, реанимационный уход, колдовское зелье, - он может выжить (см. **"Исцеление повреждений"** на **стр. 85 Третьей Главы**). Однако он всё ещё остаётся в тяжёлом физическом состоянии. Ему нужен длительный медицинский уход или сверхъестественная поддержка, благодаря которой он сможет очистить самую правую клетку Здоровья от повреждения. Пока этого не произойдёт, персонаж не выходит из комы или оказывается прикован к постели. Хотя бы одно восстановленное очко Здоровья позволяет ему отказаться от дальнейшего ухода безо всякого риска для жизни и продолжать лечение уже самостоятельно. См. **"Лечение"** ниже.

Тупой урон

Любые атаки, наносящие повреждения телу, но не проникающие внутрь, наносят тупой урон. Персонаж получает его в рукопашном бою, при толчках, пинках и ударах тупыми предметами, при падении или при столкновении с твёрдой поверхностью в драке. Иногда точно направленная атака, в обычных условиях наносящая тупой урон, вместо него наносит летальный (само собой, если это позволяет Рассказчик; см. **"Поражение точных целей"** на **стр. 246**). На графике тупой урон отмечается слешем ("/").

Если все клетки Здоровья заполняются повреждениями и последняя из них отмечена слешем, персонаж каждый раунд проходит проверку Выносливости (не забывайте, что стандартный штраф -3 не влияет на эту проверку). Если он получает новые повреждения, то они усиливают уже имеющиеся слева направо (превращая "/" в "X" или "X" в "*"). Если все клетки оказываются заполнены уже летальным уроном, персонаж впадает в кому. Если все клетки заполняются аггравированным уроном, персонаж умирает.

Летальный урон

Колющие или режущие виды оружия - ножи, пистолеты, луки, мечи - наносят летальный урон. Огонь также наносит обычным людям летальные повреждения. Летальный урон отмечается на листе персонажа крестиками ("X"). Если самая правая клетка Здоровья отмечена крестиком, то дальнейший урон повышает летальные повреждения до аггравированных.




Опциональное правило:

Крупные сражения

Рассказчик может ввести в игру безликих и безымянных персонажей, которые появляются для того, чтобы увеличить масштаб и сложность сражений. Такие персонажи, именуемые статистами, могут служить основному противнику персонажей или появляться в случайных сценах в качестве уличных грабителей. Иногда Рассказчик может использовать их в сюжетных целях, чтобы косвенно помочь персонажам в бою или передать им важное сообщение. Обычно статисты не появляются более чем в одной сцене, а их работа, как правило, не пересекаются с личной жизнью героев.

Для упрощения вычислений в массовых сражениях Рассказчик может ограничить Здоровье статистов четырьмя пунктами. Другими словами, всего одно повреждение налагает на них соответствующие штрафы, а кроме того, пониженная шкала Здоровья увеличивает темп сражения и позволяет сделать игру более азартной, сохранив в то же самое время достаточно реалистичный подход к развитию событий.



Аггравированный урон

Создания, рыщущие среди теней, иногда обладают способностями, которые не способен понять человеческий разум. Они владеют собственными секретами и преследуют загадочные цели. Среди подобных секретов нередко оказывается их способность наносить людям и другим существам чрезвычайно тяжёлые повреждения. Иногда эти мистические атаки бывают связаны с уязвимыми точками самих монстров - как в случае с действием серебра на оборотней. И напротив, иногда они зиждутся на кровавой магии или непостижимой физической мощи, способной обрушить на человека удар ужасающей силы.

Здоровье, потерянное вследствие аггравированного урона, на графике отмечается звёздочкой. Будучи самым тяжёлым видом физического ущерба, такой урон всегда появляется в самой левой клетке Здоровья и постепенно вытесняет все остальные очки повреждений. Если некоторые клетки уже были отмечены звёздочками из-за полученных ранее повреждений, новые продолжают этот ряд слева направо.

Менее серьёзные повреждения - летальные и тупые - отодвигаются вправо по мере получения аггравированного урона, пока он не заполняет все клетки. Если все клетки Здоровья вашего персонажа оказываются целиком заполнены летальным уроном, все дальнейшие повреждения усиливают уже имеющиеся до аггравированных слева направо. Кроме того, персонаж начинает истекать кровью или всё больше утрачивать функции своего организма по мере того, как один раз в минуту одно из его повреждений усиливается до аггравированного, если только не получает своевременной медицинской помощи. Как только все клетки Здоровья оказываются помечены звёздочками, персонаж умирает.

Лечение

Даже если персонажу удалось выжить при столкновении с физической опасностью, ему нужно время на восстановление. Его раны должны затянуться. Вскоре после того, как персонаж падает без сознания или получает серьёзную рану (см. выше "**Беспомощное состояние**"), он может действовать вновь - но только при условии, что его самая правая клетка Здоровья будет очищена от очка урона. Если у персонажа остаётся только один, два или три пункта Здоровья, любые проверки проходят с соответствующим штрафом из-за полученных ран. Тем не менее, персонаж всё ещё может передвигаться и действовать по своему усмотрению.

Выздоровление персонажа занимает следующие сроки в зависимости от характера повреждений:

Тупой урон: Одно очко восстанавливается за 15 минут.

Летальный урон: Одно очко восстанавливается за два дня.

Аггравированный урон: Одно очко восстанавливается за неделю.

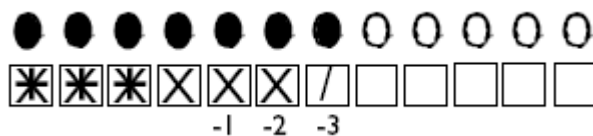
Обратите внимание, что сверхъестественные создания могут восстанавливать подорванное Здоровье с невероятной скоростью, иногда попросту регенерируя ткани или восстанавливая их усилием воли. Само собой, ни один смертный не обладает такими возможностями.

Персонаж не обязан отдыхать или проходить курс лечения, чтобы очищать клетки Здоровья от повреждений. Они очищаются автоматически по прошествии времени. Исключение представляет ситуация, в которой полученные повреждения погружают протагониста в коматозное состояние (см. выше); в таком случае умирающему необходимо оказать срочную медицинскую помощь.

Утраченное Здоровье восстанавливается справа налево - в направлении, полностью противоположном получению ран. Самые лёгкие травмы (заполняющие правые клетки шкалы Здоровья) восстанавливаются в первую очередь. По мере выздоровления персонажа вы стираете соответствующие пометки, сделанные в графе Здоровья, пока не

очищаете самой первой (крайней слева) клетки. В этом случае персонаж полностью восстанавливает подорванное Здоровье.

Пример: Допустим, что график Здоровья вашего персонажа выглядит так:



Самое правое очко урона излечивается первым. Поскольку это всего лишь очко тупого урона, персонаж исцеляет его за 15 минут (если при этом персонаж лежал без сознания, он приходит в себя сразу по излечении этого повреждения). Следующие за ним три пункта летального урона исцеляются по два дня каждый. Эти клетки Здоровья освобождаются слева направо по одной за два дня. Все летальные повреждения исцеляются через шесть дней. Наконец, каждое из трёх агgravированных повреждений приходится лечить на протяжении целой недели. Лишь через три недели вы сможете полностью очистить шкалу Здоровья своего персонажа от этих звёздочек.

Разумеется, медицинский уход ускоряет время выздоровления. Влияние Навыка *Медицина* на исцеление повреждений описано на **стр. 85 Третьей Главы**. Сверхъестественные способы исцеления наподобие чтения заклинаний, использования сверхспособностей и неизвестных науке средств могут восстанавливать утраченное Здоровье по одному очку за каждый успех, полученный при проверке Оккультизма или другом подходящем броске (в зависимости от решения Рассказчика).

Истощение

В Мире Тьмы хватает несчастных, которые вынуждены оставаться без пищи и даже воды на протяжении многих дней. Они влачат жалкое существование в бедных странах или местах, разорённых войной, а порой борются за выживание даже в цивилизованных городах, в которых из-за безразличия властей по ржавому водопроводу течёт коричневая вода. Кроме того, любой человек может заболеть, потерять сознание или оказаться в тюрьме, где его будут морить голодом на протяжении множества дней. Наконец, он может даже отправиться в астральное путешествие, оставив свою смертную оболочку страдать от голода. Независимо от обстоятельств, отсутствие питания и возможности потреблять воду в течение длительного периода времени причиняет физические страдания любому смертному существу.

Персонаж может продержаться без воды на протяжении количества дней, равного его Выносливости. Как только он достигает этого порога, каждый дополнительный день, проведённый без воды, наносит ему очко тупого урона. Без пищи он может продержаться в течение количества дней, равного сумме его Выносливости + Решительности. По достижении этого порога он также получает по одному очку тупого урона за каждый день, проведённый без пищи. Если персонаж не получает ни еды, ни воды, он получает по два очка тупого урона в день.

Не получая достаточного количества пищи и/или воды в течение длительного периода, персонаж становится особенно восприимчив к болезням. Когда Здоровье протагониста падает до 3 или ниже, любые проверки на сопротивление болезням получают стандартные штрафы за повреждения. Кроме того, Рассказчик может потребовать, чтобы игрок делал броски на сопротивление болезням даже тогда, когда в обычных условиях он мог автоматически оставаться здоровым или обладать некоей формой иммунитета.

Навык *Выживания* (**см. стр. 109**) может позволить вашему персонажу найти для себя и своих спутников необходимое пропитание. Преимущество *Железный желудок* позволяет ему насыщаться пищей или водой, которые в обычных условиях не имеют никакой питательной ценности.

Очки Здоровья, утраченные в результате длительного истощения, не могут быть восстановлены, пока персонаж не получит регулярного доступа к пище и/или воде. Если он долгое время не получал ни того, ни другого, однако внезапно наткнулся на источник воды, Здоровье, утраченное под воздействием жажды, восстанавливается по стандартным правилам. Тем не менее, оставаясь без пищи, он продолжает терять здоровье вследствие голода и не может восстанавливать эти повреждения, пока не получает стабильного доступа к источнику пропитания.

Использование Навыка *Выживание* для обнаружения пищи и воды на один или даже несколько дней не рассматривается как "стабильный доступ". Оно только приостанавливает потерю Здоровья на несколько дней, после чего организм продолжает утрачивать функциональность.

Болезни

В Мире Тьмы болезни способны опустошать целые территории - и к несчастью, люди становятся их основными жертвами. Помимо угроз, которые создаёт природа - эболы, рака и даже обыкновенной простуды, - смертным грозят болезни, распространяемые существами, прячущимися среди них. Некоторые существа могут даже сознательно контролировать уровень заболеваний среди людей, чтобы держать человечество в страхе и подчинении.

Рассказчик может использовать угрозу заражения в качестве сюжетного инструмента, который позволит увеличить напряжение и представить игрокам основную тему своей истории. Он может закрутить события вокруг биологической войны или деятельности серийных убийц, использующих заражения как оружие экстра-класса. Персонажи, столкнувшиеся с разносчиками заболеваний или пережившие смерть друга (родственника, союзника) в результате страшной болезни, начнут задавать себе нравственные вопросы.

Между тем, персонажи с соответствующей подготовкой могут исследовать методы лечения этих болезней или искать вакцину. Возможно ли, что "болезнь", заставляющую людей пить чужую кровь или подниматься из могил после смерти, можно исцелить с помощью науки? Несмотря на то, что поиск лекарства от ВИЧ едва ли станет темой вашей игры, проверки на Интеллект + Медицину могут позволить вашему персонажу обнаружить присутствие ВИЧ-инфицированных, носителей гепатита или других болезней, если, конечно, он обладает доступом к соответствующему оборудованию и образцам крови этих несчастных.

Попытка найти вакцину может занять часы, дни или даже годы. Создание антитода требует продолжительного действия (Интеллект + Медицина) с планкой в 20 или более успехов, в зависимости от степени тяжести самой болезни.

Если персонаж сам страдает от заболевания, он может получать регулярные повреждения, степень которых зависит от скорости ухудшения его состояния, Атрибутов протагониста или характера заболевания. Рассказчик определяет, как часто ваш персонаж получает урон под воздействием своей болезни. Это может происходить каждый час, каждый день или раз в неделю. Как правило, по прошествии этого периода персонаж автоматически получает определённое количество повреждений. Проверка Выносливости + Решительности (см. "**Сопротивление ядам и болезням**" на стр. 69) может позволить ему избежать урона в случае успешного состязания. Если он не получает достаточного числа успехов, урон наносится в полном объёме.

Повреждения от инфекции могут носить как тупой, так и летальный характер (а в случае со сверхъестественными болезнями - даже аггравированный). Кроме того, эффекты заболеваний могут налагать штрафы на проверки Выносливости + Решительности (например, -1 в случае простуды и -3 в случае туберкулёза). Эти штрафы могут влиять и на другие проверки. Аналогичным образом, Рассказчик может решить, что симптомы болезни не проявляются, пока Здоровье персонажа не падает до трёх или менее пунктов.

Кроме того, повреждения, нанесённые некоторыми болезнями, невозможно вылечить, не избавившись от самой болезни.

Попытка справиться с болезнью может потребовать продолжительного действия или даже продолжительного состязания, основанного на проверках Выносливости + Решительности. Обыкновенная простуда может потребовать трёх или пяти успехов, позволив протагонисту делать бросок раз в сутки. Лечение рака может потребовать 30 или более успехов, и персонаж сможет делать один бросок в месяц. Бросок может проходить с бонусами, отражающими качество медикаментов (+1) или больничного ухода (от +1 до +3).

Наркотики

Немало людей прибегает к наркотикам, чтобы избежать жизненных трудностей. В Мире Тьмы, в котором человечество обладает подсознательным, прочно укоренившимся пониманием своей роли как вечной добычи в лапах чудовищных хищников, наркотики могут стать способом достижения краткосрочного счастья или забвения.

Невозможно было бы описать воздействие каждого препарата на психику и организм персонажа, однако их основные виды описаны ниже наряду с рекомендациями по их использованию. Задача этого раздела - описать ключевые и расслабляющие эффекты наркотиков, принятых в умеренном объёме. Передозировка (касается ли это самого персонажа или его жертвы) описана на **стр. 269** в разделе "**Яды и токсины**". Первое изменяет сознание персонажа и просто влияет на его способность функционировать в нормальном режиме. Последнее может убить персонажа.

Умеренная доза наркотиков влияет на восприятие и потенциал человека. Он может принять наркотик сознательно или получить его в результате манипуляций врага, однако такая доза не угрожает его жизни (во всяком случае, напрямую). Более того, он может справиться с эффектами принятого наркотика, сделав успешный бросок на Выносливость + Решительность (см. "**Соппротивление ядам и болезням**" на **стр. 69**). Сила и доза наркотика могут повлиять на этот бросок. Сильный наркотик может наложить штраф -2 или -3. Умеренная или небольшая доза может наложить штраф -1, позволяя справиться с её эффектами с относительной лёгкостью.

Рассказчик может решить, что перебороть эффекты того или иного наркотика чрезвычайно трудно и что для этого необходимо пройти продолжительное состязание. Каждый час персонаж делает один бросок; успехи, полученные на конкретном этапе, показывают, насколько ему удаётся справляться с наркотиком на протяжении ближайших шестидесяти минут. Кроме того, наркотик может обладать фиксированным количеством успехов, которые персонаж должен набирать при каждом броске. Допустим, наркотик средней силы может потребовать трёх успехов, а сильный - шести. Если бросок даёт больше успехов, персонаж подавляет эффекты наркотика на ближайший час. Если бросок даёт меньше успехов, эффект остаётся в силе до новой проверки. Броски делаются каждый час, пока наркотик не потеряет силу или пока вы не накопите числа успехов, назначенного Рассказчиком. Независимо от того, что происходит раньше, персонаж избавляется от эффектов наркотика. Общее число успехов, требуемое для окончательного преодоления наркотика, зависит от силы самого препарата (обычно от пяти до двенадцати).

• **Алкоголь:** Каждая порция алкоголя, выпитая сверх Выносливости персонажа в пределах одного часа, отнимает по одному дайсу ото всех проверок на Ловкость, Интеллект и Сообразительность (Защита также снижается). Между тем, социальные броски могут получить бонус +1 за каждую порцию (до максимума +3). Если персонаж уже слишком пьян, эти бонусы превращаются в равнозначные штрафы. Все эти эффекты снижаются на единицу за каждый час, в течение которого алкоголь выводится из организма.

• **Марихуана:** Персонаж теряет по одному дайсу во всех проверках на Ловкость, Интеллект, Решительность и Сообразительность за каждый косяк или за каждую затяжку из бонга, которую персонаж делает в пределах одного часа (Защита также снижается). Этот эффект полностью проходит через час после последней затяжки, если только персонаж не продолжает накачивать себя чем-нибудь ещё.

• **Галлюциногены:** Любые проверки теряют от одного до трёх дайсов, а такие характеристики, как Защита, теряют от одного до трёх очков в зависимости от силы галлюциногена. Персонаж может получить ошеломляющие, раздражающие или пугающие видения, хотя он может понять, что всё это существует только в его изменённом сознании (сделайте бросок на Интеллект + Знание улиц или Эмпатию со штрафом от -1 до -3, чтобы "очистить" сознание персонажа. В случае успеха вы можете делать уже стандартные броски на Выносливость + Решительность в попытке избавиться от эффектов наркотика).

Самообладание персонажа также может быть изменено галлюцинациями в ту или иную сторону в зависимости от того, принимает ли персонаж свои видения за истину или истину - за видения. Так, он может увидеть обычного человека, но принять его за монстра, а может увидеть монстра и принять его за обычного человека. Эффекты галлюцинации продолжаются в течение часов, равных 8 - Выносливости персонажа.

• **Кокаин/крэк/спиды:** Персонаж может получить бонус к проверкам Силы или Выносливости, однако наркотик одновременно делает его склонным к нервозности и паранойе (-1 к социальным броскам). Рассказчик описывает эффекты наркотика, основываясь на дозировке, качестве препарата и состоянии сознания персонажа.

• **Героин/морфин/барбитурат:** Боль смягчается (ранения не налагают штрафов), однако персонаж впадает в сонливое состояние на количество часов, равное 8 - его Выносливости. Любые броски получают штраф -2; все защитные характеристики понижаются на два до устранения эффекта.

Электричество

Разряды молний, оголённые провода, защитные ограждения, - всё это может пропустить через тело персонажа электрический ток. Некоторые сверхъестественные существа обладают особым контролем над электричеством и способны направлять его во врагов простым усилием воли. Электричество автоматически наносит несколько пунктов тупого урона за каждый раунд контакта. Броски атаки не требуются.

Если речь не идёт о коротком разряде, и электричество пропускает через тело жертвы непрерывный поток – как, например, при соприкосновении с оголённым кабелем, - жертва может и не иметь возможности разомкнуть контакт. Её мускулы судорожно сокращаются, не позволяя отдернуть руку. Каждый раунд вы делаете пассивный бросок на Силу своего персонажа. Провал означает, что он всё ещё держится за источник электричества и получает урон каждый раунд, пока не бросок не закончится успехом.

| Источник | Урон |
|----------------|--|
| Незначительный | Розетка 4 (Т) |
| Значительный | Защитное ограждение 6 (Т) |
| Серьёзный | Распределительная коробка 8 (Т) |
| Фатальный | Основной городской кабель; рельсы метро 10 (Т) |

Ношение брони не предоставляет защиты от поражения электрическим током. Магические потоки электричества, призванные сверхъестественными существами, рассчитываются по правилам, которые определяет Рассказчик.

Взрывчатка

Лучший способ нанести колоссальный урон по целой округе всего за одно мгновение - это использование взрывчатки. Обычно она используется в коммерческих целях (для очищения шахт или сноса зданий) или же в ходе военных действий (для устранения чрезвычайно устойчивых целей наподобие танков, мостов или вражеских установок). И

только одна причина может заставить человека воспользоваться взрывчаткой в собственных целях: отчаяние.

Такой человек готов пойти на крайние меры, чтобы раз и навсегда уничтожить что-то - или кого-то. Предполагается, что если ваш персонаж приобретает и использует взрывчатку, то он действительно жаждет избавиться от своего врага, будь это человек или монстр, или разрушить то, на что его враг возлагает большие надежды. В обратном случае он мог просто отчаяться взломать дверь или сейф - и использовать радикальный способ получения доступа.

Рассказчику следует помнить, что это оружие труднодоступно, а большинство его видов находится вне закона. Чтобы получить личный доступ к взрывчатке, персонаж должен обладать Преимуществом *Статус* (см. стр. 172). Также в приобретении этого вида оружия могут помочь Ресурсы, Союзники или Знание улиц. Само собой, персонаж всегда может выкрасть то, что ему нужно.

Некоторые виды взрывчатки - к примеру, осколочные гранаты и самодельные бомбы - можно бросать вручную; другие заранее устанавливаются на пути жертвы и подрываются в нужный момент - как, например, в случае с часовыми или дистанционно управляемыми бомбами.

Максимальная дальность, на которую можно бросить взрывчатку, определяется по правилам метания (см. "Метание" на стр. 95). Предметы, отмеченные в **Таблице взрывчатки** символом ^{"a/d"}, обладают аэродинамическими свойствами. Взрывчатка, не отмеченная таким символом, не обладает аэродинамическими свойствами и может быть брошена только на незначительное расстояние (или не может быть брошена вообще). Если персонаж бросает взрывчатку на расстояние, сделайте бросок Ловкости + Атлетики, чтобы узнать, удалось ли ему попасть туда, куда он рассчитывал. Некоторые виды взрывчатки наподобие ручных гранат предоставляют определённые бонусы к таким броскам, в то время как неудобные предметы наподобие коктейля Молотова налагают на эти проверки определённые штрафы. Хотя бы один успех, полученный при проверке метания, означает, что персонаж забрасывает взрывчатку туда, куда и рассчитывал. Если он проваливает этот бросок, взрывчатка падает в другом месте. Рассказчик сам должен решить, куда она приземляется, причём зона взрыва (см. ниже) может и не задеть намеченную цель. Полный провал в броске может кончиться тем, что граната упадёт персонажу под ноги или подкатится к его союзнику. Имейте в виду, что если взрывчатка обладает большой зоной взрыва, но не долетает до намеченной цели, метатель сам может пострадать от взрыва.

Если персонаж устанавливает взрывчатку на стратегической позиции (например, у основания моста или возле почтового ящика), а бомба взрывается по прошествии определённого времени или по активации детонатора, персонаж должен успешно пройти проверку Интеллекта + Скрытности, чтобы установить взрывчатку и не попасться никому на глаза.

Сложность механизма может добавить к броску определённые модификаторы (+2, если он небольшого размера, или -2, если он громоздок или был создан в домашних условиях). Затем сделайте бросок на Интеллект + Науку, чтобы выяснить, удалось ли вашему персонажу разместить, спрятать и активировать бомбу. Надёжность взрывного механизма также наделяет бросок определёнными модификаторами (+1 в случае с надёжной техникой, +3 в случае с защитой от неумелого обращения, -1 в случае с самодельной бомбой и -3 в случае со взрывчаткой, готовой разорваться от малейшего удара). В случае провала бомба срабатывает не в тот момент, повреждает не те объекты или же не срабатывает вообще. Полный провал означает, что бомба взрывается слишком рано или даже в руках неумелого подрывника.

Гранаты и бомбы обладают рейтингами Урона и Зоны взрыва, указанными в **Таблице взрывчатки**. Зона взрыва определяет (в ярдах) диаметр области, которая пострадает при активации бомбы. Все, кто оказываются в этой зоне, автоматически

стоит прочерк, то этот тип взрывчатки невозможно метнуть.

Стоимость: Минимальный показатель Ресурсов, требующийся для приобретения взрывчатки. Если в графе стоит прочерк, то этот тип взрывчатки можно создать в домашних условиях вместо приобретения.

* Зажигательные вещества могут воспламенить цель (см. "**Огонь**"). Взрыв наносит тупой урон; огонь наносит уже летальный урон.

** Оглушающие типы взрывчатки наносят тупой урон и могут сбить жертву с ног (см. "**Нокдаун**" на стр. 251).

*** Часовая бомба или бомба, активируемая детонатором. Содержит определённое количество динамита, пластида или других взрывчатых веществ, которые разрушают окружающие здания и поджигают легковоспламеняющиеся материалы, усиливая повреждение. Значения, указанные в каждой графе, носят приблизительный характер.

^{a/d} Взрывчатка обладает аэродинамическими свойствами.

Падение

Иногда персонаж пытается перемахнуть на соседнюю крышу, но переоценивает свои силы. Или он может карабкаться по лестнице в тот момент, когда противник решает оттолкнуть её от стены. Или сильный боец просто сбрасывает персонажа с большой высоты. Вне зависимости от причины, ваш персонаж может упасть и пострадать при ударе. Падение наносит тупой урон, если только протагонист не падает на забор с острыми пиками, на битое стекло или даже на землю с огромной скоростью. Персонаж получает одно очко повреждений за каждые три ярда падения. При падении с 30 или более ярдов он развивает слишком большую скорость и получает уже летальный урон. Таким образом, если протагонист срывается с тридцатиярдовой высоты, он получает 10 очков летального урона. Как только персонаж развивает подобную скорость, потенциальный урон останавливается на отметке 10 независимо от того, сколько ещё ярдов после первых 30 он пролетит. Он может упасть с высоты 30 ярдов, а может сорваться со стометровки - урон всё равно останется равен 10 пунктам летального ущерба.

Рассказчик может позволить броне персонажа автоматически смягчить полученные повреждения, если надетое на него обмундирование действительно защищает его от подобного типа урона и если это не противоречит здравому смыслу. При достижении огромной скорости (30+ ярдов) защита уже не может смягчить удар.

Рассказчик может позволить вашему персонажу смягчить падение тем или иным образом - вероятнее всего, ухватившись за ткань на стене или изловчившись упасть в песок, а не на асфальт. В таком случае персонаж может пройти проверку Ловкости + Атлетики. Каждый успех понижает урон от падения на единицу. Рассказчик может назначить ограничение на смягчение повреждений - например, до максимума в три очка. Как правило, при падении можно только хвататься за выступы или пытаться упасть в определённое место. Попытки смягчить падение на огромной скорости, как правило, бесполезны.

Падение в глубокую воду, снег или гору подушек может автоматически снизить урон по решению Рассказчика. По достижении огромной скорости "мягкое" приземление уже не имеет эффекта. Падение в воду с такой высоты равносильно падению на асфальт.

Усталость

Знакомство с тайной стороной мира и опасностями, которые она скрывает, не оставляет персонажу такой роскошной возможности, как здоровый сон. Возможно, протагонисту приходится сохранять бдительность или следить за безопасностью другого человека (или важного объекта). Иногда ему нужно пересечь границу своей страны как можно скорее, однако появление в аэропорту равносильно самоубийству. Как рассчитать, сколько времени он может провести на ходу, не смыкая глаз, и какими последствиями грозит ему такой режим?

