

Система бросков:

Каждое сложное действие персонажа сопровождается броском 1д20. Должно быть меньше или равно сложности.

Единица всегда успех, двадцатка всегда провал, даже если по шансам выглядит как автоуспех.

Сложность учитывается суммой баллов, в зависимости от применяемого умения, параметров персонажа и внешних условий.

Модификаторы:

За каждое очко базового параметра добавляется $\times 2$

Если герой совершает действие, к которому не имеет навыка, тогда он должен выбросить меньше или равно его значению используемого параметра $\times 2$.

Например: герой ломает голыми руками дверь, с силой 2 — получается надо кинуть больше 4.

Если есть навык, то он добавляется сверху, тоже с значением $\times 2$

Например: герой изучает содержимое бытовки в поисках оружия с помощью характеристики ловкости и навыка поиск. Ловкость 2, навык 1, получается для успеха надо выбросить больше 6.

Для повышения успеха также используется фактор времени.

Например: герой изучает устройство замков в сейфе. С ловкостью 2, навыком ловкость рук 1 — получается надо кинуть больше 6. Если отнестись к вопросу внимательно и делать это в два раза больше времени, то добавится ещё один уровень вероятности успеха: к проходному баллу добавится +2. В сумме получится уже 8.

Содействие товарища повышает шанс успеха на один уровень.

Ещё наличие хорошего инструмента повышает шанс успеха. Ломать дверь железной трубой проще чем руками на 2 единицы броска.

У игрока есть возможность перебросить неудобный бросок потратив единицу стресса.

Мастер также иногда может докидывать или снижать модификаторы исходя из обстоятельств, таких как: ранение, спешка, численное превосходство и другое.

Бой

Сражение с мастерскими персонажами:

Каждый участник сражения совершает бросок d20, добавляя модификаторы атаки, чтобы определить успешность удара.

Кубы кидают только персонажи игрока.

В случае неудачи мастер описывает последствия провала, которые могут включать осложнения или новые вызовы.

Система здоровья и стресса:

У персонажей есть параметры здоровья. У игровых персонажей есть дополнительно стресс.

Стресс тратится когда надо перебросить неудачный куб, найти в кармане положенный задним числом предмет.

Здоровье это сколько раз может пережить игрок прежде чем умрёт.

Повышение персонажа:

Иногда квесты выполняются и герои остаются в живых.

Тогда герои получают по одному специализированному навыку и по одному общему

Общие навыки это навыки, относящиеся к основному параметру. Могут быть подняты на значение, не превышающее основной параметр.

Например: герой с силой 1 способен понять силовой навык рукопашного боя только до первого уровня.

Сила: рукопашный бой, тяжёлое оружие ближнего боя, строительство, физический труд, выносливость, тяжёлая техника, тяжёлое оружие, лазанье, запугивание, выживание

Ловкость: стрельба, фехтование, уклонение, метание, искусство, ремесло, бег, вождение, акробатика, скрытность, поиск, отслеживание, ловкость рук

Интеллект: переговоры, ловушки, инженерия, медицина, криптография, управление проектами, навигация, логика, знание, обман, командование, проницательность

Основные параметры персонажа:

Сила:

Этот параметр определяет физическую мощь персонажа, его способность поднимать тяжести, наносить урон в ближнем бою и выдерживать физические нагрузки. Он влияет на эффективность в ситуациях, требующих физического напряжения, таких как строительство, борьба или переноска грузов. Однако, чрезмерная зависимость от силы может привести к пренебрежению другими важными аспектами, такими как ловкость или интеллект.

Рукопашный бой(сила):

Навык драться кулаками, позволяющий эффективно защищаться или атаковать в ближнем бою. В схватке с несколькими противниками или против вооружённого оппонента эффективность снижается. Также рукопашный бой требует физической подготовки, иначе персонаж быстро устанет.

Владение тяжёлым оружием ближнего боя(сила):

Способность эффективно использовать массивное оружие, такое как молот или лом, для нанесения мощных ударов. В ограниченном пространстве или против быстрых противников эффективность снижается. Также тяжёлое оружие требует значительной силы, что может привести к усталости.

Строительство(сила):

Навык возведения или слома простых конструкций, таких как баррикады или укрытия, что полезно в экстренных ситуациях. Без необходимых материалов или инструментов строительство или разрушение может быть невозможным. Также ошибки в конструкции могут сделать её ненадёжной.

Физический труд(сила):

Способность выполнять тяжёлую работу, такую как копание, рубка дров или перемещение грузов. Длительная физическая нагрузка может привести к усталости или травмам. Также персонаж рискует переоценить свои силы, что может усугубить ситуацию.

Выносливость(сила):

Навык долго работать или сражаться без усталости, что полезно в длительных миссиях или боях. В экстремальных условиях, таких как жара или холод, выносливость может снижаться. Также персонаж рискует истощить себя, если не будет следить за своими ресурсами.

Управление тяжёлой техникой(сила):

Умение использовать механизмы, такие как лебёдки или трактора, для перемещения крупных объектов. Без необходимых навыков или знаний персонаж рискует повредить технику или себя. Также управление требует физической силы для настройки и контроля.

Использование тяжёлого оружия(сила):

Способность использовать крупнокалиберное оружие, такое как пулемёты или ракетницы, требующее значительной силы. Длительное использование может привести к усталости или перегреву оружия. Также персонаж рискует потерять контроль над оружием, если не рассчитает свои силы.

Лазанье(сила):

Этот навык позволяет персонажу карабкаться по вертикальным поверхностям, таким как стены, скалы или деревья, используя силу, ловкость и координацию. Успех зависит от сложности поверхности, наличия опор и физической подготовки персонажа. Однако, на скользкой или ненадёжной поверхности риск падения увеличивается, а длительное лазанье может привести к усталости.

Запугивание(сила):

Навык запугивания позволяет персонажу внушать страх или подчинять других с помощью угроз, агрессивного поведения или демонстрации силы. Эффективность зависит от уверенности персонажа и восприимчивости цели. Однако, чрезмерное запугивание может вызвать обратную реакцию, например, сопротивление или агрессию, а также испортить репутацию персонажа.

Выживание(сила):

Этот навык помогает персонажу находить пищу, воду и укрытие в дикой природе, а также ориентироваться в экстремальных условиях. Успех зависит от знаний и адаптивности. Однако, в условиях сильного холода, жары или отсутствия ресурсов выживание становится крайне сложным. Также персонаж рискует столкнуться с опасными животными или природными явлениями.

Ловкость:

Этот параметр отвечает за скорость, координацию и точность движений персонажа. Он влияет на способность выполнять сложные физические действия, быстро реагировать на изменения и избегать опасностей. При этом ловкость требует постоянной тренировки, так как без практики навыки быстро теряются.

Стрельба из лёгкого оружия (ловкость):

Навык точной и быстрой стрельбы, позволяющий эффективно поражать цели на расстоянии. В условиях стресса или плохой видимости точность может значительно снижаться. Также навык зависит от качества оружия и доступности боеприпасов.

Фехтование(ловкость):

Умение использовать холодное оружие для атаки и защиты, требующее точности и скорости. В схватке с несколькими противниками или в ограниченном пространстве эффективность фехтования снижается. Также навык требует постоянной практики для поддержания уровня мастерства.

Уклонение(ловкость):

Способность избегать атак и опасностей благодаря быстрой реакции и манёвренности. В условиях ограниченного пространства или при множественных угрозах уклонение становится сложнее. Также персонаж может устать, что снизит его способность уворачиваться.

Метание ножей(ловкость):

Навык точного броска ножей или других небольших предметов для поражения цели. В условиях ветра или на большом расстоянии точность значительно снижается. Также навык требует постоянной практики для поддержания уровня мастерства.