Любой персонаж может превысить стандартные возможности своего тела, хотя уже очень скоро он начнёт чувствовать изнеможение. Практически кто угодно может оставаться на ногах 24 часа подряд, однако продолжать работу и по истечении этого периода становится быть чрезвычайно трудно. За каждый шестичасовой период после первых 24 часов бодрствования персонаж делает по одному броску на Выносливость + Решительность. В случае провала он засыпает. В случае успеха он продолжает бодрствовать и заниматься чем пожелает. Вложение очка Воли добавляет три дайса к проверке. В один такой бросок можно вложить не более одного очка Воли.

Работа на пределе возможностей сказывается на эффективности любых действий, которые предпринимает протагонист. За каждый шестичасовой период бодрствования после первых 24 часов он получает кумулятивный штраф -1 на любые проверки. Ему всё сложнее сосредоточиться, а перед глазами начинают проплывать слабые галлюцинации. Этот штраф влияет и на дальнейшие проверки Выносливости + Решительности при попытках остаться на ногах.

Если персонаж занимается тяжёлой физической деятельностью наподобие бега, участия в схватке или проведения магического ритуала и одновременно борется со сном, Рассказчик может наложить дополнительный штраф (от -1 до -3) на проверки бодрствования.

Максимальное количество дней, которые персонаж может провести без сна, равно значению его Выносливости или Решительности, в зависимости от того, что ниже. По истечении этого срока он просто теряет сознание.

Как только он засыпает, прежде, чем он сумеет проснуться, должно пройти не менее 8 часов + 1 за каждый шестичасовой период сверх первых 24, которые он оставался на ногах.

Огонь

Персонаж может прикоснуться к свече или ворваться в пылающий дом. В обоих случаях он получает ожоги. Пламя автоматически наносит ему повреждения каждый раунд в зависимости от объёма тканей, соприкоснувшихся с открытым огнём. Бросков атаки не требуется. Чем больше огонь, чем сильнее наносимые им повреждения. Равным образом, чем он жарче, тем серьёзнее ожог.

| Величина пламени | Урон |
|---|-------------|
| Факел | 1 |
| Костёр | 2 |
| Пылающий дом | 3 |
| Температура пламени | Модификатор |
| Свеча (ожог первой степени) | - |
| Факел (ожог второй степени) | +1 |
| Бунзеновская горелка (ожог третьей степени) | +2 |
| Химический огонь/расплавленный металл | +3 |

Таким образом, источник пламени величиной с костёр (2), горящий с интенсивностью факела (+1), при контакте наносит три очка повреждений за раунд.

Если контакт с источником пламени продолжается дольше одного раунда, пламя перекидывается на самого персонажа. Он продолжает получать урон, даже если разрывает контакт с источником возгорания. Обычно в такой ситуации пламя постепенно затухает, с каждым раундом нанося на одно очко повреждений меньше, хотя это зависит от его интенсивности. Персонаж может остановиться, упасть на землю и начать кататься по ней, пока не потухнет пламя, а может облить себя из огнетушителя или шланга. Рассказчик может решить, что в определённых обстоятельствах пламя может потухнуть мгновенно (направленный взрыв поглощает в локации кислород; персонаж целиком погружается в воду). Напротив, иногда пламя может держаться, несмотря на все попытки его потушить (например, при попытках залить водой горящий торфяник).

Большинство видов брони блокируют повреждения от огня на количество раундов, равное своему рейтингу. Если пламя не удаётся потушить за это время, дальнейшие повреждения приходятся на персонажа в полном объёме. Так, броня с рейтингом 2 против большинства видов атак сокращает урон от огня на два пункта в течение первых двух раундов. Начиная с третьего раунда, персонаж получает урон уже в полном объёме.

Если огонь понижает Здоровье протагониста до нулевой отметки, однако ему всё-таки удаётся выжить (благодаря своевременной помощи или мистическим средствам лечения), он может остаться калекой (понижение Физического Атрибута), может перенести повреждение нервов (снижение Ментальных Атрибутов) или может остаться с жуткими уродующими шрамами (снижение Внушительности). Решение принимает Рассказчик. Такое уродство может рассматриваться как Недостаток (**см. стр. 322**), полученный в ходе игры.

Яды и токсины

Хотя некоторые яды или токсины могут влиять на поведение и восприятие персонажа подобно наркотикам, большинство из них просто наносят ему летальный урон. Такие вещества угрожают жизни протагониста, а равным образом угрожает ей и передозировка наркотиков. Яды, токсины и большие дозы наркотиков должны прежде всего войти с жертвой контакт - будь это инъекция, проглатывание, вдыхание или простое касание химиката.

Инъекция: Вещество вводится непосредственно в кровь жертвы с помощью шприца или ранения (например, в форме пореза отравленным лезвием). Если жертва сопротивляется, атакующий должен получить хотя бы один успех, чтобы ввести токсин в её кровь. Вампиры иммунны к таким веществам, если только те не разрушают кровь жертвы или не наносят прямой урон её телу.

Проглатывание: Яд подсыпается в пищу или подмешивается в напиток; как правило, действие таких веществ проявляется только через длительный период времени (например, через час). Другие яды обычно срабатывают быстрее (нередко мгновенно). Вампиры иммунны к пищевым ядам.

Вдыхание: Яд должен проникнуть в лёгкие жертвы (как, например, в случае с газом). Вампиры иммунны к большинству видов подобных ядов.

Касание: Для активации яда требуется простой контакт с кожей жертвы. Обычно в таких условиях атакующий должен коснуться жертвы (**см. стр. 233**), что налагает на его проверку штраф, равный её Зашите.

Как только яд попадает в организм жертвы, он автоматически наносит урон (обычно летальный, хотя оглушающие разновидности газов могут наносить и тупой урон), равный степени токсичности вещества. Некоторые яды наносят урон только один раз; другие могут наносить регулярные повреждения на протяжении определённого количества раундов или каждый час, пока эффект не ослабнет. Персонаж может сопротивляться действию яда, если успешно пройдёт пассивное состязание при помощи своей Выносливости + Решительности. Если полученные успехи превышают нанесённый урон, персонаж не получает никаких повреждений. Если полученные успехи равны или уступают количеству повреждений, урон наносится в полном объёме. Иногда персонаж может пройти такую проверку лишь один раз; в других случаях он проходит её каждый раз, когда действия яда проявляется снова.

| Вещество | Токсичность |
|--|-------------|
| Аммиак (<i>вдыхание</i>) | 3 |
| Отбеливатель (<i>проглатывание</i>) | 4 |
| Цианид (<i>вдыхание или проглатывание</i>) | 7 |
| Передозировка наркотиков или алкоголя (<i>проглатывание, вдыхание, инъекция</i>) | от 3 до 7 |
| Сальмонелла (<i>проглатывание</i>) | 2 |

Экстремальные температуры

Сильнейший холод или жара оказывают на человека пагубное влияние. Такие температуры могут налагать штрафы на все проверки Ловкости и/или Силы, а иногда мешать и умственным способностям, налагая штрафы на соответствующие проверки Сообразительности (Защита также снижается). Таким штрафом может служить кумулятивный модификатор -1 за каждый час, проведённый на сильном морозе или на страшной жаре. Если такие штрафы сводят запас дайсов вашего персонажа к нулю, он оказывается истощён или попросту обездвижен влиянием экстремальной температуры. В некоторых случаях он может начать бредить, а при продолжительном воздействии таких условий на персонажа возможно даже снижение Атрибута на один пункт - без возможности его восстановления. Обморожение, гипотермия и тепловое истощение могут иметь серьёзнейшие последствия для человеческого организма.

Экстремальные погодные условия Рассказчик может отобразить в форме постоянно увеличивающегося урона. Персонаж может сопротивляться такому урону в течение нескольких часов, равных сумме его Выносливости + Решительности. Каждый час после этого персонаж получает очко тупого урона, которое невозможно исцелить, пока персонаж не окажется в более благоприятных условиях.

Пример игры

Когда Дэвид взялся за расследование деятельности Рэймонда Диодати, он сам вписал себя в список врагов местного босса мафии. Однако Дэвид и представления не имел, что наёмный убийца уже проник в ночной офис, пока он собирался уходить. Дэвид закрыл дверь на замок и уже собирался направиться дальше по коридору, когда киллер выглянул из-за угла позади него.

Он рассчитывает застать Дэвида врасплох, однако Рассказчик даёт частному сыщику шанс почувствовать надвигающуюся угрозу. Дэвид проходит проверку Сообразительности + Самообладания. Поскольку его Сообразительность равна 4, а Самообладание 3, запас дайсов равен семи. Обстоятельства не дают Дэвиду никаких бонусов. Бросок даёт результаты 1,3,4,7,7,8 и 9, то есть два успеха - а этого более чем достаточно, чтобы почувствовать опасность. Рассказчик решает, что Дэвид видит отражение киллера в офисном окне.

Поскольку Дэвид знает о приближении киллера, каждый участник боя проходит проверку Инициативы. Ловкость 3 и Самообладание 3 наделяют Дэвида Инициативой 6. Он получает 7 на броске, что даёт итоговое значение 13 до конца сцены. Инициатива убийцы даёт ему результат 9. Дэвид действует первым. В коридоре нет ничего, что можно было бы использовать как укрытие. Он может броситься на пол, однако это всё равно оставит киллеру возможность попасть по нему. Единственный выход из офиса находится за спиной убийцы, поэтому Дэвид решает наброситься на него вместо того, чтобы пытаться сбежать. Скорость Дэвида равна 10 (Сила 2 + Ловкость 3 + фактор вида 5). Киллер находится дальше, чем в десяти ярдах, поэтому Дэвид решает сократить дистанцию бегом. Обычно это означает, что персонаж не может выполнять в этом раунде других действий, однако Дэвид решает ударить противника с разбега, используя возможность натиска. Таким образом, в пределах одного раунда он и перемещается по коридору, и атакует противника, поскольку его атака основана на Рукопашном бое (он также мог бы использовать Холодное оружие). Тем не менее, Дэвид утрачивает показатель Защиты из-за атаки с разбега.

Поскольку Дэвид не носит оружия, он решает ударить противника кулаком. Проверка Силы (2) + Ловкости (3) получает штраф -1 из-за показателя Защиты убийцы. Бросок четырёх дайсов не приносит ни одного успеха. Дэвид промахивается.

Между тем, киллер неожиданно для себя оказывается со своей жертвой лицом к лицу. Рассказчик делает за него бросок Ловкости (3) + Огнестрельного оружия (4) + 2 за использование пистолета. Обычно огнестрельные атаки не получают штрафа из-за Защиты цели, однако в данном случае киллер стреляет в противника, находящегося с ним в состоянии ближнего боя. И тем не менее, хотя Защита Дэвида должна была повлиять на бросок убийцы, сыщик использовал натиск ранее в этом бою, что лишило его возможности пользоваться Защитой в качестве платы за выполнение манёвра. Защита Дэвида не применяется. Кроме того, Дэвид не носит брони. Если бы он носил её, рейтинг брони пришлось бы вычесть из броска убийцы.

Итак, Рассказчик кидает за киллера девять дайсов и получает два успеха. Выстрел наносит Дэвиду два очка летального урона. Здоровье сыщика равно 8. Он не имел никаких ранений, когда завязалась драка, поэтому игрок ставит пометки "X" в двух самых левых клетках Здоровья своего персонажа. Рассказчик решает, что выстрел пропахал жуткую борозду у него на предплечье.

Оба участника схватки выполнили свои действия. Начинается второй раунд. Дэвид снова действует первым и решает ударить ногой по правой руке противника, в которой тот держит оружие. Рассказчик решает, что атака по такой маленькой цели получает штраф -4 наряду с отрицательным модификатором -1 за Защиту цели. Дэвид решает рискнуть. В обычных условиях штрафы свели бы запас дайсов на руке игрока до броска на удачу (Сила 2 + Рукопашный бой 3 - 4 за цель - 1 за Защиту противника). Однако игрок решает вложить очко Воли для получения трёх дополнительных дайсов. Он получает результаты 2, 9 и 10 - то есть два успеха и возможность перебросить "десятку". Он получает ещё одну 10 и снова делает бросок. На этот раз он получает 8, что в сумме даёт четыре успеха. Киллер получает четыре очка тупого урона. Рассказчик решает, что тот остаётся с практически сломанной рукой.

Если бы игрок не захотел вкладывать очко Воли в эту атаку, ему пришлось бы делать бросок на удачу. Только результат 10 мог бы предоставить ему успех (хотя эту 10 можно было бы перекинуть в соответствии с правилом снова-десять). Вместе с тем он бы рисковал получить при броске 1, что привело бы к полному провалу. В таком случае Рассказчик мог бы решить, что Дэвид промахивается и падает на пол.

Между тем, оружие киллера получает сильнейший удар, и Рассказчик решает сделать проверку Силы + Атлетики, чтобы выяснить, смог ли тот удержат оружие. Поскольку он обладал 7 очками Здоровья в начале боя, теперь у него осталось только три пустых клетки. Это означает, что он близок к получению штрафов. Проверка Силы + Атлетики не даёт убийце ни одного успеха, так что Рассказчик заявляет, что оружие отлетает на четыре ярда в сторону (дистанция равна полученному урону).

Встревоженный таким поворотом событий, киллер выхватывает нож, что становится его действием в этом раунде. С началом следующего раунда Дэвид должен быстро решить, что он будет делать. Он точно не хочет закончить сегодняшний день на кончике ножа, так что он может перейти в Уклонение. Он не сможет предпринимать никаких других действий до конца раунда, однако наверняка сумеет избежать смертоносного лезвия. Это удвоит его Защиту до окончания раунда.

Тем не менее, Дэвид понимает, что противник не оставит попыток его убить, и поэтому решает снова пойти в наступление. Дэвид наносит ещё один удар. Он снова делает бросок Силы (2) + Ловкости (3) - 1 за Защиту цели. Четыре дайса дают в итоге один успех. Убийца получает ещё одно очко тупого урона. Удар приходится по голове, и перед глазами киллера начинают мелькать разноцветные звёзды. Поскольку третья от конца клетка его Здоровья получает отметку "/", дальнейшие действия киллера будут проходить со штрафом -1. Если он получит ещё два очка повреждений, он будет рисковать потерей сознания. В этом случае каждый раунд ему придётся делать бросок на Выносливость (а в данной ситуации это даст ему на бросок только два дайса), чтобы

остаться в сознании; кроме того, все дальнейшие действия киллера будут проходить со штрафом -3 (вышеупомянутые проверки Выносливости не получают этого штрафа).

Вместо того, чтобы пытаться закончить дело, несостоявшийся убийца решает броситься к выходу. Он полностью тратит действие на то, чтобы ускользнуть от Дэвида. В обычных условиях его Скорость равна 10, однако она сокращается до 9 из-за полученных травм. Тем не менее, он бежит с удвоенной Скоростью, что позволяет ему покрыть в этом раунде 18 ярдов.

Этого достаточно, чтобы вырваться в заднюю дверь и сбежать по ступеням. Поскольку Дэвид уже действовал ранее в этом раунде, он не может броситься в погоню прямо сейчас. Однако он делает это с началом четвёртого раунда.

Откуда ему было знать, что на улице караулит стрелок, специально нанятый Диодати? Поскольку одна боевая сцена подходит к концу и начинается следующая, Рассказчик объявляет новую проверку Инициативы. Вместе с тем он решает, что стрелок, ждущий на улице, не имеет шанса застать Дэвида врасплох (что в обратном случае могло бы оставить частного сыщика без возможности действовать и применять Защиту в первом раунде новой схватки). Дэвид знает, что попал в опасную ситуацию, и готов вовремя среагировать на любую угрозу.

Новая Инициатива Дэвида равна 13; Инициатива стрелка равна 12. Дэвид выбегает в заднюю дверь - только затем, чтобы увидеть второго убийцу, стоящего напротив него с ПП в руках. Безо всяких раздумий игрок заявляет, что Дэвид бросается за припаркованный рядом автомобиль, чтобы укрыться. В свою очередь, стрелок открывает по нему огонь, выпуская в Дэвида короткую очередь.

Рассказчик делает за него бросок Ловкости 2 + Огнестрельного оружия 3 + 2 за оружие + 1 за короткую очередь. Дэвид находится в пределах короткой дистанции ПП (25 ярдов), так что стрелок не получает никаких штрафов за расстояние. Тем не менее, Дэвид находится в хорошем укрытии (что налагает штраф -3 на бросок атаки). Запас дайсов стрелка сокращается до пяти. Рассказчик делает бросок и получает один успех. В середине прыжка Дэвид получает пулю в бедро, и его игрок ставит крестик ("X") в третью клетку Здоровья протагониста.

Дэвид понимает, что если он не успеет вовремя что-нибудь предпринять, то ему крышка. Однако он знает, что скоро на выстрелы придет полиция. Во втором раунде нового боя Дэвид раскрывает автомобильную дверь и ныряет внутрь. Стрелок понимает, что он задумал, и поливает Дэвида длинной очередью, направленной в сыщика через окна автомобиля. Поскольку окна в машине закрыты, Дэвид находится в полном укрытии. Чтобы выстрелы нанесли ему хоть какие-нибудь повреждения, гангстер должен сначала пробить окно.

Запас дайсов при атаке стрелка изначально основан на Ловкости (2) + Огнестрельном оружии (3) + 2 за оружие + 3 за стрельбу длинной очередью. Окно налагает штраф -1, что сокращает запас до девяти дайсов. Бросок атаки даёт результаты 1,3,4,5,6,7,8,10 и 10! Это три успеха. Две полученные десятки перебрасываются. Одна даёт результат 3, вторая 9. Итого четыре успеха.

Автомобильное окно обладает Прочностью 1 (а также Размером 3 и Структурой 4). Четыре успеха превышают Прочность окна на три пункта. Это означает, что три дайса бросаются снова для вычисления урона, нанесённого Дэvidу в результате атаки. (Кроме того, окно утрачивает сразу три из четырёх пунктов Структуры, так что оно практически полностью уничтожено).

Рассказчик бросает три дайса и получает три успеха! Дэвид получает ещё три очка летального урона, что оставляет ему только две пустых клетки Здоровья (первые шесть из них уже отмечены значками летального урона - "X"). Он серьёзно ранен и получает штраф -1 на все дальнейшие действия.

В следующем раунде он заводит двигатель и давит изо всех сил на газ, скрипя зубами от боли. Рассказчик требует от него проверки Ловкости + Вождения для того,

чтобы Дэвид избежал возможной аварии. Ловкость 3 и Возждение 2 комбинируются с рейтингом Управления автомобиля (2), а затем из запаса дайсов вычитается штраф -1 из-за полученных Дэвидом ран и модификатор -1, назначенный Рассказчиком из-за того, что Дэвид пригибается как можно ниже к водительскому сиденью. Бросок пяти дайсов даёт ему один успех. Автомобиль срывается с места под грохот рокошующего ПП. Убийца цедит сквозь зубы ругательства, вслушиваясь в приближающиеся сирены и прикидывая, как ему сообщить боссу плохие новости.

Дэвид понимает, что ему недвусмысленно предложили не вмешиваться в дела Рэймонда Диодати, однако у него другие планы. Как только он поправит здоровье (что отнимет у него 12 дней, поскольку каждая рана потребует двух дней лечения), он опубликует те доказательства, которые ему удалось собрать. Однако если приспешники Диодати найдут его раньше - или, что ещё хуже, если они найдут его близких, - возможно, публика так никогда и не получит этих улик.

Дэвид в отчаянии вырубил радио. Последние несколько дней играло сплошное дерьмо. Он вырос совсем на другом. Время его взросления было временем великой музыки, которую теперь называют "классическим" роком.

Он продолжил рулить в тишине. Дорога уходила в крошечную тьму, лишь в некоторых местах освещённую полной луной. Такого понятия, как "электрическое освещение", на этих глухих просёлочных дорогах не существовало. Скоро он доберётся до поворота, после которого асфальт сменится гравием, а там останется всего несколько миль по просеке до самой чащи леса. Но Дэвид не обращал внимания на деревья.

Он с досадой вспоминал реакцию той девушки на заправке. Сначала она показалась ему милой, немного уставшей и готовой поболтать. Она спросила его, чем он зарабатывает на жизнь. Ему нечего было стыдиться. Он сказал ей, и она расхохоталась. Этого следовало ожидать. Но даже после того, как он объяснил ей, насколько серьёзна его работа, она продолжила смеяться. Тогда он бросил пару баксов на стойку, забрал свою выпивку и смотался.

А на улице его ждал этот старый индеец, стоявший возле его машины с каменным лицом вожды. Он сказал Дэвиду, что ему следует развернуться и ехать домой. Сказал, что Дэвид напрасно приехал сюда за тем, что ищет. Это, более чем что-либо ещё, убедило Дэвида в том, что он на верном пути.

Но у него оставалось всего два гранта, а он всё ещё не нашёл доказательств существования снежного человека. Он не мог писать книгу, основываясь на одних лишь гипотезах. Таких горе-исследователей на рынке было пруд пруди. Он продал свою первую книгу издателю только потому, что пообещал достать наглядные доказательства. Но теперь, через шесть месяцев сплошных поисков и интервью, всё было так же глухо, как и в первый раз. И ему оставалось только одно. Самому стать свидетелем существования снежного человека.

А все зацепки, легенды и поверья указывали на этот промежуток леса. Если в течение месяца он ничего не увидит, ему придётся опустить руки. Однако он был уверен, что здесь что-то есть. Он чувствовал, что напал на след. Тот старый индеец лишь укрепил его в этой вере.

Дэвид так глубоко погрузился в свои размышления, что едва не пропустил поворот. Он засёк его впереди и ударил по тормозам, заскользив по намокнувшей дороге. Прежде, чем он успел понять, что происходит, гигантская, покрытая шерстью фигура выскочила перед его автомобилем. Бампер с разгону врезался в существо, и Дэвида швырнуло на руль. Но прежде чем сработала система безопасности и подушка заслонила собой лобовое стекло, он увидел длинное рыло и зелёные глаза. Потом автомобиль перевернулся, и Дэвид погрузился в небытие.

Глава восьмая: Повествование

*Мне чудится, что ночь - зияющий провал,
И кто в неё вступил - тот схвачен темнотою.
Сквозь каждое окно - бездонность предо мною.
Мой дух с восторгом бы в ничтожестве пропал,
Чтоб тьмой бесчувствия закрыть свои терзания.*
Бодлер, "Пропасть" (в переводе К.Бальмонта)

Вы слышите слабое потрескивание бетонной крошки у себя за спиной. Звук раздаётся ритмично, будто что-то следует за вами, на каждом шагу цепляясь когтями за покрытие дороги. Вы поворачиваетесь, но ничего не видите. Перед вами пустая улица. Лунный свет отбрасывает вашу тень вдоль тротуара. Внезапно вы чувствуете у себя на шее горячее дыхание, от которого по спине пробегают мурашки.

Ваши действия?

Что такое Повествование?

Повествованием называется тип ролевой игры, в которой каждый участник делает вид, будто он - кто-то ещё, возможно - совсем другой человек, например, астронавт или разведчик. Самой распространённой формой такой игры является та, которую мы знаем по играм, в которые мы играли в детстве, когда гонялись друг за другом в "Казаках-разбойниках" или "Полицейских и бандитах". Из этих непрехотливых игр и выросло ролевое искусство.

История современных ролевых игр уходит корнями в варгеймы и настольные игры. В какой-то момент игроки начали задаваться вопросом, как выглядела бы игра, если бы вместо целой армии они управляли одним-единственным человеком. Произошло это в поздних шестидесятих, а в более явной форме - в начале семидесятих. Большинство ролевых игр этого времени были основаны на фэнтезийной или научно-фантастической тематике.

По мере того, как всё больше людей вливалось в ролевое движение, эти игры эволюционировали. Тем не менее, хотя современные игры гораздо сложнее, чем "Казаки-разбойники", они основаны на тех же принципах смены образа. Существует множество правил, позволяющих отыграть своего персонажа и лучше описать его образ, и каждый из нынешних игроков в равной мере стремится сосредоточиться на своей роли, что помогает ему создать более детализированную и правдоподобную личность, чем те, которые мы придумывали, когда были детьми.

В свою очередь, это подводит нас к Повествованию. Множество ролевых игр делают больший упор на правила и статистики, чем на драматическую сторону игры. Некоторые даже в шутку называют подобные игры "roll-playing games" вместо "role-playing", поскольку броски игровых костей решают там не в пример больше, чем образы протагонистов. Само собой, Повествование тоже имеет небольшой набор правил, однако наша система подразумевает нечто гораздо большее, нежели броски дайсов и вычисления на листе персонажа.

Повествование направлено на создание драматической истории, коллективное сочинение рассказа, авторами которого становятся игроки. Хорошее Повествование всегда проходит в неожиданном ключе, содержит непредвиденные повороты сюжета и напряжённые ситуации, и нередко игровые персонажи ведут себя самостоятельно и произносят речи, которые первоначально не планировали сами игроки. Подобно героям рассказа, они начинают жить собственной жизнью.

В отличие от детских или корпоративных ролевых игр, Повествование может претендовать на право считаться формой искусства. Это может звучать достаточно претенциозно - но только не для тех, кто играет в подобные игры уже не один год и

пережил моменты катарсиса, в которые игра начинает казаться практически живой сущностью, Музой, подталкивающей персонажей на необычные и удивительные поступки. Ради таких моментов люди и садятся за игровой стол.

В этой главе приводятся советы и подсказки, которые, как мы надеемся, приведут вас к таким же моментам катарсиса. Однако не стоит рассчитывать на готовый рецепт, который, при полном соблюдении, всегда будет приносить один и тот же результат. Каждый участник игры должен приложить немало усилий к созданию общей истории. Вы должны искренне стремиться выйти за рамки приземлённых, сугубо игровых моментов.

Просто старайтесь не потерять ориентиры. Не нужно высмеивать тех, кто считает подобные игры простым развлечением (так оно и есть) или кто не стремится создать возвышенную историю. Вместо этого попытайтесь вдохновить игроков и убедить их раздвинуть границы собственных возможностей. В сердце Повествования лежит стремление к достижению чего-то большего через создание интерактивной истории, но ни в коем случае не нужно жертвовать ради этого собственным удовольствием.