Искусство(ловкость):

Координация рук и чувство ритма, необходимые для создания музыки или картины. Навык требует длительной практики, а в стрессовых условиях исполнение может быть неровным. Также качество инструмента сильно влияет на результат.

Ремесло(ловкость):

Умение создавать декоративные или функциональные предметы из подручных материалов, требующее точности и аккуратности. Навык зависит от качества инструментов и сырья, а ошибки могут испортить заготовку. Также ремесло требует значительного времени для завершения работы.

Бег(ловкость):

Способность быстро и маневренно передвигаться, что полезно для погонь или побегов. На неровной местности или при длительных нагрузках скорость и выносливость снижаются. Также бег может привлечь внимание, что не всегда желательно.

Вождение(ловкость):

Умение управлять автомобилем, включая маневренность и реакцию на дорожные условия. В сложных погодных условиях или при поломке транспортного средства навык может быть бесполезен. Также вождение требует знания правил дорожного движения.

Акробатика(ловкость):

Выполнение сложных движений, таких как прыжки, кувырки или балансирование. Навык требует физической подготовки, а травмы или усталость могут сделать его использование рискованным. Также акробатика не всегда применима в ограниченном пространстве.

Скрытность(ловкость):

Способность передвигаться тихо и незаметно, избегая обнаружения. В хорошо освещённых или открытых местах скрытность становится сложной задачей. Также шумная одежда или снаряжение могут выдать персонажа.

Поиск(ловкость):

Навык поиска помогает персонажу находить скрытые предметы, ловушки или важные детали в окружающей обстановке. Успех зависит от внимательности и знания, где искать. Однако, слишком поспешный или невнимательный поиск может привести к пропуску важных объектов или активации ловушек.

Выслеживание(ловкость):

Этот навык позволяет персонажу находить и следовать за следами, оставленными людьми, животными или транспортными средствами. Успех зависит от остроты восприятия и знания местности. Однако, в условиях плохой видимости или на сложной местности (например, в густом лесу или после дождя) эффективность снижается. Также следы могут быть искусно скрыты или уничтожены.

Ловкость рук(ловкость):

Навык ловкости рук позволяет персонажу выполнять точные и быстрые действия, такие как карманная кража, открывание замков или фокусы. Успех зависит от координации и практики. Однако, в условиях стресса или при наличии наблюдателей эффективность снижается. Также неудачная попытка может привести к разоблачению

Интеллект:

Этот параметр характеризует умственные способности персонажа, включая логику, память и аналитическое мышление. Он влияет на способность решать сложные задачи, быстро обучаться и принимать взвешенные решения. Высокий интеллект не всегда гарантирует успех, если не хватает практического опыта или физических возможностей.

Переговоры(интеллект):

Навык достижения соглашений и урегулирования конфликтов через диалог. В случае агрессивного или неготового к диалогу оппонента переговоры могут провалиться. Также персонаж рискует уступить слишком много, если не обладает достаточной уверенностью.

Ловушки(интеллект):

Умение ставить и обезвреживать ловушки и взрывные устройства, требующее точности и хладнокровия. Одно неверное движение может привести к катастрофе, а сложные устройства могут быть неизвестны персонажу. Также разминирование требует времени, что делает его рискованным в условиях боя.

Инженерия(интеллект):

Навык проектирования и создания механизмов, от простых устройств до сложных конструкций. Инженерные проекты требуют точных расчётов и качественных материалов, иначе они могут не работать. Также неудачные изобретения могут быть опасны для самого изобретателя.

Медицина(интеллект):

Умение оказывать первую помощь и лечить травмы, что может спасти жизни в критических ситуациях. Без профессионального оборудования и лекарств возможности ограничены. Также персонаж рискует ошибиться в диагнозе или лечении, что может усугубить состояние пациента.

Криптография(интеллект):

Навык создания и расшифровки кодов, полезный для защиты информации или взлома систем. Сложные шифры могут потребовать значительного времени и ресурсов для расшифровки. Ошибки в создании кода могут сделать его уязвимым для взлома.

Управление проектами(интеллект):

Умение планировать, организовывать и контролировать выполнение задач для достижения целей. Непредвиденные обстоятельства, такие как задержки или недостаток ресурсов, могут нарушить планы. Также персонаж рискует потерять контроль над проектом, если не сможет эффективно координировать команду.

Навигация(интеллект):

Этот навык позволяет персонажу ориентироваться на местности, используя карты, звёзды или природные ориентиры. Успех зависит от знаний и опыта в навигации. В условиях плохой видимости, сложного рельефа или отсутствия ориентиров персонаж может заблудиться. Также навигация требует времени и концентрации.

Логика(интеллект):

Навык логики помогает персонажу анализировать информацию, находить закономерности и принимать рациональные решения. Успех зависит от уровня интеллекта и опыта. Недостаток данных или предвзятость могут привести к ошибочным выводам. Также чрезмерная логичность может сделать персонажа негибким в нестандартных ситуациях.

Знание(интеллект):

Этот навык отражает уровень образованности персонажа в определённой области, такой как история, наука или культура. Успех зависит от глубины знаний и способности их применять. Устаревшая или неполная информация может привести к ошибкам. Также персонаж может быть слишком узко специализирован, что ограничивает его кругозор.

Обман(интеллект):

Навык обмана позволяет персонажу вводить других в заблуждение с помощью лжи, хитрости или манипуляций. Успех зависит от убедительности и понимания психологии цели. Слишком наглый или неубедительный обман может быть раскрыт, что приведёт к потере доверия или конфликту.

Командование(интеллект):

Этот навык позволяет персонажу эффективно управлять группой, координируя действия и мотивируя союзников. Успех зависит от авторитета и лидерских качеств. Неправильные решения или отсутствие доверия в группе могут привести к хаосу. Также командование требует постоянного внимания и энергии.

Проницательность(интеллект):

Навык проницательности помогает персонажу замечать скрытые мотивы, эмоции или ложь в поведении других. Успех зависит от наблюдательности и интуиции. Слишком подозрительный или предвзятый подход может привести к ошибочным выводам. Также

персонаж может упустить важные детали, если слишком сосредоточится на одном аспекте.

Создание персонажа:

Правила для записи персонажа:

Короткое описание как попал в бытовку

Статы базовые: с:1 л:1 у:1 три очка на распределение сверху, но не больше 2 в одной графе. То есть нельзя в итоге подниматься больше 3.

Персонажи: артист, головорез, ищейка, кукловод, проныра, мистик, умелец

Прошлые: аристократ, военный, законник, рабочий, торговец, учёный, шпана

Страсть для снятия стресса: азартная игра, беспамятство, долг, наслаждение, потустороннее, религия, роскошь

Персонажи:

Артист — Обладает харизмой и творческими способностями, что помогает влиять на других, но часто страдает от излишней эмоциональности и непостоянства.

Навыки:

Ловкость рук (для фокусов или сценических трюков)

Обман (для создания иллюзий или введения зрителей в заблуждение)

Знание (искусство, культура, история)

Головорез — Сильный и выносливый в бою, но склонен к агрессии и не всегда думает о последствиях.

Навыки:

Рукопашный бой

Запугивание

Выживание

Ищейка — Обладает острым умом и наблюдательностью, что делает его отличным следопытом, но иногда слишком зацикливается на деталях.

Навыки:

Выслеживание

Поиск

Проницательность

Кукловод — Мастер манипуляции и контроля над другими, но рискует потерять доверие окружающих из-за своей скрытности.

Навыки:

Обман

Командование

Логика

Проныра — Ловкий и изворотливый, способен выйти из любой ситуации, но часто вызывает подозрения из-за своей хитрости.

Навыки:

Ловкость рук

Обман

Навигация

Мистик — Обладает глубокими знаниями о тайных силах, но может быть оторван от реальности и непрактичен.