Рассказывание историй

Повествование не сводится к тому, что ведущий стоит перед аудиторией и рассказывает о своих воспоминаниях. В этом процессе должен принимать участие каждый игрок, и каждый должен стремиться раскрыть сюжет, создаваемый общими силами. В отличие от интерактивных компьютерных игр, здесь нет заранее прописанных скриптов, и игрокам не нужно молча просматривать возникающие время от времени видеовставки. Они сами создают сюжет по ходу игры, активно помогая Рассказчику. И в этом вы ограничены только собственным воображением. То же можно сказать и о других видах коллективного творчества, однако ролевые игры представляют в этом плане самый яркий пример. Поскольку Повествование вытекает из общего творческого пространства, неограниченного объёмом пикселей или скоростью Интернет-соединения, игроки наряду с Рассказчиком обладают полным контролем над каждым элементом игры. Разумеется, существуют и определённые правила, но они направлены только на то, чтобы придать Повествованию достоверности и решить ситуации, определяемые случайным образом. Что самое важное, любое из правил может быть отменено Рассказчиком, если он думает, что оно мешает текущей истории.

Большая часть этой книги содержит информацию как для игроков, так и для Рассказчика. Эта глава представляет собой исключение, поскольку она содержит советы только для Рассказчика - человека, обладающего особой ответственностью за масштабы и форму истории. Игроки отвечают только за некоторые детали и могут направить игру в интересном направлении, однако Рассказчик, подобно режиссёру фильма, решает, какие именно ситуации будут определять ход всего Повествования. И что самое важное, он делает это не заранее, а уже во время игры.

Существует определённый набор инструментов и методов, которыми пользуются профессиональные писатели при создании рассказов, романов, пьес и сценариев. Некоторые из них отлично подходят и для системы Повествования, позволяя удерживать события в колее и не дать игре развалиться на множество случайных отрезков. Самые эффективные из этих методов описаны ниже. Предполагается, что Рассказчики будут сами создавать новые техники и приёмы.

Части истории

Большинство долгих историй делятся на составляющие части, позволяющие актёрам и зрителям сделать передышку между ключевыми сюжетными сценами. В этом Повествование ничем не отличается от драматургии.

Внутренние элементы истории - раунды и сцены - уже были освещены в **Шестой Главе (см. стр. 177)**. Здесь мы рассматриваем уже те элементы, которые позволяют организовать временное пространство между историями. Учитывая необходимость

каждого игрока в том, чтобы ходить на работу и уделять время семье, трудно представить, что вам удастся собираться чаще одного раза в неделю - а это может привести к тому, что игроки забудут общую картину истории. Чтобы поддерживать чувство причастности к истории и не давать ей распасться между игровыми сессиями, мы предлагаем делить ход игры на главы, истории и хроники.

Главы

Главой называется самая короткая часть истории, а потому большинство историй состоят сразу из нескольких глав. Обычно глава заканчивается вместе с игровой сессией или с наступлением ночи, если вы играете вечером. Подобно главам романа или эпизодам сериала, глава занимает достаточно времени, чтобы включить в себя хотя бы один или несколько важных сюжетных моментов. Протагонисты выясняют, что их соперник занимается контрабандой на речном складе, и пробираются туда, чтобы увидеть всё собственными глазами. Если на выполнение этой задачи уйдёт слишком много времени (например, игроки проведут несколько часов, подготавливаясь к выходу), глава может закончиться на самом интересном месте, оставив персонажей в неразрешённой или даже опасной ситуации.

Обычно глава включает в себя любые события, которые могут произойти за одну игровую сессию. Это может случиться само по себе, без чьего-либо контроля, однако Рассказчик может и самостоятельно попытаться сплести разрозненные поступки игроков в единую нить, которая с окончанием сессии сведёт сюжет в одну точку. В таком случае игроки будут идти в одном направлении и не смогут разминуться со сценами, необходимыми для развития сюжета. Советы по использованию этой техники представлены ниже, в разделе "**Как рассказывать истории**" (см. стр. 283).

Истории

Полноценная история развивает - и приводит к логическому завершению - одну сюжетную линию (см. стр. 177). Простая сюжетная линия может занять всего одну сессию, в то время как огромная, эпическая история потребует сразу десяти сессий. Конечно, сюжетная линия может иметь и побочные ответвления, однако хорошая история всегда сосредотачивается на чём-то одном - например, на решении страшной загадки или попытке протагонистов отомстить своему противнику.

Продолжая пример со складом, можно предположить, что история будет заключаться в разоблачении и пресечении незаконного бизнеса, в котором погряз соперник героев. В первой главе персонажи обнаруживают необходимые зацепки. Вторая глава позволяет им узнать расположение склада и проникнуть в него. В третьей и последней главе персонажи пытаются застопорить работу этого склада - успешно или понапрасну.

Хроники

Хроника состоит из череды историй, как правило, связанных между собой или представляющих собой части одного эпического сюжета. Равным образом, истории хроники может объединять один и тот же состав персонажей. Это напоминает телевизионные сериалы, состоящие из отдельных историй (эпизодов) и повествующие об одной группе персонажей и их работе. Некоторые серии связаны между собой единой сюжетной линией, которая разрешается в конце сезона (как это случилось в "*Щите*"), в то время как некоторые остаются полноценными историями, которые можно смотреть в любом порядке (вспомните "*Симпсонов*").

Возможно, вы захотите закрутить сюжет вокруг разрушения преступной империи местного босса мафии. Обнаружение склада и его закрытие только запустит новую череду эпизодов. Персонажей ожидает ещё не одно столкновение с криминальным миром, прежде чем у них появится возможность отправить за решётку своего заклятого врага.

Смысл истории

Части истории позволяют организовать временное пространство и дают игрокам ощущение последовательности игровых сессий. В свою очередь, смысл истории позволяет им понять, о чём она повествует. Не *что* в ней произошло (как будет видно ниже, это относится к самому сюжету), но *чему* она посвящена.

Тема

У каждой хроники и истории есть своя тема (время от времени полноценные темы могут появляться даже в отдельных главах). Тема содержит в себе ответ на вопрос, о чём повествует история. Именно это принято называть "моралью" или "уроком". Тема может быть сформулирована приблизительно так: "Преступность неудержима" или "Насилие порождает насилие", а может повествовать о том, что "Герои никогда не исчезают". Тема служит для Рассказчика напоминанием о том, в каком направлении должны развиваться события. Хаотичный набор идей и событий может перегрузить игру и лишить её смысла; Рассказчик может столкнуться с тем, что сюжет движется в абсолютно непредсказуемом направлении и никто не может сказать, о чём он повествует. Лучший способ взять сюжет под контроль – постоянно держать в голове тему истории и направлять события к разрешению основного конфликта. Даже если события развиваются неожиданным образом, не стоит беспокоиться, пока они иллюстрируют выбранную вами тему.

Например, в хронике, повествующей о борьбе с преступностью, темой может стать формулировка "Преступление развращает даже самых невинных". В такой истории повествование пойдёт о людях, которые борются не только за уничтожение криминальной структуры, но и за собственную нравственную чистоту. Им придётся на каждом шагу противостоять искушению прибегнуть к самым удобным, но вместе с тем самым несправедливым (и даже садистским) методам расправы с врагами. Они должны следовать закону, одновременно рискуя стать такими же нарушителями, как и их собственные враги. Если они развалят империю своего соперника, но очернят собственные имена и души, погрузившись в насилие, воровство и ложь, можно ли будет сказать, что они действительно победили?

Такая тема даёт в руки Рассказчика инструмент, с помощью которого он сможет придать каждой сцене общий характер, общее видение истории. Возможно, он ожидает, что персонажи столкнутся с искушением совершить самосуд, но в конце концов честно посадят преступников за решётку. Но вместо этого персонажи хватают врагов, завозят их в пустыню, закапывают по голову в песок и оставляют там медленно поджариваться на солнце, рассчитывая вернуться чуть позже и вытянуть из них признание. Рассказчик этого не ожидал, но благодаря чёткому знанию своей темы он понимает, как ему поступить в сложившейся ситуации. Когда персонажи возвращаются в пустыню, они обнаруживают, что один бандит умер от обезвоживания, другой отравлен ядом скорпиона, а третий сошёл с ума и бормочет под нос бессмыслицу. Персонажи попали в ловушку. Поглощённые фанатичной борьбой с преступностью, они не заметили, как сами преступили закон.

Настроение

Не менее важную роль, чем тема, играет в истории настроение, или атмосфера. Поддержание единого тона на протяжении всей истории позволяет вызвать у игроков определённое настроение. Между тем, в каждой сцене, главе и истории можно выделить собственное настроение, поэтому настроение не следует путать с атмосферой окружающего мира (подробнее это будет рассмотрено в разделе "**Как рассказывать истории**"). Настроение создают ключевые образы, символы или даже методы усиления напряжения, которые Рассказчик использует в каждой сюжетной сцене. Настроение позволяет игрокам почувствовать тему.

В вышеописанной хронике настроение может характеризоваться формулировками "тьма и жестокость" или "нуар". Мир в этой истории показан в стёртых тонах и в оттенках

серого цвета вместо деления на чёрное и белое. Например, ночь всегда затянута туманом и полна теней, а небо никогда не бывает чистым. Настроение позволяет почувствовать, что однозначных ответов не существует, а выборы не бывают ни правильными, ни ошибочными. Вместе с тем, Рассказчик может выбрать и более утончённое настроение наподобие "всё имеет зловещее значение". В такой хронике каждый предмет скрывает в себе пугающее значение, которое трудно заметить при первом взгляде. Таким настроением обладает телесериал *"Твин Пикс"*. На каждом шагу поджидает опасность. Никому и ничему нельзя верить. Даже шелест сосен за окном будто бы предвещает что-то зловещее.

Настроением управлять сложнее, чем темой. Это более эфемерное понятие, требующее больших творческих способностей, особенно в те моменты, когда игрокам удаётся попасть в места, которые вы планировали приберечь на потом. Но не переживайте. Соответствующее настроение - лишь инструмент, а не требование для создания хорошей истории. Оно просто помогает вам сконцентрироваться на теме, используя образы и другие едва уловимые символы - звуки (стонущий ветер, пронзительные крики), тактильные ощущения (жирные поверхности, острые предметы) и даже запахи (мята, тухлые яйца). Если вы выбрали настроение в стиле "фильмов нуар", вы можете избегать описания запахов и тактильных ощущений, сосредоточившись исключительно на звуках и визуальных образах, подчёркивающих резкий характер истории и отдаляющих её от проявлений сентиментальности.

В конечном счёте, благодаря настроению игрокам будет казаться, что тема пронизывает каждую часть игрового мира. Даже ночное небо, тени и ветер становятся элементами игровых событий и несут в себе часть значения всей истории.

Что происходит в истории?

Вне зависимости от того, какой смысл вы вкладываете в историю, вам необходимо решить, что ожидает игровых персонажей. Всё должно быть связано воедино; смысл не может существовать без событий. Взгляд на события как на отдельные единицы истории помогает лучше организовать их. При должном подходе они сольются в единое целое.

Сюжет

Говоря простым языком, сюжет - это то, что делают персонажи. Они проходят череду игровых событий, которые в целом и образуют историю со своим началом, развитием и логическим окончанием. Рассказчик не должен отвечать за всю историю целиком; в этом ему помогают другие игроки. Тем не менее, вы должны знать основы сюжета, чтобы начать историю, даже несмотря на то, что она неизбежно начнёт разветвляться, приобретать новые формы и создавать ситуации, которые вы не планировали изначально.

Простой сюжет наподобие того, который мы рассматривали выше, можно разделить следующим образом:

- Первый акт (начало): Персонажи узнают о своей проблеме - деятельности преступного босса.
- Второй акт (середина): Персонажи пытаются упрятать противника за решётку.
- Последний акт (заключение): Персонажи побеждают (но какой ценой?) или проигрывают своему врагу.

Сюжет не обязательно делить только на три основные части; их может быть и больше. Однако трёхактовую историю легко держать под контролем, не допуская слишком больших разветвлений сюжета, которые в обратном случае неизбежны. Тем не менее, вышеописанный сюжет можно усложнить следующим образом:

- Первый акт: Персонажей атакуют грабители.
 - Второй акт: Персонажи пытаются выяснить, кто пожелал им смерти и почему.
- Расследование выводит их на преступного босса.

- Третий акт: Персонажи пытаются уничтожить преступную империю.
- Четвёртый акт: Противник угрожает возлюбленной одного из протагонистов и жестоко убивает её, даже если персонажи пошли на уступки.
- Пятый акт: Персонажи или побеждают, или проигрывают, или сталкиваются с необходимостью покинуть город.

Особую сложность здесь представляет четвёртый акт (персонажи могут спасти заложницу и спрятать её от преступников), так что формулировку можно заменить на следующую: “Если игрокам удастся расстроить планы бандитов, антагонист срывает свой гнев на невинных людях и даёт персонажам понять, что в этом им стоит винить самих себя”. В остальном, каждый из этих актов не слишком трудно воплотить в жизнь, даже если у игроков будут разные идеи насчёт того, что им следует делать. (Например, даже если персонажи не захотят расследовать обстоятельства нападения в первом акте, их можно втянуть в войну с криминальным миром даже помимо воли).

Между тем, сюжет можно усложнить ещё больше, сделав преступного босса сверхъестественным существом, которое защищает свою империю при помощи мистических сил. Персонажи могут узнать об этом в любом из актов, в зависимости от собственной находчивости. Равным образом, они могут победить своего врага, даже не узнав его истинной сущности. Или, возможно, расправившись с боссом мафии, они невольно освобождают призрака, неупокоенную душу которого подкармливал жертвами погибший преступник. Теперь чудовище хочет отомстить тем, кто лишил его верного слуги.

Как бы то ни было, сюжет обозначает контуры Повествования и помогает организовать события, которые иллюстрируют тему игры.

Конфликт

Об этом уже говорилось ранее, но следует повторить: *конфликт лежит в сердце драмы*. Конфликт не обязательно должен принимать форму физического противостояния (что, однако, нередко случается в ролевых играх). Основой конфликта может служить даже простое желание персонажа открыть магазинчик в центре Нью-Йорка. Конфликт развивается по мере того, как протагонист сталкивается с препятствиями, даже если это всего лишь отток покупателей в соседний, более доступный магазин. Возможно, это самый скучный пример из всех возможных, однако он хорошо показывает, какую форму может принять конфликт и какие препятствия могут замедлить продвижение персонажа к цели.

Само собой, наибольшей популярностью и удобством по введению в игру отличаются конфликты, связанные с приключениями и экшеном, а значит - схватками. Сцены, наполненные драками и отчаянными прыжками, изобретательными побегами и проскакиванием у врага под носом занимают одно из самых видных мест в сокровищнице ролевых игр. Такие сцены редко бывают утомительными, хотя опытный Рассказчик постарается сделать их непохожими друг на друга. Постоянные перебежки по раскачивающимся балкам и прыжки по крышам быстро надоедают.

Как бы то ни было, лучшую форму конфликта создают сами персонажи - как игровые, так и придуманные Рассказчиком. Ворошение осинового гнезда, полного зависти и предательства, среди игровых персонажей обычно позволяет создать конфликт, который насытит событиями всю главу.

Вспомните первую встречу Д'Артаньяна с тремя мушкетёрами. Целая череда недоразумений оканчивается масштабной дуэлью. Однако это событие, в свою очередь, заставляет мушкетёров сплотиться и превращает их в одну из самых дружных команд, известных миру литературы.

Идеальными зачинателями конфликта становятся персонажи, подконтрольные Рассказчику. Какое удовольствие можно найти в том, чтобы развалить преступную империю, если у персонажей не будет шанса справиться с самим боссом? Запомнили бы

мы имя Элиота Несса, если бы не его противник Аль Капоне? Знали бы мы имя Робина Гуда, если бы не Шериф Ноттингемский? Вудворда и Берштейна, если бы не Никсон? Введение антагониста может стать одним из самых запоминающихся событий во всей истории.

Таким образом, на конфликте - преодолении препятствий, будь это люди, физические барьеры или собственные мысли (вспомните Гамлета) - жидется драма.

Сеттинг

Места, в которых разворачиваются события вашей истории, подобны живым персонажам. Возможно, они не двигаются и не разговаривают, но они передают игрокам важные сообщения. Это может быть чувство безопасности, витающее внутри святилища, или леденящая душу атмосфера гробницы.

Мир Тьмы похож на наш собственный мир, если смотреть на него через тёмные, искажённые линзы. Такое видение реальности позволяет вам черпать вдохновение из историй родного города, а при желании - и помещать его в центр своей истории. Изобразите работника местной автозаправки как жестокого, неуловимого монстра, а директора школы - как слугу потустороннего существа.

В реальной жизни мы часто слышим необычные истории, а знакомые нам города полны мест, которые навевают мысли о сверхъестественном. Вон в том магазинчике через дорогу работает продавец со странным лицом, который не любит покупателей. Кое-кто поговаривает, что он торгует сувенирами, пропитанными чёрной магией. Просто спросите его, и он вам покажет. Один парень с вашей улицы уже ходил туда, но с тех пор никому не рассказывает о том, что видел. Не хотите узнать, что на самом деле там происходит?

Создание интересного и правдоподобного сеттинга опирается на баланс реального и нереального. Попробуйте совместить городские легенды с реально существующими местами - заброшенными домами, в которые вы заглядывали с наступлением темноты, переулками позади вашего офиса, в которые никто старается не заходить, озёрами в глубине леса, в воду которых люди стараются не смотреть. Наполните мир загадочным очарованием - просто не забывайте, что в Мире Тьмы это очарование носит скорее пугающий, чем пленяющий характер.



Мыслите мифическими образами

В сердце Повествования лежат вымышленные истории, происходящие с персонажами в необычных местах. Ваша задача - рассказать их с особой страстью, вовлекая в создание истории всех игроков. Для того, чтобы пробудить в них интерес к сцене, вы должны описать её в деталях, будь это появление антагониста или собрание на забытом кладбище. Но старайтесь не ограничиваться только буквальными описаниями. Любое событие может обладать и глубинным уровнем, полным поэзии и символизма. Другими словами, события могут быть метафорами ваших идей.

Повествование позволяет вам превращать метафорическое в буквальное, придавая исходно фантастическим, вымышленным вещам характер реальных - пусть даже только в контексте истории. Например, духи и призраки в Мире Тьмы абсолютно реальны. В нашем мире они, по всей видимости, существуют только в воображении людей. Это метафоры или грёзы, обнажающие подсознательные желания, которые играют важную роль в нашем мироощущении.

Одно из главных достоинств этой системы заключается в том, что мы можем воплощать эти метафоры, взаимодействуя или даже противодействуя им в облике игровых персонажей. Моменты катарсиса, в которые нашими устами начинает говорить незримая Муза, становятся для нас истинными соприкосновениями с миром искусства. В такие моменты мифы и метафоры обретают жизнь. То, что мы использовали как простой реквизит или декорации, обретает буквальный смысл.

Это вовсе не означает, что Повествование обязательно должно основываться на шаблонных архетипах и "героических квестах", давно навязших в зубах. Вы не обязаны следовать столь заезженным образам при создании собственных персонажей или историй. Однако вам следует всегда помнить, какой большой силой обладает миф - оживлённая метафора, - когда он попадает в сердце истории и дополняет её аллюзиями на мифологическую тематику. Поэтому старайтесь думать мифическими, а не буквальными образами.



Как рассказывать истории

Теперь, когда вам известны основные элементы, из которых состоит история, самое время узнать, какие методы лучше всего подходят для их изложения. Как и в случае с любой формой искусства или ремесла, Повествование обладает огромным количеством всевозможных приёмов. У каждого Рассказчика свой стиль, свои методы повествования. Ниже представлены только те, которые отличаются особой популярностью и эффективностью, а потому не могут быть не упомянуты в этом разделе.

Вдохновение

Пожалуй, самый часто задаваемый вопрос, на который приходится отвечать любому писателю, звучит так: *"Откуда вы берёте свои идеи?"*. Возможно, лучший ответ на него дал Нил Гейман: *"Я их выдумываю"*.

Но как это сделать? У любого человека достаточно творческих сил, чтобы придумать сюжет, однако мы знаем, что в самых лучших историях встречаются идеи или события, которые отличаются особой притягательностью и заключают в себе что-то такое, что из года в год захватывает внимание тысяч читателей или зрителей. Существует несколько способов почерпнуть вдохновение - творческую искру - для создания истории, которая будет держать игроков в напряжении. Вот некоторые из таких источников:

- **Текущие события и история:** Почитайте о том, что происходит в современном мире или произошло в прошлом (давно известно, что все мы обречены раз за разом повторять одни и те же витки истории). Не стесняйтесь в открытую заимствовать истории из текущих событий. Полицейские телесериалы делают это всё время, основываясь на "заголовках сегодняшних газет" и сосредотачиваясь на демонстрации правовых последствий социальных конфликтов. Между тем, даже если события вашей игры разворачиваются в наши дни, ничто не мешает вам черпать вдохновение из истории давно ушедших столетий. Разве сегодня не могла бы начаться очередная охота на ведьм?

- **Литература и кино:** Нас всех вдохновляют истории других людей, независимо от того, где мы их увидели или услышали. Мы читаем "Дракулу" Брэма Стокера и хотим поиграть в современную версию этой жуткой истории. Мы смотрим "Принцессу Мононоке" и задаёмся вопросом, что было бы, если бы подобные духи населяли наш собственный город. Мы читаем или смотрим "Властелина Колец", и нам хочется самим стать волшебниками и рыцарями. Истории постоянно берут за основу другие истории, разжигая воображение читателей, которые, в свою очередь, рассказывают собственные истории, отражающиеся эхом в историях нового поколения. Главное здесь - придумать что-нибудь своё на основе чужой истории, а не переписать всё до последней детали.

- **Игры:** Помимо других ролевых систем существуют и многочисленные компьютерные, консольные и аркадные игры, из которых также можно черпать вдохновение. Если вам понравилось чувство, которое вы испытали, удирая по коридорам лаборатории от смертоносных пришельцев, вам наверняка захочется пережить это снова вместе со своими друзьями - но уже в новых декорациях, которые можете придумать вы сами.

Обстановка

Обстановка, в которой проходит ваша игра, может существенно повлиять на восприятие истории. Самый распространённый вариант - собраться за игровым столом, за которым игроки смогут видеть друг друга и хорошо слышать Рассказчика. Такой метод проведения игр кажется уже настолько стандартным, что иногда игроки начинают его недооценивать. Однако попробуйте рассадить игроков по разным углам комнаты в мягких, комфортных креслах, и передвинуть стол с лежащими на нём дайсами и изображениями локаций (особняками, кладбищами, туннелями канализации) из центра в дальнюю часть помещения, - и вы увидите, как быстро история потеряет всякое напряжение, а игроки начнут отвлекаться на внеигровые темы вроде просмотренных фильмов или передач. Поэтому стол, стоящий в центре комнаты - будь он круглым, квадратным или прямоугольным - всегда остаётся лучшим союзником Рассказчика в борьбе за внимание игроков.

Ролевые игры *живого действия* не нуждаются в таких столах. Эти игры не страдают от большинства ограничений, описанных в этой книге. Даже Рассказчик перестаёт быть главной фигурой Повествования, в то время как игроки, напротив, возлагают на себя большую ответственность за создание истории.

Вне зависимости от того, играете ли вы за столом или на открытом пространстве, обстановка, в которой проходит игра, оказывает значительное влияние на историю.

Проверьте, достаточно ли вам освещения. Может быть, в вашей комнате слишком ярко, чтобы игроки могли с лёгкостью представлять себе затуманенные переулки и скудное освещение аварийных ламп? Не слишком ли здесь шумно? Не мешает ли вам гудение кондиционера, работающего в соседней комнате? Не слишком ли здесь прохладно или душно? Вам следует принимать во внимание все эти факторы. Разумеется, вы не можете отвечать за всё, но старайтесь позаботиться хотя бы о том, о чём можете.

Музыка

Использование музыки во время игры может значительно повлиять на формирование настроения. Более того, это, возможно, единственный и наилучший вариант передачи атмосферы игры, даже более эффективный, чем словесные описания или жестикация Рассказчика.

Например, если персонажи заходят в ночной клуб, чтобы договориться о чём-нибудь со своим союзником, самое время запустить соответствующую музыку. Может быть, лучше всего для этого подойдёт рейв или ретро восьмидесятых, а может быть, правильнее будет врубить тяжёлый рок. Если же персонажи договариваются о встрече со старым аристократом в доме оперы, включите на заднем фоне подходящую запись. И даже если некоторые локации никак не будут связаны с музыкой, соответствующая озвучка поможет создать в игре неповторимую атмосферу.

Протагонист забирается в чащу леса, чтобы найти зацепки по делу о загадочном убийстве? Включите саундтрек из "*Твин Пикс*". Герои отчаянно пробивают себе дорогу через армию монстров, чтобы спасти невинную жертву? "*Конан-варвар*" к вашим услугам.

Однако не ограничивайте себя только музыкой. Звуковые эффекты и звуки живой природы также способны передать нужное настроение. Может быть, поиск улики в чаще леса лучше сопровождать звуками шелестящей листвы и журчанием ручейка, а отчаянная борьба с чудовищами может пройти под аккомпанемент индустриальных звуков на заднем фоне. Диски с подходящими звуками можно найти в большинстве музыкальных магазинов.

Разумеется, для проигрывания саундтрека вам понадобится компьютер или магнитофон. Небольшой переносной приёмник тоже может подойти в некоторых ситуациях, но с полноценным стереозвуком он никогда не сравнится.

Реквизит

Реквизитом пользуются немногие - большинство игроков ограничиваются своим собственным воображением. Тем не менее, реквизит может существенно повысить удовольствие, получаемое от определённых аспектов истории. Свечи или фонарики, зажжённые в тёмной комнате, могут значительно способствовать формированию призрачной атмосферы в некоторых эпизодах игры. Если протагонисты ищут могущественный артефакт наподобие заколдованного меча, то бутафорский меч, который игроки обнаружат в конце главы, может придать работе их персонажей весомости.

Иногда использование реквизита можно доводить даже до театрального уровня. Попросите игроков прийти на игру в одежде, соответствующей их персонажам. Игрок, выбравший роль угрюмого панка, может надеть потёртую майку и байкерскую косуху. Его товарищ, отыгрывающий галантного аристократа, может прийти в эдвардианском костюме или даже средневековом плаще.

Только не забывайте, что когда вы используете горящие свечи или другие формы открытого пламени в помещении, следует позаботиться о том, чтобы под рукой был огнетушитель. И никогда не поднимайте меча - даже бутафорского - на другого игрока. Предоставьте конкретные действия собственному воображению. Пусть реквизит просто вызовет образ, соответствующий описанию Рассказчика. И только.

Темп

Один из самых ценных навыков, которые может приобрести Рассказчик, - это хорошее чувство темпа. Рассказчику следует понимать, когда нужно завершать сцену и двигаться дальше. Если это произойдёт слишком быстро, он может лишиться историю сцен, которые принесли бы игрокам массу удовольствия. Если же он будет мешкать, то игра затянется, а игроки заскучают.