Навыки:

Знание (окультизм, мифология)

Проницательность

Логика

Умелец — Талантливый мастер на все руки, но иногда слишком увлекается работой, забывая о других аспектах жизни.

Навыки:

Знание (ремёсла, технологии)

Ловкость рук

Безопасность (работа с опасными инструментами)

Прошлые:

Аристократ — Имеет связи и влияние в высшем обществе, но часто страдает от высокомерия и непонимания простых людей.

Навыки:

Командование

Знание (политика, история, этикет)

Обман

Военный — Дисциплинирован и опытен в бою, но может быть слишком жестким и негибким в мирной жизни.

Навыки:

Рукопашный бой

Командование

Навигация

Законник — Знает законы и умеет находить справедливость, но иногда слишком буквально следует правилам, теряя человечность.

Навыки:

Логика

Проницательность

Знание (законы, юриспруденция)

Рабочий — Трудолюбив и вынослив, но может быть ограничен в кругозоре и не стремится к чему-то большему.

Навыки:

Сила

Знание (ремёсла, строительство)

Выживание

Торговец — Умеет находить выгоду и договариваться, но иногда слишком жаден и готов на обман ради прибыли.

Навыки:

Обман

Знание (экономика, рынки)

Логика

Учёный — Обладает обширными знаниями и любознательностью, но может быть оторван от реальности и непрактичен.

Навыки:

Знание (наука, технологии)

Логика

Поиск

Шпана — Умеет выживать в трудных условиях и находить нестандартные решения, но часто страдает от недоверия окружающих.

Навыки:

Рукопашный бой

Ловкость рук

Выживание

Страсть для снятия стресса:

Азартная игра — Помогает отвлечься и испытать острые ощущения, но может привести к финансовым потерям и зависимости.

Беспамятство — Позволяет забыть о проблемах, но рискует оставить важные дела незавершёнными.

Долг — Даёт чувство ответственности и цели, но может стать обузой и источником новых переживаний.

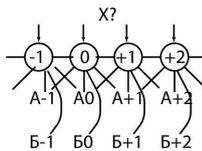
Наслаждение — Приносит радость и расслабление, но может привести к излишествам и потере контроля.

Потустороннее — Открывает новые горизонты и знания, но может быть опасным и непредсказуемым.

Религия — Даёт утешение и смысл, но иногда приводит к фанатизму и конфликтам с окружающими.

Роскошь — Позволяет наслаждаться жизнью, но может стать причиной расточительства и потери связи с реальностью.

Бытовка:



Немного изучив работу порталов, удалось установить следующую схему: Бытовки последовательно соединяются в цепь.

Бытовка в промзоне условно может быть взята за точку отсчёта и получить координаты 0. Из неё есть доступ в миры А0, Б0, А-1, А+1.

Юрта Харитона имеет координаты +1. После убийства владельца она пустая и может быть использована любым кто зайдет. Из неё открыты миры А+1, Б+1, А0, А+2.

Все миры вблизи выходов имеют мощный источник волшебства, за счёт которого сеть бытовок и существует.

Между бытовками движутся блуждающие существа — нежить, духи, потусторонние, другие смотрители. Иногда с ними можно договориться, иногда надо драться. Они притягиваются на не потраченную магию.

От внешнего мира бытовка защищена потоком обратного времени. Но иногда она пропускает внутрь отдельных людей и они становятся смотрителями. Смотритель живёт в бытовке и обеспечивает работу сети. Чем дальше смотритель уходит по цепи миров, тем больше он получает штраф ко всем действиям.

Есть подозрение что существует выход на уровень выше, но до сих пор он всегда работал только на вход. С верхнего уровня иногда проникают очень опасные создания ночи. В их появлениях есть закономерность — чем меньше энергии потрачено в узле,

тем больше вероятность визита сверху. Как правило зритель после такого визита погибает и становится блуждающим.

Развитие сети бытовок:

Бытовки объединены в сеть с целью сбора магической энергии из разных миров. Бытовка защищена от внешнего мира. Попасты в неё можно только через порталы. Защита бытовок заключается в управлении порталами и сигналами которые через них проходят.

Зрители должны собирать энергию иначе на них станут приходить монстры. Замаскированная бытовка не так сильно привлекает внимание монстров. Или наоборот вы сможете завлекать монстров в определенные бытовки, чтобы уничтожить их и перерабатывать на энергию. Есть и другие варианты.

С развитием магических технологий вы и сами сможете добавлять новые бытовки, сажать в них зрителей и получать с них проценты магической энергии.

Магическая энергия:

Основная валюта в мире бытовок - магическая энергия. Источников получения её множество, но пока вам встречались только некоторые:

Создания ночи

Магические существа

Магические артефакты

Любая магия требует затрат энергии. Известные вам заклинания:

Проход через портал 1 единица

Аварийный проход через портал 1/20 единицы(одна сигарета из заряженной пачки)

Порталы

Каждый обитатель мира бытовок начинает открывать порталы если взаимодействует с заряженным объектом.

Например:

Спецовка Кузьмича заряжена на 2 единицы магии. Обычная вместимость вещи превышена на 1 единицу. Следующим ходом она потеряет ещё одну единицу энергии и станет стабильной.

При таком большом заряде портал в бытовку готов открыться в любую секунду в любом месте. Когда заряд упадёт до единицы, то для открытия портала надо будет попасть в исходную точку. В мире чертей это бытовка писаря.

Порталы в бытовку:

За 1 энергию портал в бытовку из стартовой точки мира

За 2 энергии портал в бытовку из любой точки мира

Порталы из бытовки:

За 1/20 энергии аварийный портал

За 1 энергию портал в стартовую точку

Доступные ветки:

Елдару доступна для изучения магия веток: Энергетический вампиризм, защитная магия, некромантия

Ветки магии, которые могут быть открыты в дальнейшем:

Порталология, управление временем, энергетическая алхимия, иллюзии, магия связи, магия предсказаний, магия разрушений

Кузьмичу доступна для изучения навыки ветки ищейки : Допрос, сбор информации, маскировка.

Ветки ищейки, которые могут быть изучены в дальнейшем:

Следопытство, наблюдение, снайперская стрельба, приручение зверей, устройство засад, использование ловушек, работа с ядами, скрытое убийство

Повышение персонажа:

Иногда герои доживают до повышения. Тогда они могут распределять полученные очки опыта среди доступных направлений.

Полностью изучив всё направление герой получает второй уровень во всех используемых в нём навыках.

Изучение стоит одну единицу

Магические направления:

Энергетический вампиризм:

1. Поглощение энергии:

Навык высасывания магической энергии из существ или миров. Поглощение может вызвать агрессию со стороны существ или нарушить баланс мира. Процесс требует точного контроля, иначе энергия может выйти из-под контроля.

2. Передача энергии:

Умение передавать поглощённую энергию другим зрителям или объектам.

Передача требует точного расчёта, иначе может вызвать перегрузку. Процесс может привлечь внимание блуждающих существ.

3. Энергетический щит:

Навык создания щитов из поглощённой энергии для защиты. Щиты требуют постоянной подпитки, иначе они могут разрушиться. Щиты могут быть пробиты мощными атаками.

4. Энергетический взрыв:

Умение высвободить поглощённую энергию в виде взрыва. Взрыв требует точного контроля, иначе может нанести урон самому зрителю. Взрыв может привлечь опасных существ.

Защитная магия:

1. Создание барьеров:

Навык создания магических барьеров для защиты бытовок от вторжений. Барьеры требуют постоянной подпитки энергией, иначе они могут разрушиться. Барьеры могут быть взломаны мощными существами.