Лучший способ отточить своё чувство темпа - внимательно наблюдать за игроками. Постарайтесь понять, чего они хотят добиться. Если им нравится та или иная сцена, пусть она продолжается. Если же она начинает вносить в игру дисбаланс - например, один из игроков следит за происходящим, в то время как остальные поглядывают на часы, - смените ситуацию на такую, в которой смогут участвовать все игроки.

Будьте осторожны и позволяйте игрокам отходить от основного сюжета только тогда, когда новое ответвление обещает привести к хорошим драматическим ситуациям и не помешает центральной идее всей хроники. Равным образом, не позволяйте собственным персонажам занимать слишком много игрового времени. Их задача ограничивается только тем, чтобы подталкивать игроков к действию и подсказывать, куда двигаться дальше. Вспомогательные персонажи отлично способствуют смене действия. Если та или иная ситуация затягивается, появление нового персонажа может заставить игроков воспрянуть духом. И напротив, если сцена перегружена информацией, исчезновение одного из её участников может разрядить обстановку, заставив игроков отвлечься на обсуждение дальнейших действий. Но, как бы то ни было, не слишком беспокойтесь о том, правильно ли вы создаёте темп. Действуйте так, как вам кажется нужным в данный момент.

Техника убеждения

Некоторые игроки общительнее, чем другие. Как правило, они перетягивают большую часть внимания на себя, и их действия занимают огромное количество игрового времени. Иногда это идёт игре только на пользу, особенно если такие игроки умеют развеселить других, поднять им настроение или просто пользуются всеобщей любовью. Они могут стать осью, вокруг которых будут вращаться судьбы других персонажей; они помогут вам сфокусировать действие и направить его в нужную сторону.

Тем не менее, если игрок не слишком подходит для такой роли, Рассказчику следует вовремя осадить его и помочь другим смелее выйти на сцену, даже если это означает, что

ему нужно заставить других играть в течение следующих нескольких минут. Некоторые игроки просто слишком стеснительны и молчаливы и не привыкли помногу выражать свои мысли. Это нормально; вам нужно только понять, наслаждаются ли они текущей формой игры. Может быть, их всё устраивает и они с удовольствием посмотрели бы на действия более активных товарищей, оставаясь при этом где-то поблизости. Не заставляйте их действовать, если они сами этого не хотят - или, по крайней мере, не делайте этого постоянно. В сущности, игроки подобны актёрам Повествования, вы же - их режиссёр. Ваша работа заключается в том, чтобы убедить их играть свою роль как можно лучше, неважно, насколько яркой они сами хотят сделать эту роль.

Десять заповедей

- **Используйте наработки игроков, когда это только возможно:** Пусть идеи игроков и биографии их персонажей найдут своё отражение в мире игры и во всей хронике. Это позволит заинтересовать игроков с самого начала, заставит их голос звучать на протяжении всей истории и поможет предотвратить возможные недоразумения. Протагонисты должны играть в хронике самую важную роль, даже если они гораздо слабее второстепенных персонажей. Поэтому уделяйте время проработке героев совместно с игроками, даже если этим приходится заниматься между сессиями.

- **Работайте с ожиданиями игроков:** Сталкивайте игроков с задачами, соответствующими тону истории, - и вы завоеуете их интерес. Начните засыпать их предсказуемыми сюжетными поворотами - и их внимание быстро перейдёт на что-нибудь другое. Если персонажи считают вампиров неуловимыми и опасными хищниками, почему бы вам не ввести в игру вампира, который ещё совсем недавно был простым человеком и до сих пор переживает из-за разлуки с возлюбленной? Или вы можете познакомить протагонистов с вампиром, который практически утратил способность мыслить и действует лишь в соответствии со своими инстинктами, но обладает множеством необъяснимых сил. Или вы можете сделать антагонистом создание, которое при первой встрече с героями выглядит, как вампир, однако затем оказывается представителем совершенно иного вида существ.

- **Продумывайте всё заранее:** Каждая минута, которую вы потратите для подготовки к истории, сэкономит вам 10 минут напряжённой работы, которая ожидает вас в ходе игры. Если вы заранее знаете, что находится в том или ином месте или что движет тем или иным персонажем, вы сможете уделить больше внимания описанию того, что знаете, вместо того, чтобы судорожно додумывать что-то на ходу.

- **Сначала история, потом правила:** Правила - лишь инструменты. Пользуйтесь ими, но не позволяйте им загнать вас в ловушку. Если вы кое-что подправите тут или там, чтобы усилить наслаждение от хода истории, никто этого не заметит (или попросту не захочет обращать на это внимание).

- **Описание, диалоги и экшен:** Интенсивное, хорошо продуманное описание создаёт у игроков чувство причастности к происходящему. Оно заставляет людей погружаться в историю. Интересное, непрерывное, динамичное действие позволяет поддерживать их внимание. Сделайте так, чтобы игроки поверили в эту историю. Заставьте их жадно хвататься за каждую зацепку в стремлении узнать, что ждёт их за следующим поворотом.

- **Избегайте стереотипов:** Люди редко соответствуют стереотипам. Обычно они делают это в попытке прикрыть свои тайны и избежать слишком пристального внимания. Между тем, люди, которые чувствуют, что действительно слишком близко подходят под тот или иной стереотип, нередко борются с самой мыслью о том, что они похожи на окружающих, и готовы совершать поистине удивительные поступки, только бы показать другим свою уникальность.

- **Честно следуйте своему сеттингу:** Если игроки прилагают немало усилий к достижению своих целей и принимают правильные решения, то их персонажи должны

достигнуть того, к чему стремятся. Если награда будет непропорциональна усилиям, затраченным на преодоление трудностей, игроки почувствуют себя обманутыми. И напротив, старайтесь не делать уступок игрокам, которые этого не заслуживают, иначе полученная награда потеряет всякую ценность.

- **Не рассказывайте всего:** Одна из самых интересных сторон игры - её загадочность. Держите самые сочные кусочки информации в тайне и заставляйте игроков побороться за них.

- **Не злоупотребляйте своей властью:** Помните, что ваша задача заключается в том, чтобы обеспечить хорошее развлечение не только себе, но и другим игрокам. Контролируйте действия персонажей, но относитесь к ним с уважением. Безусловно, именно вы описываете происходящие вокруг них события и последствия их решений, однако вы должны использовать свою власть только для того, чтобы продолжать историю, а не для того, чтобы заставлять персонажей других игроков поступать так, как вам кажется нужным.

- **Не паникуйте:** Если игроки сделали то, чего вы никак не могли ожидать, помните, что вы всегда можете объявить перерыв и собраться с мыслями. Поначалу такое может происходить достаточно часто, однако при должном опыте вы сумеете справиться с любой неожиданностью, которую преподнесут вам игроки.

Особый метод – игра со временем

Существует целый ряд специальных техник, которыми вы можете пользоваться во время Повествования. Большинство из них будет лучше всего использовать только тогда, когда вы освоитесь с динамикой игры и почувствуете себя комфортно во время рассказа. Самые интересные из подобных техник заключаются во всевозможных играх со временем.

Флешбеки: События, которые произошли за какое-то время до начала текущих игровых событий, можно отыграть в форме флешбеков - коротких сценок, которые разворачиваются в прошлом и позволяют игрокам лучше понять настоящее. Флешбеки могут дать игрокам возможность поиграть своими персонажами в то время, когда они ещё не были связаны со сверхъестественным миром, или даже взять роли предков своих персонажей. Кроме того, игроки могут временно выбрать роли других героев. Сюда относится и уже упомянутый вариант с предками протагонистов, и возможность поиграть за людей, которым не посчастливилось раскрыть тайну гробницы, в которую протагонисты попали в текущей игре. Флешбеки подобны аналогичным сценкам из кинофильмов. Рассказывайте их коротко. Если сделать флешбек слишком долгим, то игроки отвлекутся от текущей истории. Как только вы начинаете чувствовать, что флешбек отклоняется от своего предназначения - *повествования о событиях, которые происходят в основной игре*, - закругляйтесь и переходите в настоящее.

Вставка: События, которые происходят в то же самое время, но в совсем другом месте, могут добавить истории драматизма. Такая техника выходит далеко за пределы простого "переключения" между двумя компаниями персонажей. Она позволяет игрокам узнать, что планируют их враги или чем занимаются их союзники. Довольно весело предоставить игрокам возможность отыграть роли совсем других персонажей, будь это криминальные авторитеты, обсуждающие со своим боссом смертельную ловушку, в которую только что попали протагонисты, или последователи персонажей, пытающиеся их спасти. Подобные вставки придают игрокам интереса к истории. Они начинают планировать свои действия, готовясь к тому, что ожидает их персонажей. Иногда вставки используются Рассказчиком для того, чтобы позволить игрокам поменять неверную тактику, вместо того чтобы позволить им слепо шагать к безрадостному итогу.

Предвосхищение: События, которые могут случиться в будущем, можно заранее отыграть вживую. Что если игроки получают видение, в котором они присутствуют на

похоронах одного из них всего лишь через неделю после текущих событий? Это заставит их взбодриться. Как умер этот персонаж? Как им предотвратить такой жуткий исход? Все их силы будут брошены на то, чтобы разгадать подсказки, "подсмотренные" в недалёком будущем. С этой целью лучше всего делать видения мимолётными, прерывая их прежде, чем игроки увидят слишком много. Всегда интересно смотреть, как игроки предотвращают - или нечаянно осуществляют - собственное будущее. Одно важное замечание: эти видения должны отражать *возможное* будущее и ни в коем случае не неминуемые события. У персонажей должна быть возможность изменить собственную судьбу (или воплотить ещё в жизнь по собственной ошибке).

Главное правило: получать удовольствие

Самое главное - не беспокоиться, "правильно" ли вы играете. Нет ошибочных способов рассказать историю. Делайте то, что вам по душе. Безусловно, если вы единственный в вашей компании, кто хочет выключить свет и зажечь фонарик в момент появления призрака, может быть, вам действительно следует передумать. Если никому этого не хочется, то какое тут может быть удовольствие? Однако в целом единственная ошибка, которую вы можете допустить, - это заставить себя играть так, как не нравится вам самим.

А в остальном, задача игроков - быть снисходительными и терпеливыми как к своим товарищам, так и к Рассказчику. Если кто-нибудь из них допустил ошибку, скажите об этом (и то лишь тогда, когда это необходимо) и продолжайте. Не нужно подолгу объяснять ему, в чём он неправ. Невозможно ни разу не ошибиться. Мелкие недочёты будут поджидать вас на каждом шагу. Просто не нужно высмеивать другого за то, что он оступился. Как аукнется, так и откликнется: не забывайте, что вы и сами можете допустить ту же ошибку.

Важно запомнить, что все вы рассказываете *импровизированную* историю. Это сложная работа. Многие профессиональные актёры, писатели и режиссёры придут в ужас от одной только мысли, что им придётся таким заниматься. Но, в отличие от них, вам не грозит потеря нескольких миллионов долларов из-за досадной промашки. Повествование не влечёт за собой никаких серьёзных последствий. Это игра - и к тому же, не забывайте, что работа вашего воображения рано или поздно затмит любые мелкие недочёты.

Подготовительная история

Первой историей любого протагониста или группы героев становится ужасающее погружение в Мир Тьмы. Из обычных людей, страдающих от манипуляций и угнетений со стороны невидимых сил, персонажи становятся теми, у кого есть над чем поработать уже в сверхъестественной сфере. Все потрясения мира, которые раньше казались случайными, теперь получают новое объяснение. Подсказки и аллюзии свидетельствуют о том, что в корне этих событий могла лежать деятельность сверхъестественных сил. Глубоко в тених повседневного мира непостижимые создания плетут вековые заговоры и решают свои интересы. Существует кто-то или что-то, кто наживается на страданиях человечества, и далеко не всегда этот "кто-то" принадлежит нашему миру. Обнаружение этих тайн и становится для персонажей инициацией в ужасающую реальность - Мир Тьмы.

В идеале, первая история не должна сразу забрасывать обыкновенных смертных в убежища вампиров, стаи вервольфов или лаборатории магов. Мгновенное погружение в сверхъестественный мир может показаться слишком внезапным и слишком резким даже самым игрокам, не говоря уже об их персонажах. Едва ли хоть один достоверный персонаж сумеет оправиться от потрясения, если утром выедет на работу, а вечером уже будет бродить по улицам в компании вампиров. Такой переход скорее заставит его бежать, спасая свою жизнь, чем погружаться в дальнейшее исследование мира - а ведь именно процесс погружения обеспечивает наибольший интерес во время Повествования.

Гораздо лучше будет, если ваша игра медленно, шаг за шагом откроет протагонистам неизвестную сторону мира. Сделайте так, чтобы они постепенно начали получать всё больше подсказок и свидетельств о том, что в тених скрываются невидимые создания, а люди не только не всегда контролируют ход своих жизней, но и находятся далеко не на верхушке пищевой цепи. Поначалу в жизни персонажа должно произойти какое-нибудь событие, изменяющее его положение к худшему или просто заставляющее задуматься, не упускает ли он чего-либо в своей жизни. Иногда эту проблему можно рационализировать, однако в конце концов персонаж должен наткнуться на ещё более тёмную и опасную тайну. Поведение его жены не просто неординарно - оно граничит с проявлениями невозможного, необъяснимого! И дальнейшие наблюдения открывают персонажу лишь ещё более глубокие трещины в реальности. Ему начинают попадаться вещи или создания, которых не должно существовать. Он узнаёт, что его жена посвящает себя чему-то, что он не может понять или даже увидеть - чему-то, что довлеет над ней невыносимым бременем. Наконец, решив узнать, что происходит и - возможно - спасти чью-то жизнь или даже самого себя, персонаж выходит за пределы логики, чтобы увидеть, что на самом деле происходит вокруг. Он сомневается в верности своей жены и пробирается в старое здание, в которой она побывала прошлой ночью...

Освободив сознание от рациональных ограничений, персонаж начинает проникать сквозь завесу иллюзий и обнаруживает другую реальность, существующую в тених привычного мира. Он обнаруживает неопровержимые доказательства существования потусторонних сил и понимает, что с миром действительно что-то не так, а жизнь, которую он вёл, - всего лишь обман, который он сам охотно поддерживал. До этого момента.

Однако каков мир на самом деле? Что происходит в тених и зловещих местах, которые не предназначены для человеческих глаз? Возможно, персонажам и не нужно этого знать. Подобные тайны раскрываются в книгах наподобие **Vampire: The Requiem**, в которых персонажи узнают о существовании нежити, *становясь* ею. До этого момента они могут только попробовать истину на вкус и отступить - или жадно устремиться к чему-то большему. По мере ухода от обыденного мира они узнают всё больше и больше и в конце концов покидают границы блаженного неведения.

Таким образом, события первой истории, разворачивающейся в Мире Тьмы, не должны давать чёткого ответа на вопрос, как в действительности выглядит наша реальность. Персонажи не обнаруживают двойного следа от клыков на шее возлюбленной, чтобы тотчас воскликнуть: "Вампиры!". Вместо этого они натываются на свидетельства тайного влияния монстров на историю человечества и начинают видеть мир уже в более реальном свете вместо того, чтобы пытаться его рационализировать. Возможно, возлюбленная одного из героев действительно стала жертвой вампира, однако это нельзя понять по одним лишь следам от укуса. Истина скрывается глубже.

Жена приобретает отрешённый вид и ходит по дому со стеклянными глазами. Её безо всяких видимых причин начинает клонить в сон. Она теряет интерес к своему мужу и проводит всё больше времени "со своими друзьями" с наступлением темноты. На первый взгляд, её поведение кажется вполне объяснимым (речь как будто идёт об измене). Истина открывается только тогда, когда она начинает действовать вразрез со своими принципами, с каждой ночью превращаясь во что-то другое - в игрушку незримых, чудовищных сил. Персонажи должны стать свидетелями *незначительных* изменений в окружающем мире, прежде чем сделают вывод, что вселенная вовсе не такова, какой кажется.

Начало

Прежде чем персонажи смогут понять, что мир никогда не был таким, каким они привыкли его считать, вы должны дать им возможность увидеть это собственными глазами. С чем должны столкнуться протагонисты, чтобы понять, как много они ещё не знают об этом мире? Будут ли эти события страшными, необъяснимыми или

тревожными? Обычно такие события разворачиваются вокруг загадочных происшествий, странного поведения окружающих, труднообъяснимых явлений или встреч, которые прочно засядут в голове у протагонистов и не позволят им вернуться к нормальной жизни. Подобно зудящему, шраму эти события заставляют протагонистов действовать, расследовать новые происшествия и пытаться понять, что за этим стоит. По мере продвижения к этой цели персонажи всё больше отклоняются от обычного течения жизни.

Вступительные истории можно рассказывать как о целой группе персонажей, так и о каждом из них по отдельности. Тем не менее, следует помнить, что группу обыкновенных людей должно что-то объединять. Они могут быть коллегами, членами банды, старыми друзьями или же незнакомыми друг с другом пассажирами поезда, которые одновременно столкнулись с проявлениями сверхъестественного мира. Главное преимущество работы с группой заключается в том, что вы объединяете персонажей с самого начала, вне зависимости от того, какую форму приобретает их знакомство с истинной картиной мира.

И напротив, вы можете познакомить каждого персонажа со сверхъестественным миром по отдельности. В таком случае первую историю персонаж (а потому и его игрок) проходит самостоятельно. Остальных персонажей он встречает уже по её окончании - вполне возможно, как раз перед тем, как проявления сверхъестественного станут по-настоящему заметны. Такой подход требует от вас более старательной работы, поскольку каждый персонаж должен столкнуться с потусторонним миром в разных обстоятельствах. Тем не менее, результат может стоить затраченной энергии, поскольку каждый из протагонистов будет обладать собственным опытом и собственным представлением о реальности.

Ниже представлены различные варианты стартовых ситуаций, в которых сверхъестественный мир начинает проникать в жизни протагонистов. Каждый из этих вариантов может работать одновременно со всеми героями, а может заставить их поодиночке столкнуться с ужасающими проявлениями непостижимого мира.

- Возлюбленная одного из героев становится жертвой вампира, постепенно превращаясь в рабыню своего таинственного хозяина. Жертва не осознаёт, что стала добычей чудовища, но подсознательно ищет способа вернуться к нему и доставить ему удовольствие. Жертвой может стать и другой близкий человек персонажа: его девушка (или её парень), супруг или даже ребёнок.

- Друг или близкий человек одного из героев превращается (или уже превратился) в сверхъестественное создание, но пока ещё не понимает этого. Всё, что он знает, - это то, что с ним творится что-то ужасное. Он плохо спит по ночам. С окружающими его людьми начинают случаться жуткие происшествия. Ему кажется, что он слышит потусторонние голоса. Другие стараются избегать его - сознательно или машинально. Протагонисты могут решить помочь ему из сочувствия - если, конечно, рядом с ним вообще можно находиться.

- Таинственные создания играют с персонажем в кошки-мышки - возможно, просто из интереса, а может быть, для того чтобы испытать его и посмотреть, достоин ли он стать одним из них. Вокруг него - *но не с ним самим* - начинают происходить необъяснимые случаи. Он переносит болезненные утраты, однако уже очень скоро обнаруживает, что это приносит ему определённую выгоду или свободу. Например, его супруга может погибнуть в результате несчастного случая, и её смерть принесёт ему неожиданное облегчение. Наконец-то он может "быть самим собой".

- В жизнь персонажа неожиданно вторгается деятельность сверхъестественного существа, однако он успевает замечать только намёки на то, что происходит на самом деле. Его босс может оказаться пешкой в руках чудовища или даже его рабом. Он может выяснить, что живёт по соседству с убежищем какого-то странного типа. Он может наткнуться на следы разрушительной деятельности монстра, которые тот всегда хорошо прятал - но не в этот раз. Или он может обнаружить, что по его дому блуждает призрак.

- Персонаж вступает в конфликт со служителем сверхъестественного существа и случайно расстраивает его планы. Чудовище намеревается отомстить персонажу или заменить им потерянного служителя. Полицейский может арестовать адвоката, работающего на таинственного хозяина. Добрый самаритянин может спасти женщину от "похищения", которое должно было закончиться скормливанием жертвы чудовищу. Персонаж побеждает на аукционе, выкупая антиквариат, который был необходим другому претенденту. Его конкурентом выступал слуга призрака, стремящегося вернуть разрозненную коллекцию, которую он собирал при жизни. Теперь призрак охотится за предметом, выскользнувшим у него из рук.

Первые столкновения

Когда вы уже определились с тем, какой характер приобретёт первое столкновение персонажа со сверхъестественным миром, вам необходимо решить, как этот контакт должен выглядеть в глазах самого персонажа. Вы можете решить, что вампир регулярно питается кровью дочери персонажа, однако как несчастный родитель поймёт, что происходит?

Как уже говорилось выше, первые столкновения с неизвестным должны начинаться с незначительных событий. Это первые шаги персонажа в мир ужасающих тайн, и вам не стоит перегружать его чувства или рассудок невыносимой истиной.

Поначалу персонаж должен наткнуться только на предположения и подсказки, которые скрывают в себе что-то, что нельзя разглядеть с первого взгляда. Поэтому следует помнить, что личное желание персонажа разобраться в происходящих событиях зависит от того направления, которое зададите его поиску вы сами.

Ниже представлены идеи и подсказки, которые можно использовать при организации первой встречи протагониста со сверхъестественным миром. Поодиночке все эти ситуации могут быть проигнорированы или не приняты смертными во внимание - однако если они начнут повторяться с пугающей частотой, персонажи не смогут сбросить их со счетов. Ничего по-настоящему феноменального ещё не случилось, однако дальнейшее погружение в расследование этих событий может привести персонажа к перемене всей его жизни.

- Возлюбленная персонажа постоянно отбивает его звонки или не отвечает на сообщения. Иногда она оставляет телефон дома. Однажды на домашний или рабочий телефон персонажа поступает звонок с телефона возлюбленной, однако на том конце его спрашивает странный, незнакомый голос.

- Персонаж узнаёт, что его друг то и дело покидает дом, иногда даже после наступления темноты. Его объяснения беспорядочны или неправдоподобны.

- У соседей начинают пропадать домашние животные.

- Все назначенные встречи и планы протагониста начинают раз за разом проваливаться и отменяться.

- Коллега протагониста начинает его избегать - как, по всей видимости, и большинства других людей.

- Если персонаж сам становится жертвой необъяснимых событий или чудовищных перемен, окружающие начинают его избегать. Он будто бы заставляет других чувствовать неудобство или дискомфорт, хотя это чувство необъяснимо.

- Численность преступлений, окружающих персонажа, заставляет предположить, что они не так уж и случайны. Полиция начинает арестовывать его близких, а дома и на работе персонаж замечает регулярные следы краж или взломов.

Погружение

Сложив вместе кусочки головоломки и осознав, что с членом его семьи или другом происходит что-то необъяснимое, персонаж начинает докапываться до сути. Вместо того, чтобы смириться со странными событиями, как это было раньше, он начинает намеренно

их искать, пытаюсь разобраться, что происходит на самом деле. Ключевой принцип Повествования требует, чтобы в ходе своего расследования он наткнулся лишь на следы сверхъестественного влияния, но не сталкивался с порождениями теней лично. Скорее всего, ему придётся иметь дело с результатами уже произошедших событий, а не участвовать в них напрямую.

- Судя по всему, животные пропадают только в конкретном квартале города. Отправившись туда, персонаж замечает, что в районе практически нет птиц.

- Босс, коллега или приятель протагониста не был дома уже несколько дней. Его семья в курсе произошедшего и немало обеспокоена, подозревая, что дело в крупных долгах, наркозависимости или кризисе среднего возраста, хотя всё это мало похоже на пропавшего.

- Близкий человек терпит крах практически в каждом аспекте своей жизни. Коллеги просят персонажа приглядывать за ним. Учителя интересуются, почему у студента настолько понизилась успеваемость. На столе уже третьи сутки не появляется никаких следов ужина. Члены семьи рассказывают, что у него замечены признаки глубокой депрессии, агрессии или странных - возможно, даже садистских - сексуальных желаний.

- Друг персонажа посещает какие-то странные места безо всяких видимых причин. Он отправляется в центр города на парковку и сидит в своём автомобиле часы напролёт, будто бы ожидая встречи, которой не суждено состояться. Ребёнок блуждает по территории школы в течение долгих часов после того, как уроки закончились и другие ученики разошлись по домам. Брат персонажа заходит в кафе и начинает безучастно разглядывать тротуар на той стороне улицы.

- Если персонаж сам попадает в необъяснимую ситуацию, он находит лишь незначительные намёки на заговор, направленный против него. Окружающие избегают его, но не могут сказать, почему, или даже не замечают этого. Вещи начинают пропадать оттуда, куда персонаж положил их в последний раз. Кто-то пользуется его банковским счётом.

Следы сверхъестественного

Хотя персонажу трудно понять, что стоит за пугающими событиями, окружающими его жизнь и жизнь его близких, он должен наткнуться на след, ведущий к чему-то большему и ещё более страшному. Он понимает, что его жизнь принадлежит не только ему одному. Кто-то или что-то оказывает чудовищное влияние на его судьбу и на жизни его окружающих. На первый взгляд, все эти странные происшествя и отклонения в поведении близких можно рационализировать при помощи достаточно убедительных объяснений: нетрудно поверить, что возлюбленная нашла себе кого-то другого, попала под наркозависимость, прошла через жизненный кризис или просто решила преподнести жениху приятный сюрприз. Однако дальнейшее расследование показывает, что всё куда более странно, чем может показаться на первый взгляд. Перемена в жизни подруги слишком стремительна, чтобы её можно было объяснить рабочим стрессом. Деятельность супруга несвойственна ему или слишком похожа на криминал, чтобы всё можно было списать на встречи с любовницей.

Ниже приведены возможные следы сверхъестественного вмешательства или деятельности потусторонних существ, по которым персонаж сможет дойти до истины, даже если и не увидит её в полном свете.

- На одежде супруги (или на собственной одежде) персонаж замечает пятна крови, хотя никаких порезов на теле не видно. Более того, она не помнит, чтобы ранки или порезы были на ком-нибудь из окружающих. В свете вышеупомянутых сюжетных идей можно сказать, что при этом в округе продолжает действовать неизвестный похититель животных.

- Друг персонажа пропадает на целую ночь, а утром его находят слоняющимся по городу или спящим среди бездомных. Ни он, ни окружающие не знают, как он сюда попал.
- Персонаж знает, что его близкий находился в одной из комнат (например, ребёнок был наказан и заперт в комнате или жена снова заснула среди бела дня). Тем не менее, через какое-то время этот человек приходит домой с улицы. Ни он, ни кто-либо другой не может объяснить, как ему удалось прокрасться мимо домочадцев и выйти наружу; осмотр окна показывает, что оно всё это время было закрыто.
- Коллега получает серьёзную травму или порез, однако рана не кровоточит или не причиняет ему никакой боли.
- Персонаж обнаруживает коробку, спрятанную там, где, как надеялся его сын, никто её не найдёт. Возможно, она завалена книгами или даже положена под половицу. В коробке лежат десятки детских зубов или что-нибудь столь же пугающее.
- В углу чулана или на чердаке персонаж находит маленькое святилище из камней, куриных костей и фотографий, на которых запечатлены незнакомые люди.
- На плитке в подвале проявляется кровоподтёк. Домашнюю кошку обнаруживают висящей вниз головой на чердаке. Её горло перегрызено, а кровь разбрызгана по всему полу.
- В квартире или целом здании начинается настоящее нашествие тараканов, мух или муравьёв.
- Каждые несколько дней у детей во время сна кто-то срезает прядь волос.

Противостояние

Обнаружив столь поразительные или даже пугающие доказательства существования сверхъестественного, персонаж почти неизбежно становится на путь сопротивления. Впрочем, его реакция будет зависеть от того, в какую сторону вы хотите направить сюжет. Так, жена может заявить, что она ничего не знала о происходящих с ней изменениях, однако, возможно, она об этом просто не помнила или не верила, что с ней может случиться что-то подобное. Персонаж, которого окружают необъяснимые происшествя, может начать следить за собой и обнаружить в себе вторую, тайную личность, о которой он раньше и не подозревал.

Тем не менее, если сестра персонажа утверждает, что в её поведении нет никаких странностей и она не участвовала в вышеупомянутых происшествиях, трудно будет в чём-либо её обвинить. Свидетельства её деятельности могут по-прежнему беспокоить протагониста, однако этого недостаточно, чтобы возложить на неё ответственность за преступление. Например, если у детей во сне пропадают волосы, но в остальном они остаются здоровыми и счастливыми, этого недостаточно, чтобы в открытую обвинить соседа в преступной деятельности. Но как тогда можно добиться возмездия и справедливости? Может ли персонаж взять инициативу в свои руки, даже если ни он, ни его "подозреваемый" не могут точно сказать, что происходит? Оправдан ли самосуд - или осуществившееся возмездие сделает жизнь персонажа только хуже? Может быть, за преступником или жертвой сверхъестественного влияния достаточно будет просто следить? Персонаж может всегда оставаться рядом со своим другом, чтобы удостовериться, что тот не будет совершать никаких странных поступков. Иногда этого может оказаться достаточно. Вмешательство персонажа может заставить чудовище, стоящее за этими событиями, уйти и подыскать себе более лёгкую жертву. Равным образом, иногда бывает достаточно сделать видеозапись странного поведения человека и затем показать ему съёмку, чтобы действие заклинания пресеклось. Тем не менее, это не отвечает на куда более важный вопрос, кто, как и зачем наложил это заклинание.

Другим вариантом реакции на вмешательство персонажа становится насилие. Человек, совершающий странные или пугающие поступки, может прекрасно знать, что он делает. Допустим, он проводит жуткие ритуалы на алтаре, чтобы добиться магического

эффекта. Он может не совсем точно представлять, кому он поклоняется. Возможно, он путает это существо с кем-то, знакомым ему по жизни или мифологии, - например, с Дьяволом или призраком ушедшего друга, - хотя в действительности это совсем иное существо - например, ведьма или вампир, собирающийся подчинить его своей воле. Вне зависимости от того, зачем жертве нужен союз с потусторонними силами, она окажет сопротивление при малейшем вмешательстве со стороны персонажа.

Она знает, что её служение противоестественно, и старается скрыть свою деятельность. Или, возможно, она не хочет отказываться от блаженства, которое "заполняет" всю её сущность во время служения, даже несмотря на то, что оно вытягивает из неё жизнь. В любом случае, жертва может напасть на персонажа, который зашёл слишком далеко в своём расследовании. Иногда, поняв, что её тайна раскрыта, жертва может попытаться использовать персонажа в своих целях. Как бы то ни было, персонаж сталкивается с сопротивлением жертвы или её хозяина. И тогда его самого ожидают чудовищные последствия.

Его питомцы гибнут, дети заболевают, акции рушатся. Поначалу такие случаи могут быть всего лишь предупреждениями, направленными на предотвращение дальнейшего вмешательства персонажа в дела, которые его не касаются. Тем не менее, если он не отказывается от расследования, предупреждения становятся всё серьезнее. Его дети оказываются на смертном одре, а жена неожиданно и совершенно необъяснимо начинает увлекаться другими мужчинами.

Подготовка ловушки

Если за изменениями в поведении близких или друзей персонажа действительно кто-то стоит, он может попробовать выманить его на свет. Он может использовать обесилевшую или изменившуюся жену или дочь как приманку для этого создания. При этом жертва может согласиться на это, а может и воспрепятствовать его попыткам вмешаться в её новую жизнь. В первом случае персонажу удаётся достучаться до неё и показать ей ошибочность выбранного пути, иногда - попросту вызвав в ней чувство стыда. Во втором случае он использует приманку против её воли. Он удерживает её силой или манипулирует ей, чтобы организовать встречу с её хозяином. Он собирается приманить ей того, кто завладел её разумом, а возможно, и впервые увидеть его собственными глазами.

Решение?

В подготовительной истории, разворачивающейся в Мире Тьмы, персонаж не обязательно должен увидеть собственными глазами истинных обитателей ночи. Не стоит сталкивать его лицом к лицу с оборотнем или вампиром, который манипулирует разумом его друга. Не стоит позволять ему хорошо разглядеть или понять общество, в которое ему предлагают вступить представители тайного мира. В самой первой истории персонаж просто начинает понимать, что в мире существует гораздо больше загадок, чем он привык считать. Возможно, он всегда подсознательно понимал, что в тених что-то прячется, но никогда не мог сказать, что именно. И он не может сказать этого даже теперь.

Если персонаж отслеживает или заманивает в ловушку создание, которое стоит за страданиями его близких, его усилия направлены на борьбу с неизвестным. Он в прямом смысле слова не представляет, кто должен попасть в его сети. У него наверняка уже есть кое-какие предположения и зацепки, но никаких точных данных. Если подобные существа веками прячутся в тайных логовах и влияют на ход человеческой истории, логично предположить, что они знают, как избежать внимания одиночки. В этом заключается необходимое условие их выживания. Поэтому даже сравнительно информированный персонаж едва ли будет чётко осознавать, во что он ввязался, и знать, к чему готовиться. У него нет ни способностей, ни инструментов, которые позволили бы ему поменяться местами с незримым антагонистом. Создания ночи видят, что он готов к борьбе, и стараются обойти его стороной. Они могут освободить свою жертву, чтобы лишить

персонажа желания выяснять, кто за этим стоит, или могут наполнить его жизнь страданиями, вне зависимости от того, поймёт ли персонаж, кто разрушает его жизнь, или нет.

Первая история только разбрасывает семена, которые в будущем превратятся в источники новых расследований и подлинного ужаса. Тогда персонаж начнёт уже по-настоящему погружаться в сверхъестественный мир. Возможно, в конце концов он и сам станет монстром, "эволюционировав" в одного из них благодаря врождённому потенциалу или же превратившись в него по воле другого монстра. Аналогичным образом, он может увидеть достаточно, чтобы загореться желанием увидеть всю правду и целиком погрузиться в исследование тайн, которые не предназначены для его глаз. Он сам уже будет решать, встать ли ему на сторону неуловимых созданий ночи или объявить им войну. Единственное, что можно сказать здесь наверняка, - это то, что его предыдущее, бессознательное, слепое существование теперь ушло навсегда.

Пример истории

Теперь, когда вы увидели возможности подготовительной истории, пришло время продемонстрировать, какую форму она может принять. В данном примере используются идеи, которые уже упоминались ранее; идеи, открывающие персонажу двери в Мир Тьмы.

Билл рассказывает историю, в которой главную роль играет персонаж по имени Дэн. Дэн - совершенно обычный парень, которому суждено столкнуться с порождением тайного мира. Это простой студент колледжа, у которого есть подруга, поэтому Билл решает, что именно её выбирает в качестве жертвы жестокий вампир. Кровосос ночь за ночью возвращается к ней, поддерживая с девушкой извращённые псевдосексуальные отношения, о которых та практически не подозревает. Эта история и становится началом, которое подталкивает Дэна к поиску истины.

Продумывая первую сцену столкновения Дэна с неизвестным, Билл решает, что парень заметит странное поведение своей подруги. Она спит с открытым окном в середине зимы. Она пропускает свидания и всё время блуждает по колледжу с каким-то отрешённым видом. У неё ухудшается успеваемость, и она утрачивает всякий интерес к учёбе. Она всё реже приходит на студенческие вечеринки и встречи, пока окончательно не перестаёт на них появляться. В действительности, она полусознательно готовится к очередной встрече с хищником, который питается её кровью и взамен дарит ей противоестественное наслаждение.

Если смотреть на всё это по отдельности, нарушения в поведении девушки не кажутся слишком уж странными. Тем не менее, в целом они указывают на то, что с ней происходит что-то ужасное. Не зная, что и думать, Дэн начинает подозревать, что подруга ему изменяет. На стадии погружения в историю Дэн начинает обсуждать поведение девушки с её друзьями. Они соглашаются, что в её действиях можно углядеть что-то странное, а некоторые даже рассказывают, что видели, как он блуждала по общежитию и студенческому городку поздно ночью. Они не знают, что на самом деле мучитель девушки перестал навещать её, и несчастная жертва начала искать его, хотя и сама не вполне понимала, что ищет. Дэн решает поговорить с девушкой, но только ссорится с ней. В конце концов он решает проследить за ней. Поздно ночью он видит, как она покидает здание общежития, и собирается подойти к ней. Однако прежде чем он успевает догнать её, девушка сворачивает в переулок и исчезает. Дэн тщетно пытается её разыскать, но, отчаявшись, возвращается в общежитие. Он находит её там. Девушка лежит на кровати, полностью обнажённая. Окно раскрыто. На постели видны пятна крови. В ярости он набрасывается на неё, чтобы выместить свою ревность, однако невидимая рука отбрасывает его через всю комнату. Прежде чем Дэн понимает, что происходит, какая-то сила разворачивает его, выводит из помещения и заставляет пересечь холл. Дэн едва понимает, что делает. Это последнее, что он помнит. В себя парень приходит уже в своей

комнате. Он лежит в позе эмбриона. У него не получается вспомнить, когда и как он вернулся.

Он не понимает, в чём дело, но теперь знает, что с его девушкой произошло нечто необъяснимое - то же самое, что сейчас происходит с ним. Вопрос только в том, что это? И как ему поступить? А самое важное - кто за всем этим стоит?

Дэн заглянул за вуаль Мира Тьмы и теперь уже никогда не будет тем, кем был раньше. Напуганный произошедшим, но не готовый смириться с ситуацией, он продолжает расследование, обнаруживая новые странности. Скоро ему придётся сделать окончательный выбор: идти до конца или отступить и всю жизнь мучаться кошмарами в тщётных попытках забыть о том, что он узнал.

Какой бы путь ни выбрал Дэн, если и другой, ещё более важный вопрос: пробудил ли он интерес в этой твари? Позволит ли она выжить человеку, который знает о её существовании?

Идеи для истории

Как только заканчивается подготовительная история, вы можете взяться за что-нибудь новое или даже начать полноценную хронику, состоящую из множества связанных друг с другом историй. Ниже описаны некоторые идеи, которые вы можете использовать для начала, однако вы абсолютно свободны придумывать то, что хочется вам самим. Все эти истории повествуют о смертных, которые только начали понимать, что мир - куда более таинственное и зловещее место, чем они представляли. Если они окончательно погружаются в сверхъестественный мир, используйте идеи, описанные в книгах **Vampire**, **Werewolf** или **Mage**.

- **Таинственный благодетель:** Персонажи приходят к выводу, что кто-то приглядывает за ними - кто-то, о ком они не имеют ни малейшего представления. Незнакомый агент оплачивает их долги. Невесть откуда начинают сыпаться рабочие предложения. Почтой приходят бесчисленные приглашения на высокосветские мероприятия. В конце концов персонажи могут даже обнаружить, что кто-то спасает их от настоящих неприятностей: например, неизвестный свидетель наводит полицию на их соперника, который готовился обрушить на них все свои силы. Кто это - и почему он им помогает? Хочет ли он чего-то взамен на свою поддержку - или же это бессмертное существо, некогда давшее клятву их далёким предкам, что оно будет оберегать всех их потомков? Даже если персонажи никогда не узнают, кто этот таинственный благодетель, попытки найти его могут привести их ко множеству поразительных открытий.

- **Странные происшествия в заброшенном доме:** Персонажи тысячу раз слышали слухи о старом доме, стоящем у них по соседству (хотя, возможно, на самом деле это заброшенный склад или даже пентхаус). Местные поговаривают о том, что там пропадают люди, а по ночам можно услышать странный звероподобный вой, раздающийся из подвала. Если протагонисты заглянут в дом, то они не найдут там никаких следов, которые могли бы оставить пропавшие дети. На первый взгляд, всё это просто байки. Или нет? Если начать расследование, то можно узнать о нескольких семьях в этом квартале, которые в прямом смысле слова готовы умереть, только бы не отвечать на вопросы об исчезновении детей. Чего они так боятся и почему никому не рассказывают об этих случаях?

- **Повторяющиеся кошмары:** Персонажи переживают мучительные кошмары, вращающиеся вокруг одного и того же образа: они видят какую-то жуткую фигуру, бегущую по ночному городу, какую-то массу плоти с острыми клыками или когтями. Затем проливается кровь, и раздаются истошные вопли. Потом сновидение прерывается. Почему их преследуют эти образы? Почему они видят один и тот же кошмар? Когда они начинают выяснять обстоятельства этого странного дела, оказывается, что никто из них не может вспомнить, что они делали в одну из ночей на прошлой неделе. Складывается впечатление, что им стёрли память. Дальнейшие результаты расследования показывают,

что той же ночью пропал их общий знакомый и с тех пор его никто не видел. Если они начнут задавать слишком много вопросов, то ими может заинтересоваться полиция. Детективы попытаются выяснить, что персонажи делали той ночью. Их неспособность ответить на этот вопрос (во всяком случае, правдоподобно) может сделать их главными подозреваемыми в этом деле.

- **Зловещее наследство:** По наследству от эксцентричного родственника персонажам переходит таинственный артефакт, привезённый из зарубежной поездки. Он может стоить хороших денег, однако завещание запрещает продавать эту реликвию. На протяжении нескольких следующих недель персонажей начинают постигать неудачи и неожиданные провалы. Тщательное изучение артефакта показывает, что в действительности это религиозный идол какой-то тайного, давно забытого культа. Согласно преданиям, над хозяевами артефакта довлеет проклятие. Что ещё хуже, кто-то выследил персонажей, пробрался в дом и попытался украсть реликвию - но только затем, чтобы тотчас упасть замертво в доме одного из героев. Полиция начинает интересоваться хозяевами артефакта. Но кому было настолько нужно заполучить реликвию, что он решился украсть её? И как снять проклятие?

- **Непреодолимые желания:** Персонажи начинают страдать от резкой смены настроения и неожиданных эмоциональных всплесков. Им становится трудно контролировать свои чувства. Хуже всего, что они испытывают странные желания, начиная от тяги к непривычной пище и заканчивая пробежками по лесу голышом. Что происходит? Может ли это быть проявлением странной наследственности или умственным расстройством? А может, во всём виновата та странная женщина, которая прокляла их за то, что они отказались помочь ей?

- **Потерянная любовь:** Человек, имеющий важное значение для протагониста - его возлюбленная или близкий член семьи - начинает вести себя как-то странно, словно оказывается вовлечён в некую тайную связь. Попытки поговорить с ним или вмешаться в его дела получают отпор. Пристальное наблюдение показывает, что ночью этот человек встречается с таинственным любовником. Кто он такой? Или правильнее спросить - что это такое? Вскоре становится ясно, что это сверхъестественное создание украло у персонажа его любимого, превратив его в представителя своего вида. Тот может стать нежитью, оборотнем или колдуном. Осмелится ли персонаж и его друзья последовать за ускользающей жизнью любимого, даже если это несёт в себе риск для их собственных жизней?

Антагонисты

Ниже приведены примеры людей (и других существ), которых Рассказчик может ввести в историю в качестве готовых персонажей. Некоторых вы можете использовать в качестве полноценных участников той или иной сцены, а некоторых можно взять в качестве основы для собственного игрового персонажа. Количество информации, приведённой в описании персонажа, зависит от категории, под которую он подпадает. Животным даны лишь общие описания их врождённых способностей (включая соответствующие характеристики). Небоевые персонажи служат пешками, которые появляются в игре на короткое время или даже исчезают с окончанием сцены. Они отвечают на вопросы, продают необходимую экипировку или становятся жертвами протагонистов. Эта вспомогательная категория персонажей наделена общими описаниями и советами Рассказчику, которые могут помочь вам изобразить их как целый класс различных людей. Также в их описания включен перечень основных способностей. Боевые персонажи служат противниками, которые, как видно уже из названия, могут представлять угрозу для протагонистов. Это могут быть копы, бандиты, уличные грабители или военные. В дополнение к базовому описанию и советам по отыгрышу, эти разделы содержат более развёрнутый обзор их способностей. В последнем разделе описаны сверхъестественные антагонисты в форме неупокоенных, кровожадных духов.

Все призраки наделены описаниями, списком советов по использованию в игре и подробным обзором их уникальных способностей.

Ключевой принцип: сопротивление

Когда вы закончите читать эту книгу и проведёте несколько игр, наверняка вы почувствуете, что, по большому счёту, существует лишь два основных способа рассчитать сопротивление персонажа тому давлению, которое на него оказывают внешние эффекты. Если конкретнее, то обе системы позволяют протагонисту отразить негативное воздействие или атаку, направленную против него. Чтобы использовать эти правила на ходу во время игры, важно понять, какие из описанных в этой книге правил необходимо применить в той или иной ситуации.

Первый тип сопротивления требует состязательного броска. Допустим, чудовище собирается подчинить своей воле одного из персонажей. И агрессор, и жертва вступают в состязание друг с другом. Жертва практически наверняка будет использовать Защитную характеристику наподобие Выносливости, Решительности, Самообладания или комбинации сразу двух Атрибутов, например, Решительности + Самообладания. Обычно в такой ситуации состязание проходит в форме пассивного действия. Персонаж машинально защищается от психического давления и способен выполнять другие действия в этом же раунде (если только не проигрывает в состязании).

В целом, такая форма сопротивления используется в случаях, когда для воздействия на жертву агрессору достаточно одного успеха. Хорошим примером служит всё та же попытка чудовища завладеть разумом персонажа. Состязание здесь требуется потому, что оно даёт справедливую возможность победить и тому и другому: оба участника состязания проходят проверку и сравнивают полученные результаты. В выигрыше остаётся тот, кто накопил больше успехов.

Поэтому в качестве ключевого принципа можно использовать правило, согласно которому всякий раз, когда сверхъестественная способность или другой необычный феномен позволяют оказать полный эффект на жертву при накоплении хотя бы одного успеха, дело решается состязательным (и пассивным) броском со стороны обоих участников.

Второй тип сопротивления более "автоматизирован". Защитная характеристика жертвы попросту вычитается из запаса дайсов агрессора перед броском. Хорошим примером может послужить ближний бой. Когда атакующий пытается нанести удар по противнику, Защита цели вычитается из запаса дайсов перед броском.

Обычно такой тип сопротивления используется в случаях, когда эффект обладает несколькими степенями воздействия, сила которых определяется количеством набранных успехов, и один-единственный успех не гарантирует полной победы - вместо этого игроки смотрят на общий результат. Опять же, хорошим примером здесь может служить физический бой. Каждый успех, полученный при броске атаки, наносит очко урона. Общая эффективность удара зависит от количества набранных успехов. Результат не сводится к принципу "всё или ничего". В таких случаях лучше использовать именно "автоматизированную" форму сопротивления, поскольку она позволяет учитывать общие шансы агрессора и его жертвы на успех в соответствии с базовыми правилами игры.

Поэтому в качестве ключевого принципа можно использовать правило, согласно которому всякий раз, когда сверхъестественная способность или другой необычный феномен оказывают на жертву разную степень воздействия в зависимости от накопленных успехов, дело решается "автоматизированной" формой сопротивления. В этом случае перед броском одна из Защитных характеристик жертвы вычитается из запаса дайсов агрессора.

Штрафы, налагаемые повреждениями, не учитываются при использовании жертвой Защитных характеристик (включая показатель Защиты) для сокращения запаса дайсов противника.

Более подробную информацию можно найти в разделе "Соппротивление" на стр. 198 Шестой Главы.



Животные

Ниже приведены примеры редких животных, как правило, обитающих в городской или сельской среде. Обратите внимание, что, в отличие от человеческих персонажей, животные определяют Защиту по самому высокому значению их Ловкости или Сообразительности.

Специализации перечислены в скобках рядом с соответствующими Навыками. Всякий раз, когда животное выполняет действие, на котором оно имеет Специализацию, добавьте один дайс к броску. Для удобства Рассказчика броски атаки животных описаны с учётом полного запаса дайсов, включая модификаторы за естественное оружие.

Летучая мышь

Описание: Летучие мыши - маленькие, преимущественно ночные животные, охотящиеся за добычей при помощи сложной системы эхолокации. Несмотря на слабый интеллект, они ловко и быстро ориентируются в воздушном пространстве. Хотя большинство летучих мышей питаются насекомыми и фруктами, некоторые виды латиноамериканских *microchiroptera* известны тем, что поддерживают себя кровью других животных.

Атрибуты: Интеллект 0, Сообразительность 1, Решительность 0, Сила 1, Ловкость 4, Выносливость 1, Внушительность 1, Манипулирование 0, Самообладание 1

Навыки: Атлетика (полёт) 4, Рукопашный бой 1, Выживание 3

Воля: 1

Инициатива: 5

Защита: 4

Скорость: 15 (только полёт; фактор вида 10)

Размер: 1

Оружие/атака:

Тип

Урон

Запас дайсов

Укус

1(Л)

3

Здоровье: 2

Кошка

Описание: Хищники из семейства кошачьих подкрадываются к своим жертвам и набрасываются на них в самый неожиданный момент, захлопывая смертоносные челюсти на горле. Кошки - умные животные и изобретательные охотники, которые, несмотря на это, с трудом поддаются дрессировке. Они обладают исключительно острым слухом и ночным зрением, хорошо различают вкусы и запахи.

Приведённые здесь значения основаны на характеристиках средних и крупных кошек (от 9 до 12 фунтов).

Атрибуты: Интеллект 1, Сообразительность 4, Решительность 3, Сила 1, Ловкость 5, Выносливость 3, Внушительность 3, Манипулирование 1, Самообладание 3

Навыки: Атлетика 4, Рукопашный бой 2, Скрытность 3

Воля: 6

Инициатива: 8

Защита: 5

Скорость: 13 (фактор вида 7)

Размер: 2

| Оружие/атака: | | |
|----------------------|-------------|---------------------|
| Тип | Урон | Запас дайсов |
| Укус | 0(Л)* | 3 |
| Когти | 0(Л)* | 3 |

Здоровье: 5

*Атаки кошек не получают дополнительных дайсов, однако всё же наносят летальный урон.

Собака

Описание: Собаки - стайные хищники, способные выслеживать и убивать добычу, превосходящую их размеры во множество раз, благодаря своему упорству и совместной работе. Представители семейства собачьих обладают разными формами, размерами и интеллектуальными способностями. В целом они ведут себя очень преданно по отношению к хозяевам и способны обучаться множеству разных приёмов. Собаки отличаются острым обонянием, хорошо различают вкусы, способны преодолевать значительные расстояния бегом и наделены мощными челюстями.

Приведённые здесь значения основаны на характеристиках крупного сторожевого пса (80-100 фунтов).

Атрибуты: Интеллект 1, Сообразительность 4, Решительность 4, Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3, Внушительность 4, Манипулирование 1, Самообладание 3

Навыки: Атлетика (бег) 4, Рукопашный бой 3, Запугивание 3, Скрытность 1, Выживание (взятие следа) 3

Воля: 7

Инициатива: 6

Защита: 4

Скорость: 14 (фактор вида 7)

Размер: 4

| Оружие/атака: | | |
|----------------------|-------------|---------------------|
| Тип | Урон | Запас дайсов |
| Укус | 2(Л) | 9 |
| Здоровье: 7 | | |

Лошадь

Описание: Лошади - крупные травоядные животные, испокон веков приручаемые человеком. Вот уже несколько тысяч лет они служат ему скакунами, пахарями и военными спутниками. Лошади различаются по размеру, весу и темпераменту. Тем не менее, в целом они умны и легко поддаются дрессировке.

Приведённые здесь значения основаны на характеристиках ездовой лошади среднего размера (725-1000 фунтов).

Атрибуты: Интеллект 1, Сообразительность 3, Решительность 3, Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 5, Внушительность 3, Манипулирование 1, Самообладание 2

Навыки: Атлетика 4, Рукопашный бой 1, Выживание 2

Воля: 5

Инициатива: 5

Защита: 3

Скорость: 19 (фактор вида 12)

Размер: 7

| Оружие/атака: | | |
|----------------------|-------------|---------------------|
| Тип | Урон | Запас дайсов |
| Укус | 1(Л) | 6 |
| Копыто | 3(Т)* | 8 |

*Особенность: Нокдаун (см. стр. 251)

Здоровье: 12

Ворон

Описание: Вороны - крупные, всеядные птицы, родственные воронам. Обычно они обитают в сельской местности (в частности, на фермах). Вороны очень умны и любопытны; они любят подхватывать с земли маленькие блестящие (или цветные) предметы вроде серёжек и других украшений. Воронов, выращенных в домашних условиях, легко приручить и обучить различным приёмам, включая имитацию человеческой речи.

Атрибуты: Интеллект 1, Сообразительность 3, Решительность 4, Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 2, Внушительность 3, Манипулирование 1, Самообладание 3

Навыки: Атлетика 3, Рукопашный бой 1, Запугивание 2, Выживание 3

Воля: 7

Инициатива: 6

Защита: 3

Скорость: 14 (только полёт; фактор вида 10)

Размер: 2

Оружие/атака:

Тип

Урон

Запас дайсов

Клюв

1(Л)

3

Здоровье: 4

Небоевые персонажи

Ниже приведены примеры небоевых персонажей, с которыми можно столкнуться в типичной истории.