2. Ловушки для существ:

Умение создавать магические ловушки для поимки или уничтожения блуждающих существ. Ловушки требуют точной установки, иначе они могут быть обойдены. Ловушки могут быть активированы случайно.

3. Защита от магии:

Навык создания щитов, блокирующих магические атаки или вмешательство. Щиты требуют постоянного поддержания, иначе они могут ослабнуть. Щиты могут быть пробиты мощными заклинаниями.

4. Маскировка бытовок:

Умение скрывать бытовки от обнаружения с помощью магии. Маскировка требует постоянной концентрации, иначе она может быть раскрыта. Маскировка может быть нарушена вмешательством других магов.

Некромантия:

1. Призыв духов:

Навык вызова духов для получения информации или помощи. Духи могут быть враждебными или требовать плату за свои услуги. Призыв требует точного контроля, иначе духи могут выйти из-под контроля.

2. Управление нежитью:

Умение подчинять нежить для выполнения задач или защиты. Нежить может восстать против зрителя, если контроль ослабнет. Управление требует постоянной концентрации и энергии.

3. Создание нежити:

Навык превращения мёртвых тел в нежить для использования в своих целях. Создание нежити требует значительных затрат энергии и может вызвать отторжение у других зрителей. Нежить может стать неуправляемой.

4. Защита от духов:

Умение создавать барьеры для защиты от враждебных духов или нежити. Защита требует постоянного поддержания, иначе барьеры могут разрушиться. Барьеры могут быть преодолены мощными существами.

Направления ищейки:

Сбор информации:

1. Работа с источниками:

Навык получения информации от людей, документов или баз данных. Ненадёжные источники могут предоставить ложные данные. Работа требует осторожности и критического мышления.

2. Анализ слухов:

Умение отделять правду от вымысла в слухах и сплетнях. Слухи могут быть намеренно искажены или преувеличены. Анализ требует опыта и интуиции.

3. Использование контактов:

Навык получения информации через сеть доверенных контактов. Контакты могут быть ненадёжными или требовать платы. Использование требует дипломатии и осторожности.

4. Поиск в архивах:

Умение находить нужные сведения в документах, книгах или электронных базах. Неполные или устаревшие данные могут быть бесполезными. Поиск требует терпения и внимания

Маскировка:

1. Изменение внешности:

Навык изменения внешнего вида с помощью грима, одежды или аксессуаров. В экстренных ситуациях маскировка может быть неполной или неубедительной. Внимательные наблюдатели могут заметить несоответствия.

2. Имитация поведения:

Умение копировать манеры, речь и привычки других людей. Недостаток знаний о цели может сделать имитацию неубедительной. Поведение требует постоянной концентрации.

3. Слияние с окружением:

Навык маскировки в окружающей среде, например, в толпе или природной местности. В открытых или незнакомых местах маскировка может быть менее эффективной. Шум или резкие движения могут выдать ищейку.

4. Использование отвлекающих манёвров:

Умение отвлекать внимание от себя с помощью шума, света или других средств. Отвлекающие манёвры могут быть замечены или проигнорированы. Эффективность зависит от ситуации.

Допрос:

1. Чтение языка тела:

Навык анализа жестов, мимики и поз для выявления лжи или скрытых эмоций. Подготовленные или хладнокровные подозреваемые могут скрывать свои истинные чувства. Чтение требует опыта и наблюдательности.

2. Тактика вопросов:

Умение задавать вопросы, которые раскрывают информацию, не вызывая подозрений. Неправильная формулировка вопросов может спровоцировать агрессию или ложь. Тактика требует гибкости и понимания психологии.

3. Установление доверия:

Навык создания атмосферы доверия для получения правдивых показаний. Подозреваемые могут быть изначально настроены враждебно. Доверие требует времени и терпения.

5. Выявление лжи:

Умение распознавать ложь или уклончивые ответы. Хорошо подготовленные подозреваемые могут успешно скрывать правду. Выявление требует внимания к деталям и интуиции.