Завсегдатай

Реплика: *“Да ладно, чувак, зайдём! Бармен мой старый приятель! Нет, правда!”*

Биография: Завсегдатаев бесчисленных клубов можно встретить на ночных улицах или в переулках, когда они собираются на очередную тусовку или обивают пороги своих излюбленных мест, стараясь побыстрее затеряться в грохоте музыки, сигаретном дыме и запахе выпивки.

Описание: Люди такого сорта могут иметь различные описания в зависимости от местной культуры и тех заведений, которые они посещают. Они могут быть разного возраста, от молодых позеров до панков средних лет, и носят разную одежду, от показных готических нарядов до фланелевых рубашек и джинсов.

Советы Рассказчику: Завсегдатаи обычно хотят одного: хорошо провести время или, по крайней мере, отвлечься от своих проблем. Им неинтересны долгие, обстоятельные разговоры, и едва ли они захотят отвечать на вопросы протагонистов о событиях последних ночей. Тем не менее, они всегда могут рассказать кучу местных сплетен о клубной жизни и раскрыть пару секретов о местных воротилах, хотя после пары вопросов они, скорее всего, потеряют всякий интерес к беседе.

Способности

Пьянка (запас дайсов 5) - Завсегдатаи знают, как веселиться, и большинство из них может всю ночь опрокидывать стакан за стаканом. Такие люди часто участвуют в ночных авантюрах, зачастую - к несчастью тех, кто с ними связался (см. врезку “Пьянка” на стр. 124).

Бездомный

Реплика: *“Мужик, не поверишь, что я видел тут прошлой ночью. Дай закурить, я тебе расскажу”.*

Биография: Бездомных можно найти в любом крупном городе мира. Они блуждают по улицам и переулкам в поисках арматуры, наркотиков или просто тёплого места, в котором можно бы было поспать. Нередко за их неприглядной внешностью скрывается острый ум, наблюдательность, глубокая вера или же гордость достойного, благородного человека, который просто попал в затруднительное жизненное положение.

Описание: Грязные, спутанные волосы, потрескавшиеся губы, бледный цвет лица. Большинство бездомных имеют худой и болезненный вид. Часто они ходят в обносках или лохмотьях. Нередко они хранят вещи в мусорных мешках и потёртых сумках.

Советы Рассказчику: Большинство бездомных - обыкновенные бедняки, старающиеся раздобыть немного мелочи, чтобы купить себе дозу или чего-нибудь поесть. Зачастую они охотно берутся за непривлекательную работу взамен на пропитание. Такой работой может быть слежка за кем-либо из местных или рассказ о локальных событиях. Впрочем, иногда среди них попадаются и талантливые мошенники, готовые обчистить до нитки слишком доверчивого или чересчур сострадательного прохожего.

Способности

Знакомство с городом (запас дайсов 4) - Многие бродяги хорошо знают местность, в которой они живут, что позволяет им быстро найти дорогу в случае необходимости.

Знание улиц (запас дайсов 5) - Как правило, бездомные имеют хорошее представление о том, кто и чем занимается в том или ином районе, что чаще всего продиктовано обыкновенным стремлением прожить ещё один день. При достаточном основании они могут поделиться с другими тем, что видели сами.

Продавец

Реплика: *“Вот ваш чек. Четыре кола, зеркало и молоток. А разве Хэллоуин был не в прошлом месяце?”*

Биография: Безликие массы, которые каждый из нас встречает в любом магазине и учреждении мира. Большинство из них - юноши и девушки, получающие минимальную зарплату и совмещающие работу с институтом или другой работой. Нередко угрюмые или скорые на сарказм, эти люди уже успели повидать немало странностей, когда работали в ночную смену в местном минимаркете.

Описание: Продавцы могут выглядеть совершенно по-разному, в зависимости от магазина или учреждения, в котором они работают. Работники ночных магазинов часто выглядят как обычные юноши или девушки с бледной кожей и покрасневшими глазами, в то время как продавцы автомобилей могут отличаться искусственным загаром, жемчужной улыбкой и превосходным деловым костюмом.

Советы Рассказчику: Угрюмые и язвительные, отрешённые и сосредоточенные, молчаливые и болтливые, продавцы часто готовы поделиться с покупателями историями о каком-нибудь странном эпизоде, свидетелями которого они стали в последнее время. Немолодые продавцы часто становятся бдительными людьми, способными многое рассказать о покупателе, просто понаблюдав за ним какое-то время. Такие люди могут стать полезными информаторами - если, конечно, знать, как развязать им язык.

Способности

Бдительность (запас дайсов 4) - Продавцы проводят немало времени, наблюдая за людьми и пытаясь угадать их настроение. Зачастую они могут многое рассказать о человеке по тому, как он одет и как он себя ведёт.

Эмпатия (запас дайсов 5) - Успешные продавцы всегда могут угадать настроение покупателя и использовать это для того, чтобы продать ему какую-нибудь безделушку.

Охранник

Реплика: *“Кто здесь? А ну выходи и держи руки так, чтобы я их видел!”*

Биография: Часто высмеиваемые как “Барни Файфы”⁸ или “арендованные полицейские”, охранники работают практически во всех средних и крупных заведениях по всему миру, от школ и промышленных складов до городских больниц. Зачастую они обладают лишь самой базовой квалификацией и получают минимальную зарплату за то, чтобы следить за покупателями, сидеть в прихожей или всю ночь просматривать камеры наблюдения.

Описание: Чаще всего охранниками работают мужчины среднего возраста, страдающие от избыточного веса (не забывайте, что в охранники уходят многие полицейские пенсионного возраста). Их униформа часто бывает помята. Охранники часто имеют при себе фонарик, набор ключей, иногда рацию. Обычно они не носят оружия, хотя некоторые держат при себе вспомогательные предметы вроде перцовых баллончиков или складных дубинок.

Советы Рассказчику: Большинство охранников можно описать как усталых, ворчливых, скучающих мужчин. Наткнувшись на признаки, потенциально ведущие к неприятностям, они чаще всего реагируют одним из двух способов: либо пытаются свалить проблему на кого-нибудь ещё (например, зовут копов или дожидаются подкрепления у себя в кабинке), либо стараются разобраться с проблемой, действуя самостоятельно.

Способности

Бдительность (запас дайсов 6) - Охранникам платят за то, чтобы они следили за окружающими и были готовы правильно среагировать в случае необходимости.

Рукопашный бой (запас дайсов 5) - Нередко охранников можно увидеть, когда они выпроваживают из заведения пьяницу или мелкого воришку. Некоторые из них имеют определённый опыт в решении физических конфликтов.

Запугивание (запас дайсов 3) - Нередко задача охранника заключается в том, чтобы отвести потенциальных нарушителей от проникновения на закрытую территорию. Некоторым охранникам даже нравится подавлять окружающих своим авторитетом и злоупотреблять служебными полномочиями просто от скуки или плохого расположения духа.

Студент

Реплика: *“Поверить не могу, что проболтал с тобой столько времени. У меня же завтра экзамен!”*

Биография: Если только они не спешат к себе в аудиторию или не спят в общежитии, студенты часто гуляют по территории студенческих городков или слоняются по барам, клубам и местным кафешкам. Студенты практически всегда очень молоды и ведут ночной образ жизни. Нередко они подыскивают себе безлюдное место, чтобы подготовиться к занятиям или, напротив, избежать всякого упоминания об учёбе.

Описание: Обычно студенты находятся в промежутке между подростковым и юношеским возрастом и носят любую одежду, которая попадётся им под руку на полу, когда зазвонит будильник. Почти все они носят с собой сумки, набитые папками, книгами и бутербродами.

Советы Рассказчику: Студенты обычно скучают от своей учебной жизни и стараются как-нибудь выпустить пар - желательно посетив местный клуб или собравшись с друзьями за просмотром телевизора. Столкнувшись с неожиданной свободой, столь непохожей на жизнь под контролем родителей, некоторые из них начинают творить вещи,

⁸ Бернанд "Барни" Файф - вымышленный персонаж из американской комедийной передачи "The Andy Griffith Show".

которые не пришли бы в голову ни одному взрослому, просто потому, что в какой-то момент это показалось им неплохой идеей.

Способности

Образование (запас дайсов 4) - Если даже студент не может вспомнить, что он выучил в классе, он знает, куда заглянуть, чтобы это вычитать.

Пьянка (запас дайсов 3) - Когда студенту не нужно готовиться на завтра или находиться в аудитории, ему ничто не мешает провести вечер за барной стойкой.

Наука (запас дайсов 4) - Некоторые студенты (особенно учащиеся на инженеров или биологов) обладают этим Навыком вместо Образования. Реже они обладают и тем, и другим.

Боевые персонажи

Ниже приведены примеры боевых персонажей, которых протагонисты могут встретить в тот или иной момент истории. Эти люди обладают разной степенью опыта и боевой подготовки и могут встречаться в истории с большей или меньшей частотой.

Громила

Реплика: *“Пошла отсюда, сучка!”*

Биография: Рядовой член банды, выполняющий грязную работу и проливающий свою кровь в бесчисленных войнах за сферы влияния или за территорию. Чаще всего громилами становятся подростки и юноши (а иногда и девушки), которые давно поняли, что насилие - это единственный способ добиться авторитета и власти на улицах города. Там, где им не хватает изящества, они берут своё нахрапом и самоуверенностью.

Описание: Громилы всегда отмечены "цветами" своих банд - иногда настоящей краской поверх тела, иногда татуировками, иногда - раскрашенной одеждой. Большинство из них покрыты шрамами, вынесенными из многочисленных драк, и носят кольца или другие украшения напоказ.

Советы Рассказчику: Громилы - самые настоящие головорезы. Их положение в иерархии банды определяется тем, насколько они хороши в бою и насколько агрессивно они реагируют на провокации. Многим из них достаточно косога взгляда со стороны окружающих, чтобы броситься в драку. Другие же молча уходят, чтобы потом вернуться с десятком друзей к тому парню, который обошёлся с ними неуважительно. В большинстве случаев они предпочитают поджидать своих обидчиков в засаде, рассчитывая обстрелять их со спины (зачастую не целясь) и поскорее удрать с места преступления. Столкнувшись с умелым или хорошо вооружённым противником, они убегают и ждут случая сравнять счёты, когда обидчик будет ожидать этого меньше всего.

Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 2, Решительность 2, Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 2, Внушительность 2, Манипулирование 3, Самообладание 2

Навыки: Атлетика 2, Рукопашный бой 2, Вождение 1, Огнестрельное оружие 1, Кража 2, Скрытность 1, Знание улиц 2, Холодное оружие 2

Преимущества: Союзники 2, Быстрый бег 2, Статус 1

Воля: 4

Нравственность: 6

Добродетель: Стойкость

Порок: Гнев

Инициатива: 5

Защита: 2

Скорость: 11 (13 с Быстрым бегом)

Оружие/атака:

| Тип | Урон | Дальность | Обойма | Запас дайсов |
|------------------------------|------|-----------|--------|--------------|
| Глок 17 (лёгкий пистолет) | 2(Л) | 20/40/80 | 17+1 | 6 |

Броня: Нет

Здоровье: 7

Офицер полиции

Реплика: “Сэр, пожалуйста, отойдите от машины”.

Биография: Немало людей становятся полицейскими вовсе не из желания защищать других. Некоторые, особенно бывшие солдаты, присоединяются к правоохранительным органам просто для того, чтобы использовать свои способности к борьбе с живым противником. Полицейские офицеры нередко бывают хорошо знакомы с криминологией, процедурами расследования, техниками вооружённого и рукопашного боя и базовыми знаниями по оказанию первой помощи.

Описание: Большинство офицеров полиции - широкоплечие и высокие люди с коротко стриженными волосами (многие из них предпочитают солдатскую стрижку) и хорошо развитыми мускулами. Нередко они стараются выглядеть угрожающе, чтобы не терять внушительного вида после того, как им приходится снять униформу.

Советы Рассказчику: Офицеры полиции обучены вести себя с гражданскими вежливо, но без чрезмерного участия. Они не могут позволить себе выбирать друзей и спасать одних ценой жизни других. Зачастую они считают подозреваемого виновным, пока не будет доказано обратного, а опытные полицейские часто ведут себя на публике откровенно цинично и едко.

Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 3, Решительность 3, Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3, Внушительность 2, Манипулирование 2, Самообладание 4

Навыки: Образование (криминалистика) 3, Атлетика 2, Рукопашный бой 2, Компьютер 1, Вождение 3, Эмпатия 2, Огнестрельное оружие 3, Запугивание 2, Расследование (места преступлений) 3, Кража 2, Медицина 1, Скрытность 1, Знание улиц 3, Обман 2, Холодное оружие 2

Преимущества: Союзники 2, Стремительные рефлексy 2, Статус 2, Рисковый водитель

Воля: 7

Нравственность: 7

Добродетель: Справедливость

Порок: Гнев

Инициатива: 7 (9 со Стремительными рефлексами)

Защита: 3

Скорость: 11

Оружие/атака:

| Тип | Урон | Размер | Особенность | Запас дайсов |
|----------------------------------|------|-----------|-----------------------|--------------|
| Дубинка | 1(T) | 1 | Нокаут (см. стр. 251) | 6 |
| Тип | Урон | Дальность | Обойма | Запас дайсов |
| Глок 17 (лёгкий пистолет) | 2(J) | 20/40/80 | 17+1 | 8 |
| Ремингтон 870 4(J) (дробовик) | | 20/40/80 | 8+1 | 10 |

(девять-снава; см. стр. 200)

Броня:

| Тип | Рейтинг | Штраф к защите |
|------------------------------|---------|----------------|
| Кевларовый жилет (тонкий) | 1/2 | 0 |

Здоровье: 8

Офицер SWAT

Реплика: “Руки за голову, лицом на землю, быстро!”

Биография: Офицеры боевого подразделения SWAT (*Special Weapons and Tactics*) - полицейские, прошедшие специальную подготовку и присоединившиеся к элитной

штурмовой группе, созданной для освобождения заложников и обезвреживания хорошо вооружённых противников наподобие террористов или солдат вражеской армии. Как правило, они обладают более качественной подготовкой, чем простые полицейские офицеры, эффективнее пользуются оружием и знакомы со специальными боевыми тактиками. Обычно отряд вступает в дело только в самых экстремальных случаях, и действия его членов напоминают скорее поведение солдат, чем операции полицейских. Столкнувшись с вооружённым противником, они практически всегда стреляют на поражение.

Описание: Офицеры штурмовой группы SWAT носят специальную униформу, как правило - чёрную, укреплённую слоем баллистической брони и снабжённую ремнями для переноса экипировки. Их лица, как правило, скрыты за шлемами и щитами.

Советы Рассказчику: Офицеры SWAT обладают особым статусом среди полицейских. Часто они считают себя элитным подразделением, что отражается на их манере вести себя с гражданскими лицами и коллегами. В экстремальных ситуациях их действия напоминают работу спецназа или солдат. Как правило, они проявляют безупречные навыки командной работы и точной стрельбы.

Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 4, Решительность 3, Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3, Внушительность 2, Манипулирование 2, Самообладание 4

Навыки: Образование (криминалистика) 3, Атлетика 3, Рукопашный бой 2, Компьютер 1, Вождение 3, Эмпатия 2, Огнестрельное оружие (пистолеты-пулемёты) 4, Запугивание 3, Расследование (места преступлений) 3, Кража 2, Медицина 1, Скрытность 3, Знание улиц 3, Обман 2, Холодное оружие 2

Преимущества: Союзники 3, Стремительные рефлексy 2, Молниеносное выхватывание (огнестрельное оружие), Статус 3

Воля: 7

Нравственность: 7

Добродетель: Справедливость

Порок: Гордыня

Инициатива: 8 (10 со Стремительными рефлексами)

Защита: 4 (3 в бронежилете)

Скорость: 12

Оружие/атака:

| Тип | Метание | Зона взрыва | Урон | Размер | Особенность | Запас дайсов |
|--------------------|---------|-------------|------|--------|-------------|--------------|
| Оглушающая граната | +2 | 3 | 4(T) | 1 | Нокдаун | 9 |

| Тип | Урон | Дальность | Обойма | Запас дайсов |
|---------------------------------------|------|------------|--------|--------------|
| Глок 17 (лёгкий пистолет) | 2(J) | 20/40/80 | 17+1 | 10 |
| НК МР-5 (большой пистолет-пулемёт) | 3(J) | 50/100/200 | 30+1 | 12 |

Броня:

| Тип | Рейтинг | Штраф к защите |
|--------------------|---------|----------------|
| Бронежилет | 2/3 | -1 |
| Здоровье: 8 | | |

Охотник на нежить

Реплика: "Они всегда где-то рядом, прячутся среди нас, охотятся на невинных и беззащитных. Но я заставлю их заплатить за то, что они делают с нами".

Биография: "Охотниками на нежить" становятся обыкновенные мужчины и женщины, которые собственными глазами увидели ужасы, пронизывающие современный мир, будь это призраки, оборотни или вампиры. Некоторые охотники потеряли из-за этих созданий своих любимых, другие и сами столкнулись с ними, но выжили благодаря удаче

или жестокому замыслу своих мучителей. Однако вместо того, чтобы спрятаться от увиденных ужасов, эти люди посвятили себя нахождению и уничтожению этих созданий. Как правило, они действуют в одиночку. Многие не желают ставить под угрозу жизни других людей, в то время как некоторые пережили слишком сильное потрясение, чтобы доверять кому-либо из окружающих. Зачастую они ведут тайную жизнь, работая в дневное время и начиная охоту с наступлением темноты.

Описание: Охотники на нежить могут выглядеть совершенно по-разному.

Некоторые утрачивают рассудок вследствие пережитого ужаса и ходят в грязной одежде с растрёпанными волосами. Другие могут выглядеть вполне респектабельно, пока не достанут из чемодана молоток и осиновый кол. Подобно созданиям, на которых они охотятся, эти люди прилагают немало усилий, стараясь раствориться в толпе.

Советы Рассказчику: Большинство охотников помешаны на тех или иных событиях, которые им довелось пережить. Часто они страдают от паранойи и ужасающей подозрительности даже к самым близким друзьям, опасаясь, что те могут стать "одними из них". Некоторые видят в своей работе священную миссию, уподобляя себя современным крестоносцам. Другие относятся к монстрам с той же бесстрастностью, с которой выслеживает свою жертву охотник на крупную дичь.

Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 4, Решительность 5, Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3, Внушительность 2, Манипулирование 3, Самообладание 4

Навыки: Образование 2, Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Компьютер 1, Вождение 1, Огнестрельное оружие 3, Запугивание 2, Расследование 2, Медицина 2, Окультизм (специализация на определённом виде монстров) 4, Наука 1, Скрытность 3, Знание улиц 2, Обман 2, Выживание 2, Холодное оружие 4

Преимущества: Чувство опасности, Стремительные рефлексy 2, Неутомимость 2

Воля: 9

Нравственность: 7

Добродетель: Справедливость

Порок: Гнев

Инициатива: 8 (10 со Стремительными рефлексами)

Защита: 4

Скорость: 12

Оружие/атака:

| Тип | Урон | Размер | Особенность | Запас дайсов |
|--------|------|--------|--|--------------|
| Мачете | 2(Л) | 2 | - | 9 |
| Кол | 1(Л) | 1 | Должен метить в сердце (см. стр. 246) | 4 |

| Тип | Урон | Дальность | Обойма | Запас дайсов |
|-------------------------------------|------|-----------|--------|--------------|
| Кольт .45 АСР (тяжёлый пистолет) | 3(Л) | 30/60/120 | 7+1 | 10 |
| Ремингтон 870 (дробовик) | 4(Л) | 20/40/80 | 8+1 | 11 |

(девять-снова; см. стр. 200)

Броня:

| Тип | Рейтинг | Штраф к защите |
|----------------------------|---------|----------------|
| Укреплённая/толстая одежда | 1/0 | 0 |

Здоровье: 8

Призраки

Призраками становятся души умерших людей, которые задержались в физическом мире. Некоторые из них воплощают собой отголоски ушедших личностей - иллюзорные образы, последовательно повторяющие одни и те же действия подобно тому, как воспроизводит изображение видеокассета. Другой тип призраков представляют уже настоящие духи, "заблудившиеся" после смерти. Неспособные раствориться в загробном

мире, они остаются в своих старых домах или на рабочих местах, с каждым прошедшим десятилетием превращаясь во всё более одинокие и измученные существа. Наконец, существуют и те, кто силой собственной воли заставил свою душу вернуться в материальный мир и закончить важные дела или отомстить за свою смерть.

В этом разделе описаны основные правила по использованию всевозможных разновидностей призраков в ваших историях, включая их натуру, цели, способности и сверхсилы. Также дано описание методов, позволяющих смертным избавиться от назойливых духов или помочь им обрести покой, наряду с примерами, готовыми для использования в игре.

Нижеприведённые правила описывают призраков как локальных противников или полноценных антагонистов, с которыми могут столкнуться простые, живые люди наподобие игровых персонажей. Тем не менее, эти же правила можно использовать для создания призраков, с которыми могут столкнуться протагонисты из числа сверхъестественных созданий наподобие вампиров, оборотней и магов. Призраки могут использовать свои силы и сверхспособности равным образом и на людях, и на вышеупомянутых монстрах, применяя одни и те же правила. Тем не менее, в книгах **Vampire: The Requiem**, **Werewolf: The Forsaken** и **Mage: The Awakening** можно найти другие системы и предложения, касающиеся взаимодействия призраков и других сверхъестественных существ.

Характеристики призраков

Атрибуты призраков напоминают те же, которыми обладают и живые люди, однако они сокращены до трёх основных категорий - Могущества, Грации и Сопротивления. Могущество отражает способность призрака влиять на природное окружение, начиная от метания объектов в перепуганных смертных и заканчивая раскрытием или вышибанием дверей. Грация отражает способность призрака взаимодействовать с элементами материального мира или манипулировать ими - например, замечать незваных гостей, вторгающихся в их "дом", или вселять ужас в сердца людей, окружая их угрожающими иллюзиями. Сопротивление отражает способность призрака противостоять силам, направленным на его изгнание или уничтожение, начиная молитвами экзорцистов и заканчивая благословенным оружием, способным причинить духу вред.

Значения этих Атрибутов варьируются от 1 до 10, хотя только самые старые и могущественные призраки обладают показателями выше 5.

Призраки не могут приобретать Навыки или Преимущества, если только не захватят живое тело (см. ниже "**Нумина**"). Также они лишены Размера в стандартном смысле этого слова. Призраки состоят из духовной материи, именуемой эфемерой. Поэтому призраки обладают своеобразным "телом", которое, тем не менее, не обладает материальными свойствами - во всяком случае, при взаимодействии с живыми существами или физическими объектами. Чтобы рассчитать габариты этого нематериального тела, или Корпуса, следует взять за основу тот Размер, которым призрак обладал в момент смерти (в случае со взрослым человеком это значение равно 5). Именно очки Корпуса, а не Здоровья, отражают духовную целостность призрака. Очки Корпуса равны Сопротивлению + Размеру.

Смертные могут повредить Корпус призрака только благословенным или заговорённым оружием. Благословенные предметы, наделённые священной силой, наносят призракам аггравированный урон (см. ниже "**Благословенные предметы**"). Некоторые виды заговорённых предметов (наподобие заколдованной бейсбольной биты) наносят тупой урон, в то время как остальные (наподобие зачарованного меча) будут наносить летальные повреждения.

Защита призрака применяется против атак других призраков. Рейтинг Защиты определяется по самому высокому показателю Могущества или Грации призрака.

Когда призраки сталкиваются друг с другом или с другими духами в схватке, они наносят друг другу тупой урон (если только не обладают *Нумина*, которые позволяют им наносить и летальный, и даже аггравированный урон). Бросок атаки основывается на Мощности + Грации. Каждый успех наносит очко тупого урона Корпусу цели. Защита призрака применяется против атак других призраков.

Призраки восстанавливают Корпус за то же время, за которое смертные восстанавливают Здоровье (см. стр. 261). Если призрак утрачивает все очки Корпуса вследствие аггравированного урона, он разрушается навсегда.

Призраки обладают и другими характеристиками, напоминающими те, которыми наделены смертные. Инициатива призрака равна его Грации + Сопротивлению. Скорость равна Могуществу + Грации + 10 (фактор вида). Как и живые люди, призраки обладают Нравственностью, Пороками и Добродетелями, отражающими те моральные принципы, которым бывший человек был привержен в момент смерти. Призраки способны дегенерировать подобно смертным (см. стр. 132 Четвёртой Главы), однако, в отличие от обычных людей, они не могут восстанавливать утраченные значения Нравственности. Призрак не может развиваться и эволюционировать. Ему остаётся только терять свою личность с течением времени.

Призраки обладают Волей (Могущество + Сопротивление). Пункты Воли используются ими по той же системе, которой пользуются и смертные. Призраки восстанавливают Волю, действуя в соответствии со своими Пороками и Добродетелями, точно так же, как и живые персонажи. Вдобавок, они восстанавливают один бесплатный пункт Воли в начале каждого дня.

Наконец, призраки обладают очками Эссенции, которые можно вкладывать для активации Нумина. Эссенция большинства призраков измеряется по десятибалльной шкале, хотя по-настоящему древние духи могут обладать и более высокими значениями этой характеристики. Призраки восстанавливают по одному очку Эссенции за каждый день, проведённый возле своего якоря. Также они восстанавливают Эссенцию каждый раз, когда их вспоминают в мире живущих - например, когда кто-нибудь кладёт на их могилу цветы или, что ещё более важно, когда живой человек узнаёт в силуэте призрака его старую сущность. Рассказчик может наделять призрака дополнительными очками Эссенции всей раз, когда, по его мнению, настает подходящий момент для *memento mori*⁹.

Природа призраков

Даже будучи нематериальными духами, призраки существуют в физическом мире. Призраки, обладающие Грацией 1 или 2, могут следить только за территорией, окружающей их якоря (см. ниже), в то время как обладатели Грации 3 или выше могут выходить и за пределы этой территории почти с той же лёгкостью, с которой это делают обыкновенные люди.

Смертные неспособны увидеть или почувствовать призрака, пока тот не предпримет попытку манифестации (см. ниже). Даже осуществив манифестацию, призрак остаётся эфемерной, нематериальной силой, присутствующей в материальном мире. Призраки, обладающие Могуществом от 1 до 3, как правило, принимают форму тумана, испускающего потустороннее свечение, или простых шаров света. Могущество 4 или 5 позволяет им выглядеть столь же реальными и плотными, как и простые смертные - до тех пор, пока кто-нибудь не попытается их коснуться. Призраки могут беспрепятственно проходить через твёрдые объекты, даже осуществив манифестацию. Равным образом, они не могут трогать или использовать физические объекты, если только не обладают особыми силами, позволяющими это сделать (см. "*Нумина*"). Они иммунны ко всем типам физического ущерба и способны видеть и слышать с одинаковой точностью, вне

⁹ То есть воспоминания о смерти (лат).

зависимости от обстановки. Им неспособны помешать ни туман, ни бушующий ураган, ни кромешная темнота.

Якоря

Души умерших задерживаются в материальном мире лишь потому, что нечто притягивает их к нему подобно якорю, не позволяя им раствориться в загробном мире. У каждого призрака есть по меньшей мере один такой якорь, привязывающий их сущность к миру живущих. Особенно сильные духи могут обладать и множеством якорей. Количество и природа якорей зависит от личности умершего человека и обстоятельств его смерти. В большинстве случаев якорями становятся места или предметы, обладавшие огромным эмоциональным значением для человека, ставшего после смерти призраком. Пожилая женщина, которая была прикована к постели последние годы жизни, может быть и после смерти привязана к своей спальне или даже самой кровати. Мужчина, который всегда брал с собой дорогие часы, куда бы ни направлялся, после смерти может начать одержимо гоняться за всяким, кому попадут в руки эти часы. Иногда призраки привязываются не к предметам, а к людям, игравшим в их жизни большую роль. Отец, последняя мысль которого была о благополучии его детей, может быть привязан к ним и после смерти. Женщина, убитая брошенным любовником, может обнаружить, что её тянет к нему после смерти из-за мучительной страсти, которую он испытывал по отношению к ней.

Даже в манифестированном состоянии призраки должны оставаться неподалёку от своих якорей. За каждое очко Могущества призрак может отдалиться от своего якоря на 10 ярдов. Таким образом, призрак, обладающий Могуществом 3, может отойти от якоря на 30 ярдов. Призраки, привязанные не к людям или объектам, а к определённым локациям, измеряют это расстояние относительно того места, в котором они умерли, или относительно границ здания. Призрак, обладающий Могуществом 3 и привязанный к особняку, может бродить по всему строению, но не сумеет отдалиться более чем на 30 ярдов от его внешней границы.

Якоря позволяют призраку с большей лёгкостью осуществить манифестацию - то есть проявиться в физическом мире. Если призрак находится в пределах одного ярда от своего якоря, он может манифестироваться автоматически (броска не требуется; см. ниже "**Манифестации**").

Если призрак располагает множеством якорей, он может перемещаться между ними ценой вложения одного пункта Воли, вне зависимости от расстояния, разделяющего эти якоря. Таким образом, отец, задержавшийся в мире живущих, чтобы следить за своими детьми, может перемещаться от одного ребёнка к другому, даже если они находятся на разных концах земного шара.

Если все якоря призрака изменяются (под воздействие освящения или экзорцизма; см. "**Взаимодействие с призраками**") или уничтожаются, призрак больше не может оставаться в материальном мире. Он переходит в мир духов без возможности вернуться назад.

Манифестации

Если призрак желает вступить во взаимодействие со смертными или с физическим миром, он должен осуществить манифестацию, сосредоточив всю свою сущность в зримую форму, которая обладает достаточной плотностью, чтобы позволить ему по-настоящему войти в мир живущих. Тем не менее, манифестация не обязательно делает призрака видимым. Разумные призраки могут манифестироваться и в невидимой форме, хотя их присутствие будет оставлять другие следы, которые могут заметить смертные. Примерами невидимых манифестаций могут служить холодные пятна, странные или особенно сильные запахи и усиления магнитных полей.

Некоторые области более подвержены влиянию сверхъестественной энергии, чем другие. Призраку куда легче манифестироваться на кладбище, чем в современной лаборатории. В качестве основного принципа можно считать, что места, в которых смертные часто выражают сильные эмоции - любовь, ярость, горе, страх, - создают условия, позволяющие призракам с большей лёгкостью переходить в физический мир. Стерильные, малоэмоциональные места или отдалённые области, в которых люди редко выражали какие-либо эмоции или даже не появлялись вообще, могут существенно усложнить призраку задачу перехода в физический мир.

Любопытно, что присутствие смертных создаёт кумулятивный эффект, который затрудняет призракам манифестацию. По всей видимости, этот феномен уникален для современной рациональной эры, в которой практически любой взрослый склонен относиться со скептицизмом к самой идее существования паранормальных явлений. Чем больше людей собирается в одном месте, тем сложнее призраку проявиться на их глазах.

Манифестация требует успешной проверки Могущества + Грации. В зависимости от места манифестации (см. таблицу) бросок может получить соответствующие бонусы или штрафы. Кроме того, если в области присутствует более одного смертного, каждый из них налагает кумулятивный штраф -1 на проверку манифестации. (Тем не менее, этот штраф не налагают другие сверхъестественные создания или существа, знакомые с миром духов. Их численность не влияет на способности призрака к манифестации).

Если бросок успешен, призрак может войти в мир живущих до конца сцены. Он может по желанию принять видимую или невидимую форму, а также сохраняет возможность отменить манифестацию в любой удобный момент. Если бросок проваливается, призраку не удаётся манифестироваться, и он утрачивает один пункт Воли. Впрочем, он может предпринимать дополнительные попытки, пока у него остаётся хотя бы одно очко Воли. Когда его Воля иссякает, призрак больше не может предпринимать попытки манифестации до начала следующего дня.

Если призраку удалось войти в материальный мир, он может попытаться взаимодействовать с ним, общаясь со смертными (см. ниже "**Связь со смертными**") или используя возможности Нумина.

| Модификаторы манифестации | |
|---|--------------------|
| Место | Модификатор |
| Кладбище | +3 |
| Поле боя | +3 |
| Церковь | +2 |
| Больница | +2 |
| Историческое здание (100+ лет со дня постройки) | +2 |
| Старое здание (50-100 лет со дня постройки) | +1 |
| Ручное сооружение (деревянный мост, сарай) | +1 |
| Автостоянка | -1 |
| Современное коммерческое здание (продуктовый магазин, торговый центр) | -1 |
| Современное промышленное строение | -2 |
| Современная лаборатория | -3 |

Связь со смертными

Даже в самых лучших условиях взаимодействие с живыми людьми представляет для призраков настоящее испытание. Только физическое тело может обладать голосовыми связками, способными к воспроизведению речи. Не обладая таким телом, призрак может

только формировать слова ртом, надеясь, что смертный прочтёт слова по губам, или может попробовать передать сообщение жестами. Тем не менее, призракам трудно формировать сложные невербальные сообщения, используя язык жестов, поскольку им нужно всё время думать, как перевести свои мысли в физические движения. Если призрак предпринимает такую попытку, сделайте бросок Грации со штрафом -1 за каждое десятилетие, минувшее со дня его смерти. Если бросок не приносит успехов, призраку попросту не удаётся изобразить правильные движения или знаки так, чтобы их можно было понять. Тем не менее, элементарные знаки (попытка подзвать смертного к себе или указать ему на спрятанный предмет) не требуют никаких проверок.

Призраки, располагающие надлежащими Нумина, могут взаимодействовать со смертными и другими способами, от прямого ведения речи и записывания информации на материальных носителях до передачи визуальных образов.

Нумина

Призраки обладают определённым набором сил, позволяющих им взаимодействовать с материальным миром и даже вмешиваться в него напрямую. Эти способности, именуемые Нумина (в единственном числе *Нумен*), разнятся от излучения угрожающей ауры до прямого вселения в тело живого человека. Тип Нумина, находящихся в распоряжении призрака, зависят от его природы и личности, целей и обстоятельств смерти. Количество сил зависит от возраста призрака. В качестве ключевого принципа рассчитывайте объём Нумина, добавляя по одной способности за каждые 10 лет, прошедшие со дня смерти нынешнего призрака. Таким образом, душа человека, умершего 30 лет назад, может обладать приблизительно тремя такими способностями. Разумеется, существуют и исключения, касающиеся чрезвычайно могущественных или волевых призраков. Придумывая собственных духов, наделяйте их теми способностями, которые лучше всего соответствуют их образам и смогут хорошо послужить истории.

Ниже приведены примеры Нумина наряду с их стоимостью и эффектами. Не стесняйтесь использовать эти примеры как фундамент для построения новых Нумина и изменяйте их по своему усмотрению для приведения в соответствие с атмосферой игры.

Контроль над животными

Призрак способен подавлять волю животных и даже контролировать их действия напрямую. Вложите один пункт Эссенции и сделайте бросок Могущества + Грации - Решительности животного. Успех означает, что призраку удалось приказать животному выполнять какое-либо действие - абсолютно любое, за исключением тех, которые животное неспособно выполнять физически. Призрак может контролировать животное на протяжении всей сцены. Одновременно он может брать под контроль количество животных, равное показателю его Грации (при условии, что у него хватит на это Эссенции).

Внедрение

Призрак может заговорить со смертными, используя для этого тело другого живого человека. Сделайте бросок Могущества + Грации. Бросок проходит со штрафом, равным Решительности жертвы. Если человек не сопротивляется, бросок не требуется. Если призрак побеждает, он может разговаривать, используя голосовые связки жертвы в течение одного раунда. В конце раунда жертва получает одно очко тупого урона из-за напряжения, которое налагает на него этот противоестественный контакт. Если призрак собирается продолжать говорить через медиума, он должен делать дальнейшие проверки Могущества + Грации каждый раунд. В конце каждого раунда такой коммуникации Медиум получает очко тупого урона. Если медиум падает без сознания, контакт тотчас же пресекается.

Принуждение

Призрак способен подавлять волю живых существ, используя их для выполнения тех или иных действий подобно куклам. Вложите один пункт Эссенции и сделайте состязательный бросок Могущества + Грации против Решительности + Самообладания жертвы. Если попытка заканчивается провалом, ничьей или победой смертного, жертва не попадает под эффект этой способности. Если же призрак выигрывает, он захватывает контроль над жертвой и может заставить её выполнять любые действия на своё усмотрение, хотя жертва и неспособна выйти за пределы своих возможностей. Жертва может пытаться вырваться из-под контроля призрака, проходя новые состязательные проверки в каждом последующем раунде. Проверки действий, которые жертва выполняет по воле призрака, основываются на её собственных характеристиках. Одновременно призрак может брать под контроль количество людей, равное показателю его Грации (при условии, что у него хватит на это Эссенции).

Знак призрака

Призрак способен оставлять сообщения или изображения на материальных носителях информации. Вложите один пункт Эссенции и сделайте бросок Могущества + Грации. Если он не приносит успехов, ничего не происходит. Однако если бросок оказывается успешен, призрак обретает возможность оставить одно сообщение или изображение на материальном носителе. Он может написать предложение, сконденсировав пар на поверхности зеркала. Голос призрака можно услышать во время помех при воспроизведении аудиокассеты. Изображение может быть наложено на кадр из фильма или видеозаписи.

Речь призрака

Во время манифестации призрак может разговаривать со смертными напрямую. Вложите один пункт Эссенции и сделайте бросок Могущества + Грации. Если бросок успешен, призраку удастся проговорить одно предложение.

Электромагнитное искажение

Манифестация призрака приводит к сбоям в работе электронного оборудования вследствие сильнейшего искажения магнитных полей. Броска не требуется. Если призрак успешно манифестируется, его появление автоматически нарушает работу любой электроники в пределах количества ярдов, равного показателю его Могущества. Радио, телевизоры и телефоны дают помехи. Техника перестаёт работать. Свет гаснет. Видеокассеты и записи, сделанные на камеру, стираются или разрушаются так, чтобы никому не удалось рассмотреть отснятые изображения.

Фантазм

Призрак способен создавать иллюзорные образы. Вложите один пункт Эссенции и сделайте бросок Могущества + Грации. Размер и сложность иллюзии могут наложить на бросок определённые штрафы. Простые иллюзии наподобие имитации человеческого голоса или создания своеобразного запаха (например, духов) не налагают никаких штрафов, однако сплетение полноценного образа живого человека проходит уже со штрафом -1. Создание иллюзии конкретного человека, которого знают наблюдатели (с учётом его манеры речи и поведения), требует штрафа -2. Наконец, создание многослойной иллюзии, которая кажется абсолютно материальной (люди убеждены, что они могут "коснуться" этой иллюзии и нащупать твёрдый материал), налагает штраф -3 или выше. Слабые, незначительные иллюзии чаще всего оказываются более эффективны, чем крупные и явные.

Эта способность может работать только на одной жертве за раз. Другие смертные, находящиеся рядом с жертвой, не видят того, что видит она. При столкновении с

иллюзией жертва проходит проверку Сообразительности + Самообладания (хотя Рассказчик может заменить Самообладание Оккультизмом в том случае, если персонаж знает о деятельности призрака). Если бросок даёт столько же или больше успехов, чем набрал призрак во время броска, жертве удаётся понять, что изображение нереально. Если побеждает призрак, то жертва верит в реальность иллюзии, хотя каждый последующий раунд она проходит дополнительную проверку Сообразительности + Самообладания (или Оккультизма), чтобы попытаться проникнуть за эту вуаль. Призрак может поддерживать только одну иллюзию за один раз. Каждая иллюзия сохраняется до конца сцены, если только призрак намеренно не распускает её.

Одержимость

Призрак может попытаться вселиться в человеческое тело и взять его под контроль на непродолжительное время. Вложите один пункт Эссенции и сделайте состязательный бросок Могущества + Грации против Решительности + Самообладания жертвы. Если призрак выигрывает, он получает контроль над телом жертвы до окончания сцены. Любые действия, которые призрак пытается выполнить в чужом теле, основываются на характеристиках самого человека (за исключением Воли; её значение равно Воле призрака). Если бросок заканчивается победой смертного или ничьей, призраку не удаётся захватить контроль над его телом, однако он может предпринимать новые попытки, пока у него не иссякнет Эссенция. Если жертва погибает или теряет сознание, призрак выскальзывает из её тела и должен искать себе новую цель, если хочет повторить неудавшуюся попытку.

Благословенное оружие, используемое для атаки захваченного тела, наносит повреждения Корпусу призрака вместо Здоровья цели (более подробную информацию можно найти в разделе "**Благословенные предметы**").

Телекинез

Призрак может манипулировать физическими объектами так, словно он обладает парой материальных ладоней. Он может поднимать их, метать, открывать двери и окна, писать сообщения – то есть всё, что способен сделать руками и смертный. Вложите один пункт Эссенции и сделайте бросок Могущества + Грации. Количество полученных успехов определяет условную Силу призрака при попытке поднять и/или передвинуть объект (см. стр. 66 Второй Главы: **Атрибуты**). Если успехи, полученные при броске, равны необходимому уровню Силы, призрак может передвинуть объект на один ярд. Каждый дополнительный успех позволяет ему передвинуть объект ещё на один ярд. Если призрак желает метнуть предмет в цель и набирает достаточно успехов, чтобы поднять предмет (и достать до цели), эти успехи формируют запас дайсов для атаки.

Кроме того, телекинез позволяет призраку напрямую атаковать жертву, используя силу своего духа для того, чтобы резать, кусать и рвать тело противника. Такие атаки рассчитываются по стандартным правилам, однако со штрафом -3. Атакующий игнорирует Защиту цели, степень укрытия и броню (если только броня не обладает сверхъестественными качествами).

Ужас

Призрак способен вселять ужас в сердца людей, которые стали свидетелями его манифестации. Сделайте состязательный бросок Могущества + Грации против Решительности + Самообладания каждого смертного, который находится рядом с призраком (если его окружает толпа, используйте самый высокий показатель Решительности + Самообладания, встречающийся в толпе). Если бросок оканчивается провалом или ничьей, смертные сохраняют спокойствие и приобретают иммунитет против этой способности до окончания сцены. Возможно, их подсознание просто не позволяет им признать существование призрака, а возможно, они принимают пугающий образ за какую-

нибудь галлюцинацию или игру света. Смертные, проигравшие в этом броске, бросаются прочь и не могут вернуться в занятую призраком область до начала следующего дня.

Взаимодействие с призраками

Выступая в роли антагонистов, призраки часто становятся настоящей проблемой или угрозой для персонажей. Они иммунны практически ко всем видам физического урона, могут проходить сквозь материальные поверхности и способны в буквальном смысле растворяться в воздухе, где их не достанет ни один смертный.

В целом, единственный надёжный способ справиться с призраком, - это выяснить, к каким людям, местам и предметам привязана его душа. Воздействуя на якоря, связывающие призрака с физическим миром, человек может положить конец его противоестественному существованию или свершить правосудие, которого тот заслуживает.

Разрушение якорей

Самый универсальный (хотя не всегда самый лёгкий) способ покончить с вмешательством призрака в мир живущих заключается в обнаружении и уничтожении его якоря (или якорей). Проблема в том, что якоря далеко не всегда очевидны. Нередко призрак и сам не осознаёт, что связывает его с физической реальностью. Обнаружение предмета или предметов, притягивающих духа к себе, требует тщательных поисков и исследований. Первым шагом здесь должна стать идентификация личности призрака. Затем следует обратить внимание на обстоятельства его смерти. Если смерть не даёт никаких подсказок касательно расположения его якоря, необходимо посвятить ещё больше времени изучению личности призрака и вещей, которые могут иметь для него особое значение.

Как только человек обнаруживает якорь, ему остаётся лишь уничтожить объект - однако, как правило, проще это сказать, чем сделать. Якорь должен получить достаточно повреждений, чтобы потерять форму, в которой запомнил его призрак. Драгоценный камень, инкрустированный в кольцо, должен быть вынут и раздроблен, а кольцо придётся расплавить. Более подробную информацию по разрушению объектов можно найти на **стр. 204 Шестой Главы: Драматические системы**.

Если в роли якоря выступает целая локация, её разрушение может стать особенно сложной и даже невыполнимой задачей. Если призрак населяет номер в отеле, как уничтожить его, не повредив всему зданию? Такая ситуация требует применения экстраординарных методов наподобие экзорцизма.

Незаконченные дела

Если призрак остаётся в физическом мире в попытке выполнить определённые обязательства или завершить то, что он не успел сделать при жизни, человек может принести его духу покой, выяснив, чего тот хочет, и решив эту проблему за него. Подобное действие может требовать детективной работы, идентификации личности призрака и изучения его прошлого, а иногда - и прямой связи с призраком в попытке узнать, что ему нужно. Как только желание призрака будет удовлетворено, его якорь утрачивает свою силу, и дух навсегда покидает материальный мир.

Барьеры

Барьерами называются молитвы и ритуалы, предназначенные для того, чтобы отогнать призрака от верующего, нарушить его манифестацию и какое-то время держать его в страхе. Возведение барьера требует состязательного броска Решительности + Самообладания против Могушества + Сопротивления призрака.

Научиться читать ограждающие молитвы и проводить соответствующие ритуалы не слишком трудно. Гораздо большую роль здесь играют сосредоточенность и

осведомлённость верующего. Чтобы возвести барьер без получения штрафов, персонаж должен обладать Нравственностью не менее 8 и Оккультизмом или Образованием (религия) не менее 3. Показатель Нравственности отражает чистоту мыслей и намерений молящегося, в то время как показатель Навыка определяет опыт и знания персонажа по проведению ритуала. За каждое недостающее очко Нравственности (менее 8) или Навыка (менее 3) бросок получает штраф -1. И напротив, за каждое очко Нравственности выше 8 или Навыка выше 3 персонаж получает бонус +1, отражающий чрезвычайную сосредоточенность или опытность персонажа.

Полный провал: Персонаж целиком поддается силе и ярости призрака. Он утрачивает один пункт Воли и больше не может попытаться возвести барьер до начала следующего дня.

Провал: Веры или способностей вашего персонажа оказывается недостаточно. Призрак остаётся равнодушен к молитве. Тем не менее, при желании персонаж может предпринять новую попытку.

Успех: Вера или способности персонажа вселяют в душу призрака ужас. Он развоплощается и не может манифестироваться снова в присутствии этого персонажа до начала следующего дня.

Исключительный успех: Дух целиком поддается вере или способностям персонажа. Он развоплощается и утрачивает возможность манифестироваться где бы то ни было до начала следующего дня.

Экзорцизм

Экзорцизмами называются специальные обряды освящения, которые в массовой культуре часто связывают с изгнанием бесов, хотя в действительности они направлены на подчинение и изгнание любых духов, не принадлежащих этому миру. Подобно барьеру, экзорцизм больше зависит от личности человека, проводящего ритуал, чем от произносимого текста. Этот обряд зиждется на столкновении воли духа и человека. Персонаж, проводящий обряд экзорцизма, должен обладать Нравственностью не ниже 8 и Оккультизмом или Образованием (религия) не ниже 3, иначе его проверки будут проходить с соответствующими штрафами. За каждое недостающее очко Нравственности (менее 8) или Навыка (менее 3) бросок получает штраф -1. За каждое очко Нравственности выше 8 или Навыка выше 3 персонаж получает бонус +1.

Экзорцизм проходит в форме продолжительного состязания, в ходе которого каждый бросок отражает пять минут чтения молитв и заклинаний. Сделайте бросок Решительности + Самообладания экзорциста против Могущества + Сопротивления духа.

В результате каждого броска тот, кто набрал больше успехов (независимо от общего их количества) заставляет своего противника потерять один пункт Воли. Броски продолжаются до тех пор, пока экзорцист не откажется от дальнейших попыток или одна из сторон не истощит свой запас Воли. Если все очки Воли утрачивает персонаж, он впадает в кататоническое состояние, абсолютно вымотанный как физически, так и эмоционально. Если весь запас Воли утрачивает изгоняемый дух, он утрачивает возможность находиться возле своего якоря(ей) и навсегда покидает физический мир.

Если в результате броска обе стороны получили одинаковое число успехов или не получили их вообще, противостояние продолжается ещё пять минут без потери Воли кем-либо из соперников.

Если в экзорцизме принимают участие сразу несколько человек, рассчитывайте эффекты по правилам командной работы (**см. стр. 199**). Один участник становится ведущим, а остальные могут наделять (или не наделять) его бонусами на каждой стадии проведения ритуала. Волю расходует только ведущий участник.

Полный провал: Персонаж (или призрак) переживает чудовищное потрясение, которое проникает в самые глубины его души. Следующий бросок проходит со штрафом -2.

Провал: Персонаж (или призрак) уступает своему противнику на этой стадии противостояния.

Успех: Персонаж (или призрак) проявляет необычайную решительность и целеустремлённость. Если он накапливает больше успехов, чем его оппонент, тот утрачивает очко Воли.

Исключительный успех: Персонаж (или призрак) наносит сокрушительный удар по эмоциональному состоянию оппонента или заставляет пошатнуться основы его веры. Если вы получаете больше успехов, чем оппонент, тот теряет сразу два пункта Воли вместо двух.

Благословенные предметы

Подобно молитвам и ритуалам, благословенные или освящённые предметы, пропитанные человеческой верой, можно использовать для физического повреждения, разрушения или полного уничтожения эфемерного тела призрака. Только такие предметы могут нанести хоть какой-нибудь урон манифестировавшемуся призраку. И важно здесь помнить, что повреждения наносит вера, заключённая в освящённом предмете, а не сила удара.

Благословенные и зачарованные предметы могут иметь различную форму, от старинных деревянных крестов до потрёпанного Корана или набора буддийских чётков. Эти предметы обладают рейтингом от 1 до 5, отражающим заключённую в них силу веры. Поистине благословенные предметы в наши дни практически всегда представляют собой реликвии далёкого, более суеверного прошлого. Их невозможно создать намеренно. Благословение определяется той мистической силой, которой наделён предмет. И только Рассказчик может определить, обладает ли тот или иной предмет такой силой. Крестик, который в течение многих лет носит святой проповедник, может и окружать своего хозяина аурой веры, в то время как книга, используемая ведущим религиозной телепрограммы, может никогда и не обрести такой силы. Невозможно предугадать, посеет ли вера свои семена в недрах того или иного предмета. Кроме того, простым смертным достаточно трудно сказать, обладает ли силой веры та или иная реликвия, пока её не попытаются использовать против сверхъестественного влияния. Некоторые сверхъестественные существа чувствуют божественную ауру, но никто из смертных на это не способен.

Чтобы использовать благословенное оружие на манифестировавшемся призраке, человек должен провести стандартную атаку, как и в случае с использованием простого оружия. Тем не менее, вместо добавления рейтинга Урона к броску атаки, он дополняет свой запас дайсов рейтингом благословения. Если атака попадает в цель, каждый успех наносит очко агgravированного урона.

Пример: *Отец Томас использует благословенные чётки (рейтинг благословения 3), чтобы вступить в борьбу с привидением. Игрок кидает Силу 2 + Холодное оружие 1 + 3 дайса за использование благословенного предмета. Защита привидения (2) вычитается из броска атаки, оставляя священнику только четыре дайса. Бросок даёт результаты 4, 6, 8 и 9 - то есть два успеха. Отец Томас наносит два очка агgravированного урона Корпусу привидения.*

Даже если благословенный предмет не предназначался для использования в бою, персонаж не получает стандартного штрафа -1, который сопровождает проверки на использование импровизированного оружия (см. стр. 203).

Их сила проистекает из заключённой в них веры, а не из крепкости или остроты.

Виды призраков

Ниже приведены примеры самых распространённых видов призраков, встречи с которыми могут стать частью вашей истории. Каждый из них обладает собственным

уникальным набором способностей. Порядок, в котором они перечислены, определяется их редкостью и могуществом.

Привидения

Сущность: Привидения - самый распространённый тип духов, представителей которого можно встретить практически в любом древнем месте земного шара. Чаще всего привидениями становятся души тех, кто встретил внезапную и жестокую смерть или оказался заперт в материальном мире. Обычно такие призраки обладают способностями к запугиванию смертных, которые забрели в их пристанище.

Описание: Привидения могут проявляться в физическом мире совершенно по-разному, принимая форму двигающихся сгустков света или людей, которых практически невозможно отличить от живых. Нередко на их иллюзорных телах можно увидеть следы их смерти. Призрак убитого мужчины может носить костюм, забрызганный кровью. Жертва авиакатастрофы может быть обожжённой до неузнаваемости.

Советы Рассказчику: Привидения чаще всего привязаны к тем местам, в которых они покинули мир живущих, и появляются только тогда, когда повторяется время их преждевременной кончины (например, на закате каждой ночи). В некоторых случаях они не отвечает ни на какие попытки смертных вступить с ними в контакт, просто повторяя движения, сопровождавшие последние минуты их жизни. Тем не менее, некоторые привидения отличаются ужасающей агрессивностью и стремятся обрушить всю свою ярость на смертных, вторгнувшихся в их владения. В редких случаях привидения могут самостоятельно обращаться к смертным, пытаясь предупредить их об опасности или заставить кого-нибудь из них расследовать обстоятельства их смерти.

Атрибуты: Могущество 2, Грация 1, Соппротивление 2

Воля: 4

Нравственность: 7

Добродетель: Воздержанность

Порок: Зависть

Инициатива: 3

Защита: 2

Скорость: 13 (фактор вида 10)

Размер: 5

Корпус: 7

Нумина: Выберите одно из трёх: Внедрение (запас дайсов 3), Электромагнитное искажение (броска не требуется) или Ужас (запас дайсов 3)

Полтергейсты

Сущность: Полтергейстами (то есть буквально "шумными призраками") называются духи, которые заявляют смертным о своём появлении при помощи необъяснимых звуков (топот ног, хлопанье дверей) и передвижения объектов, иногда - в достаточно агрессивной форме. Тарелки начинают летать по комнате. Ручки записывают в тетрадах и на обоях зловещие сообщения. В некоторых случаях смертным удаётся покинуть пристанище полтергейста только после того, как всё их тело покроется царапинами и следами от укусов.

В некоторых случаях полтергейстами становятся духи, научившиеся манипулировать физическим миром. В других ситуациях их активность сосредотачивается только на конкретном члене семьи (нередко на детях подросткового или школьного возраста), что позволяет предположить, что призрак удовлетворяет желание показать свою власть над слабыми.

Описание: Полтергейсты невидимы, и об их появлении становится известно только по свидетельствам о перемещении физических объектов. Впрочем, время от времени смертным удаётся заметить светящиеся шары или сияющие узоры в тумане, а иногда у

них даже получается записать появление полтергейста на камеру, на которой он принимает расплывчатую гуманоидную форму.

Советы Рассказчику: Полтергейсты могут взаимодействовать с материальным миром, только перемещая объекты - как правило, неподвижные предметы наподобие тарелок, бокалов и мебели. Особенно могущественные полтергейсты способны воздействовать на людей напрямую, швыряя их от стены к стене, нанося удары или вцепляясь в их кожу невидимыми зубами. Такие призраки способны оставлять смертным сообщения, записанные тем или иным способом, однако они редко бывают заинтересованы в настоящем общении. Как правило, полтергейсты отличаются слепой яростью и звериной жестокостью, которая зачастую оказывается связана с появлением детей или подростков неподалёку от их пристанища.

Атрибуты: Могущество 3, Грация 3, Соппротивление 2

Воля: 5

Нравственность: 6

Добродетель: Справедливость

Порок: Гнев

Инициатива: 5

Защита: 3

Скорость: 16 (фактор вида 10)

Размер: 5

Корпус: 7

Нумина: Знак призрака (запас дайсов 6), Электромагнитное искажение (броска не требуется) и Телекинез (запас дайсов 6)

Обманщики

Сущность: Обманщиками становятся изобретательные, могущественные духи, пугающие смертных (или даже ставящие под угрозу их жизни) при помощи чрезвычайно правдоподобных иллюзий. Эти духи могут быть пережитками древних, более примитивных времён, в которые человечество поклонялось созданиям великой силы, способным манипулировать мыслями простых смертных. В редких случаях обманщиками становятся души волевых смертных, одержимые местью за преступления, некогда приведшие к их гибели.

Описание: Обманщики могут принимать практически любую форму по собственному желанию, превращаясь то в возлюбленного своей жертвы, то в отвратительного монстра. Тем не менее, часто они стараются и вовсе не показываться никому на глаза, полагаясь на иллюзии, которые могут варьироваться от очевидных и грубых (кровь, стекающая по стене) до изящных и грациозных (жертва не успевает заметить знак "Осторожно!" и вслепую шагает в шахту лифта).

Советы Рассказчику: Обманщики - великолепные антагонисты для классической истории с призраками. Они способны сплести любой образ, который может помочь им в использовании (или уничтожении) своих жертв. В отличие от привидений, обманщики могут напрямую обращаться к смертным по собственному желанию, оставляя им письменные сообщения, формируя пугающие иллюзии (пешеходный знак начинает включаться и выключаться с бешеной скоростью) или напрямую разговаривая с ними в своей иллюзорной форме. Во многих случаях эти призраки отличаются злобным нравом. Нередко они наслаждаются страхом и болью своих жертв, радуясь возможности отомстить за страдания, пережитые в прошлом. Некоторые из них направляют свои способности на конкретных врагов. Призрак мальчишки, убитого полицейским, может выработать собственный метод возмездия по отношению к тем, кто лишил его жизни. Изредка эти духи проявляют даже доброжелательность, используя свои силы для защиты невинных или предупреждая их об опасности при помощи различных сообщений.

Атрибуты: Могущество 4, Грация 4, Соппротивление 3

Воля: 7
Нравственность: 4
Добродетель: Стойкость
Порок: Зависть
Инициатива: 7
Защита: 4
Скорость: 18 (фактор вида 10)
Размер: 5
Корпус: 8
Нумина: Знак призрака (запас дайсов 8), Фантазм (запас дайсов 8) и Ужас (запас дайсов 8)

Узурпаторы

Сущность: Узурпаторы - чрезвычайно редкие и могущественные духи, способные захватывать тела живых людей. Практически всегда их отличает жестокий (кто-нибудь может сказать, что демонический) нрав. Они используют свои силы для того, чтобы удовлетворять физические желания, которые невозможно насытить, обладая лишь эфемерным телом. Также они нередко стремятся причинить своим жертвам как можно больше страданий.

Описание: Иногда узурпаторы выглядят как сияющие, прозрачные силуэты, витающие над телами своих жертв подобно неплотному дыму. На телах жертв, захваченных узурпаторами, иногда можно заметить следы сверхъестественного контроля. Их глаза становятся бледно-серыми, а кожа приобретает неестественный молочный оттенок. Иногда призрак оказывается достаточно опытным или могущественным, чтобы не оставлять следов своего присутствия в теле жертвы, хотя и ему бывает чрезвычайно трудно сделать это в состоянии ярости или отчаяния.

Советы Рассказчику: Практически все узурпаторы без исключения представляют собой воплощение зла, проникающего в тела незащищенных смертных для удовлетворения своих гнусных потребностей. Они любят дразнить своих жертв и, как правило, выбирают тех, кто сильнее других пострадает в результате их действий. Кроме того, мстительные узурпаторы часто пытаются захватить ближайшее доступное тело, если видят поблизости объект своего гнева.

Атрибуты: Могущество 5, Грация 4, Соппротивление 5
Воля: 10
Нравственность: 3
Добродетель: Справедливость
Порок: Гнев
Инициатива: 9
Защита: 5
Скорость: 19 (фактор вида 10)
Размер: 5
Корпус: 10
Нумина: Контроль над животными (запас дайсов 9), Принуждение (запас дайсов 9), Речь призрака (запас дайсов 9), Одержимость (запас дайсов 9) и Ужас (запас дайсов 9).

Очки опыта

С течением времени персонаж учится и развивается, обретая возможность лучше делать то, чем он занимается уже продолжительное время. Чем больше он пережил, тем сильнее он стал. В Повествовании этот феномен представлен в виде растущего количества очков опыта, позволяющего персонажу повышать характеристики или приобретать способности, которые он прежде не обладал. Очки опыта чрезвычайно важны для поддержания хроники. Они позволяют протагонистам становиться сильнее и лучше во

всём, чем они занимаются. Вам же они дают возможность ставить их в ещё более трудные ситуации и противопоставлять им всё более могущественных антагонистов.

Распределение очков опыта

Только Рассказчик имеет право решать, сколько опыта получает каждый из персонажей в конце главы или целой истории. Он выносит решение, основываясь на нескольких факторах. Всегда важно учитывать как эффективность действий того или иного протагониста, так и качество отыгрыша, которое продемонстрировал игрок, вживаясь в образ. Кроме того, следует спросить себя, действительно ли персонаж научился чему-либо вследствие пережитых событий или же он остался таким же, каким был в начале игры.

После главы

В конце каждой сессии Рассказчик награждает каждого из своих персонажей небольшим количеством опыта. Это количество может варьироваться от одного до пяти. Каждый персонаж, принявший участие в событиях данной главы, получает одно очко опыта просто за то, что пришёл на игру, вне зависимости от того, как он себя показал. Для распределения остальных очков опыта пользуйтесь следующими рекомендациями. За каждую из описанных здесь категорий, в которой игрок показал себя с лучшей стороны, он получает по одному дополнительному очку. В результате некоторые персонажи могут получить больше опыта, чем другие, однако это должно быть основано на их заслугах, а не на личных симпатиях Рассказчика.

1 очко - автоматически. Каждый игрок получает одно очко опыта за участие в событиях сессии.

1 очко - обучение. Спросите каждого из игроков, чему его персонаж научился в течение этой главы. Если вы согласны с приведёнными доводами, персонаж получает ещё одно очко опыта.

1 очко - отыгрыш. Игрок проделал немалую работу, вживаясь в образ своего персонажа, вне зависимости от того, вызвано ли это желанием проявить свои актёрские навыки, позабавить своих друзей или и тем и другим. Если он слишком сильно отошёл от первоначального образа, вероятно, он не заслуживает этой награды, однако старайтесь не предъявлять слишком высоких требований. Впрочем, по-настоящему превосходный отыгрыш может принести персонажу и два очка опыта - всё здесь решает Рассказчик.

1 очко - героизм. Персонажи, не побоявшиеся совершить поистине героические поступки или проявившие удивительные способности к выживанию и сопротивлению враждебным силам, определённо заслуживают этого очка опыта. Тем не менее, старайтесь не награждать игроков, которые намеренно совершают глупые или суицидальные поступки в стремлении получить очко опыта за свой "героизм".

После истории

Как только история подходит к своему решению, наступает подходящий момент отразить успешность действий и правильность подхода игровых персонажей к прошедшим событиям, распределив несколько дополнительных очков опыта сверх присуждённых за участие в последней главе.

1 очко - успех. Персонажи достигли всех своих целей или хотя бы их части.

1 очко - опасность. Персонажам удалось выжить в тяжёлых или даже смертельных испытаниях, поджидавших их на пути.

1 очко - изобретательность. Игрок - а значит, и его персонаж - разрабатывает блестящий план или придумывает неожиданное решение, которое позволяет всей группе выжить или преуспеть, несмотря на самые неблагоприятные обстоятельства.

Если вы хотите, чтобы персонажи развивались быстрее, не стесняйтесь награждать их дополнительными очками опыта, позволяющими им достигнуть желаемого уровня способностей.

Использование очков опыта

Стоимость повышения существующих характеристик и приобретения новых указана в таблице "**Цена в очках опыта**" на стр. 48.

Приобретение новых способностей

Освоение новых умений требует множества сил и времени. Если персонаж не обладает даже базовыми познаниями в Навыке, ему придётся уделить определённое время тренировке, прежде чем можно будет приобрести хоть какие-нибудь очки в этой характеристике. Рассказчик сам решает, что должен сделать персонаж для приобретения этих очков. Обучение может потребовать долгих дней ворошения библиотечных архивов или посещения целого семестра вечерних курсов в местном институте. Иногда оно может потребовать нескольких дней блуждания по дикой местности или недельной работы в мастерской. Большинству Навыков можно научиться самостоятельно, уделив им определённое количество сил и времени - разумеется, при условии, что персонаж достаточно умен и старателен. В других случаях ему может понадобиться компетентный преподаватель.

Приобретение нового Преимущества требует либо полноценного обучения, либо времени, потраченного на достижение цели, которая может наделить персонажа той или иной привилегией. Освоение приёмов Кунг-Фу требует тренировки у опытного преподавателя, а также времени, проведённого в додзё с сэнсеем и другими учениками. Политические контакты требуют длительного взаимодействия с городским советом или вступления в тайную организацию, проводящую закулисные переговоры. Как бы то ни было, освоение Преимуществ разнится от случая к случаю.

Повышение Атрибутов требует долгих периодов самообучения или помощи личного тренера. Развитие Силы может потребовать регулярного посещения тренажёрного зала, в то время как для повышения Сообразительности может понадобиться всего лишь неделя безостановочных видеоигр, позволяющих развить реакцию на столкновение с неожиданными препятствиями. Опять же, только Рассказчик может потребовать (или не потребовать) достижения дополнительных целей перед повышением характеристик, хотя Атрибуты, как правило, менее требовательны к условиям повышения, нежели Навыки. В любом случае, когда персонаж уделяет достаточно времени улучшению своих характеристик, ему можно позволить вложить очки опыта.

Повышение Нравственности путём вложения очков опыта обсуждалось ранее в разделе "**Восстановление Нравственности**" на стр. 134.

Опциональное правило: Недостатки

Все мы страдаем от тех или иных недостатков. И тем не менее, некоторые люди отличаются по-настоящему ужасающими дефектами, которые значительно затрудняют им путь к достижению заветных целей.

С позволения Рассказчика игрок может выбрать один Недостаток из представленных ниже. Этот выбор должен быть сделан ещё при создании персонажа. Если выбранный Недостаток действительно затрудняет персонажу достижение целей во время сессии, Рассказчик может наградить его дополнительным очком опыта по окончании этой главы. Такую награду персонаж получает только в том случае, если его Недостаток действительно стал для него тяжким бременем. Если протагонист страдает от инвалидности и нуждается в специальном кресле, чтобы передвигаться, однако всю сессию провёл за взломом компьютера, он не должен получить дополнительных очков опыта. Его Недостаток нисколько ему не помешал. Недостаток должен быть

компенсирован только тогда, когда персонаж прилагает усилия к его преодолению. Если персонаж не страдает от своего Недостатка в течение сессии, нет никаких оснований ускорять его обучение и развитие.

Недостатки могут носить как временный, так и постоянный характер, в зависимости от своей природы и пожеланий игрока. Если Рассказчик решает, что за время игры Недостаток был преодолен персонажем, он может объявить, что протагонист больше не страдает от него и не должен превозмогать его эффекты (однако с этого момента он больше не может получать дополнительные очки опыта). Например, персонаж, переживший экспериментальную операцию по восстановлению тканей ног, больше не получает очков опыта за то, что вынужден всегда оставаться в кресле. Равным образом, персонаж, ранее обладавший дурной репутацией, но сумевший публично очистить имя благодаря героическому поступку (например, собственноручно поймав и обезвредив преступника), больше не несёт на себе социального клейма и потому не получает компенсирующих очков опыта.

И напротив, некоторые игровые события могут закончиться для персонажа приобретением Недостатка. Протагонист, дважды находившийся на пороге смерти в течение одной игровой сессии (то есть попадал в состояние, в котором он получал по одному пункту аггравированного урона за раунд), может приобрести Недостаток, соответствующий полученным ранам. Определение Недостатка отдаётся на откуп Рассказчику. Возможно, персонаж приобрёл Хромоту или Слабое зрение. Если схватка была особенно травмоопасна, он может стать Трусом или обнаружить у себя развитие Амнезии. Как бы то ни было, только Рассказчик имеет право наделить персонажа тем или иным Недостатком или решить, что персонаж и так многое пережил. Тем не менее, Рассказчик не может навязать игроку Недостаток против его воли.

Главное, что должно волновать вас при получении Недостатков, - это проблемы с отыгрышем. Игрок должен сосредоточиться на отражении Недостатка своего персонажа. Он не может действовать как обычно и при этом требовать получения дополнительных очков опыта. Если персонаж прикован к инвалидной коляске, ему придётся действовать соответствующим образом и отыгрывать те последствия, которые влечёт за собой появление Недостатка. Рассказчик может заявить, что персонаж не поспевает за остальными, потому что ему приходится дожидаться лифта, пока другие поднимаются по ступеням, и его персонаж появляется в каждой сцене раундом позже. Если персонаж только изредка начинает причитать о своём бедственном положении, трудно сказать, что игрок качественно отыгрывает образ калеки. Если персонаж постоянно расстраивается из-за своей слабости и ворчит о том, как его достал этот проклятый Muzak™¹⁰, догоняя других игроков, можно с уверенностью сказать, что он правильно выполняет свою задачу.

Главным образом, Недостатки работают с последствиями, а не с причинами, награждая игроков за отыгрыш слабостей своего персонажа вместо того, чтобы принуждать их к этому. Если игрок не хочет отвлекаться на отыгрыш Недостатка в определённые моменты игры, не нужно его заставлять. Достаточным наказанием за такое решение будет невозможность получить дополнительные очки опыта по окончании сессии. Тем не менее, если игрок слишком часто игнорирует выбранный Недостаток, Рассказчик может объявить, что персонаж избавился от своей слабости. В таком случае он имеет право отказать игроку в получении дополнительных очков опыта, даже если тот попытается отыграть вылеченный Недостаток в дальнейшем. Даже однорукий персонаж может в конце концов сделать себе подходящий протез.

Рассказчик может изобретать и новые Недостатки, не представленные в этой книге, или позволять игрокам создавать свои собственные.

¹⁰ Muzak™ - лифтовая музыка.

Ментальные Недостатки

В дополнение к нижеописанным слабостям персонаж может взять в качестве Недостатки обычное отклонение. Описание отклонений можно найти на **стр. 140 Четвёртой Главы**. Предполагается, что игрок может выбирать только умеренные отклонения. Между тем, отклонения, выбранные в качестве Недостатков, невозможно восстановить, увеличивая Нравственность. Более того, Рассказчик может решить, что данное отклонение просто не может быть вылечено (если только он не посчитает, что игрок игнорирует Недостаток, и не избавит персонажа от его слабости).

Зависимость: Персонаж подсажен на определённое вещество или действие. Если он не может регулярно удовлетворять свои тайные желания, он становится агрессивным и рвётся при первом удобном случае исправить положение, даже если при этом он пренебрегает более важными целями. Если на протяжении трёх или более сессий он не удовлетворяет свою зависимость, считается, что он её переборол (персонаж утрачивает Недостаток). Тем не менее, Рассказчик волен заявить, что персонаж теперь страдает от синдрома отмены. Обратите внимание: удовлетворение этой зависимости не считается потаканием Пороку Чревоугодия. Персонаж не получает дополнительных очков Воли.

Амнезия: Персонаж не может вспомнить определённый период своей жизни. Это может быть вызвано физическими или психологическими травмами, а воспоминания могут захлестнуть его в самый неожиданный или неподходящий момент. Кроме того, он может не помнить даже союзников и противников из своего прошлого. Некоторые могут принять это за пренебрежение и затаить обиду, отдалиться от персонажа или заставить его вернуть утраченные воспоминания. В некоторых городах или государствах странное поведение персонажа может окончиться его арестом.

Трус: Персонаж боится столкновения с неизвестным и мешкает, когда ему приходится действовать решительно.

Забывчивость: Персонаж не страдает от амнезии, однако ему всегда трудно запоминать детали. Как там называлась книга, которую он должен был похитить из библиотеки? Игрок должен избегать использования собственной памяти и вместо этого обязан положиться на проверки самого персонажа. Тем не менее, это не означает, что персонаж забывает всё подряд, и тем более он не забудет чего-либо по-настоящему важного. Просто он забывает достаточно, чтобы вызвать раздражение у своих компаньонов.

Физические Недостатки

Инвалидность: Персонаж не может ходить. Он не обладает характеристикой Скорости и вместо этого должен полагаться на инвалидную коляску или специальные виды техники. Скорость ручной коляски равна Силе вашего персонажа, однако передвижение требует полноценного действия. Если персонаж хочет переместиться и выполнить какое-либо действие в том же раунде, он получает штраф -2 как к своей Скорости, так и к проверкам действия (поскольку одной рукой он крутит колёса своей коляски). Автоматическая коляска обладает Скоростью 3 и позволяет протагонисту действовать безо всяких штрафов (поскольку руки калеки остаются свободными).

Коротышка: Протагонист намного короче большинства людей. Даже во взрослом возрасте его Размер равен 4. Этот Недостаток приносит ему дополнительные очки опыта только в том случае, если маленький рост приводит к физическим или социальным проблемам (помимо вполне очевидной проблемы с уменьшенным количеством очков Здоровья).

Плохой слух: Персонаж не слишком отчётливо слышит звуки. Из любых проверок на восприятие звука вычитаются два дайса. Несмотря на то, что этот штраф сопровождает его на протяжении всей игры, он получает дополнительный опыт только в том случае, если из-за плохого слуха ему пришлось столкнуться со значительными проблемами.

Хромота: Состояние ног или ступней персонажа затрудняет ему задачу передвижения, значительно замедляя его скорость. Базовый показатель такого человека равен 2 (вместо 5). Тем не менее, показатели Силы + Ловкости дополняют это значение по стандартным правилам (см. стр. 137). Вы получаете дополнительное очко опыта в конце сессии только в том случае, если хромота вашего персонажа привела к значительным неприятностям.

Немота: Персонаж не может говорить и вынужден общаться при помощи мимики, жестов и письменных принадлежностей.

Однорукий: Персонаж потерял одну руку и может пользоваться только второй. По решению Рассказчика, выполнение некоторых задач, которые в стандартных условиях требуют использования сразу двух рук, может занять у персонажа вдвое больше времени или оказаться для него попросту невозможным. Если персонаж пытается выполнить подобную задачу за стандартный период времени, он получает штраф -3.

Одноглазый: Персонаж потерял один глаз. Он не способен в достаточной степени воспринимать перспективу, а потому все штрафы за ведение дальнего боя удваиваются. Если он пытается вести машину на оживлённой трассе, любые выпавшие единицы отнимают по одному успеху, причём персонаж не может перебрасывать 10.

Слабое зрение: У персонажа плохое зрение. Из любых проверок на зрительное восприятие вычитаются два дайса. Несмотря на то, что этот штраф сопровождает его на протяжении всей игры, он получает дополнительный опыт только в том случае, если из-за ослабленного зрения ему пришлось столкнуться со значительными проблемами.

Социальные Недостатки

Замкнутый: Персонаж чувствует себя неуютно в общественных местах и старается избегать скоплений людей и разговоров, насколько это возможно. Он не любит оказываться в центре внимания и всегда старается держаться подальше от места действия. Персонаж получает опыт в тех сессиях, в которых он избегает внимания или общественных мероприятий и в результате теряет определённые выгоды. Возможно, он теряет работу, которой заслуживал, просто потому, что его боссу нужны были публичные деятели, а не труженики.

Неприспособленный: Персонаж с трудом понимает человеческое поведение и незнаком с общественными приёмами, помогающими людям общаться. Может быть, его воспитали волки или безразличные родители; как бы то ни было, он плохо приспособлен к жизни в человеческом обществе. Ему трудно сказать, когда кто-то использовал сарказм или сделал тонкий намёк, и он не понимает, когда становится утомителен для других. Персонаж получает дополнительные очки опыта только тогда, когда его Недостаток мешает ему достигнуть желаемого или замедляет выполнение важных задач. Также возможно, что важные информаторы или союзники откажутся работать с персонажем, утомлённые или оскорблённые его поведением. Обратите внимание: этот Недостаток не запрещает протагонисту обладать Навыком Эмпатии, однако без успешной проверки он просто не сможет понять настроение собеседника.

Безобразность: У персонажа деформированные конечности, жуткие шрамы на лице или другие следы физического воздействия, которые вызывают у других отвращение. Персонаж получает штраф -2 ко всем социальным проверкам, направленным на приобретение новых знакомств.

Страшная тайна: Персонаж должен скрывать от других секрет о каком-то событии из своего прошлого, иначе ему придётся столкнуться с позором и неприязнью со стороны окружающих. Он получает очки опыта только в том случае, если ради сохранения своей тайны ему приходится чем-то пожертвовать. Возможно, он пропускает важную встречу с союзником, потому что должен помешать назойливому журналисту копаться в его прошлом. Если тайна персонажа всплывает на поверхность, он также получает очки опыта и, с позволения Рассказчика, может поменять Недостаток на Дурную славу.

Дурная слава: Подобно О. Дж. Симпсону или Майклу Джексону, ваш персонаж известен связью с каким-то гнусным преступлением, вне зависимости от того, причастен ли он к нему на самом деле. Этот Недостаток может достаться персонажу по наследству от его предков, из-за участия в преступной организации или в результате работы на корпорацию, известную своим пренебрежением к экологическим проблемам. Когда кто-нибудь узнаёт персонажа на публике, все окружающие начинают относиться к нему с неприязнью. Персонаж получает дополнительные очки опыта только в том случае, если такая реакция мешает ему добиться своих целей.

Расист/Сексист: Персонаж отличается предвзятым отношением к представителям другой расы, пола, сексуального меньшинства или культуры. К несчастью, в дополнение к этому ему ещё и трудно держать своё мнение при себе, особенно в присутствии подобных людей. Персонаж получает дополнительные очки опыта, когда он начинает действовать в соответствии со своими убеждениями и сталкивается с противостоянием, увольнением, пренебрежением или даже нападениями.

Дефект речи: Персонаж испытывает затруднения с отчётливым произнесением слов. Такая проблема может возникнуть вследствие шепелявости, заикания или получения физической травмы. Этот Недостаток необходимо отыгрывать всякий раз, когда персонаж ведёт разговор. Если игрок постоянно об этом забывает, Рассказчик может предупредить его, что состояние его персонажа улучшается и Недостаток может быть излечен в ближайшее время.

Камарилья

Теперь ты один из нас

*Станешь ли ты хищником или жертвой на просторах Мира Тьмы?
Попробуешь ли ты спрятаться или вступишь в чудовищную Пляску Смерти?
Не оставайся в ночи один...*

Компания White Wolf приглашает вас вступить в Камарилью, всемирный фанклуб Мира Тьмы. Тысячи игроков и Рассказчиков будут ждать вас.

• Играйте в **Vampire: the Requiem** и другие настольные игры вселенной **World of Darkness** с поклонниками со всего мира.

- Присоединяйтесь к глобальной, всеобщей хронике живого действия.
- Принимайте участие в эксклюзивных событиях и закрытых показах.
- Получайте особые призы и другие бонусы.
- Найдите себе друзей со всего мира.

Доступна возможность пробного участия в течение ограниченного времени!

Больше подробностей на **<http://camarilla.white-wolf.com>**

Мир не таков, каким вы привыкли его считать. Под крышами небоскрёбов, увенчанными горгульями, под прогорклым дымом, тянущимся из заводских труб, под улицами, стонущими от скоплений людей, скрываются твари, которых не должны видеть глаза человека.

Во тьме, глубоко в своих потаённых логовах, обитают чудовища. Они следят за вами, преследуют вас и охотятся за вашей плотью – а иногда за самой душой. Жизнь, которую вы ведёте, - сплошной обман. Ваши самые тёмные страхи - не выдумка. Это реальность. И теперь, когда вы увидели тьму этого мира, у вас нет места, в котором можно было бы спрятаться.

*Книга правил системы Повествования предназначена для проведения игр по Миру Тьмы и рассчитана на использование вместе с **Vampire: The Requiem**, **Werewolf: The Forsaken** и **Mage: The Awakening**.*