



Важная Информация

Перевод "Delta Green: Need To Know" v0.1

Перевел: Boiarkin M.

Поддержать переводы Delta Green: paypal.me/boiarkin

[Лист персонажа](#)

Добро пожаловать.

Вы подоспели к концу света.

В ходе рейда 1928 года в вырождающийся прибрежный город Иннсмут, штат Массачусетс, правительством США было создано тайное агентство, известное как Дельта Грин. Несколько десятилетий агенты Дельта Грин бесславно сражались с силами тьмы. Лишенные поддержки, после провальной операции 1969 года в Камбодже, лидеры Дельта Грин заключили тайный договор: продолжать свое дело в отсутствие полномочий, без поддержки и без страха. Агенты Дельта Грин проникли во все государственные органы, они манипулируют бюрократической машиной, постоянно сражаясь с наступающей тьмой. Сдерживание этих сил дается им ужасной ценой.

В ролевой игре Дельта Грин, вы становитесь одним из этих Агентов. Вы тот, кого вызывают на работу, когда космический ужас проникает в наш мир. Вы сражаетесь с неведомыми угрозами для спасения человечества. Вы обучены скрывать то, что вы делаете, потому что никто не должен видеть то, что видели вы, и никто не должен узнать той ужасающей правды, которая вам известна.

Добро пожаловать в Дельта Грин!

Дельта Грин это ролевая игра о космическом ужасе и смертельно опасных заговорах. Она о людях, которые делают ужасный выбор и совершают страшные поступки, чтобы избежать вещей намного более жутких, к примеру, вторжения сверхъестественных сил, способных уничтожить человечество. Дельта Грин это игра о страхе. О встрече с грядущими ужасами и противостоянии им. В данной книге вы найдете всё, что нужно для игры. Более подробные правила вы сможете найти в Книге Правил и Книге Агента.

Ролевая игра

В Дельта Грин обычно играют небольшой компанией, собравшись вместе за столом или в Интернете. Один из игроков становится Хранителем, человеком ответственным за ведение игры. Другие игроки берут на себя роль Агентов секретной организации Дельта Грин. Цель Агентов - расследование жутких происшествий о которых вам поведаёт Хранитель. В роли Агента игрок описывает действия своего персонажа - как он реагирует на происходящее, как говорит, какие действия предпринимает. Хранитель описывает всё остальное. Можно сказать, что цель игры в Дельта Грин это полное погружение в шкуру своего Агента, погружение настолько сильное, что игроки за столом сами ощутят холодное дыхание космического ужаса.

Хранитель

Хранитель это, и ведущий, и арбитр, и рассказчик. Если вам выпала роль Хранителя вы должны представить тайну своим игрокам, что-то ужасающее, что предстоит расследовать Агентам, пугающую угрозу, которую предстоит уничтожить, также вы должны будете описать и последствия, которые ждут их при провале миссии. Как Хранитель вы берете на себя роли всех других персонажей, с которыми взаимодействуют игроки. Вы также отвечаете за подсказки, улики и свидетельства, которые помогут Агентам при расследовании, старайтесь сделать так, чтобы они не топтались на месте разгадывая ваши загадки.

Миссия

Для игры Дельта Грин описано уже много миссий, часть из них бесплатна, часть можно приобрести. В конце этой книги есть вводная миссия "События прошлого".

Хранитель должен прочесть описание миссии перед тем как представить ее Агентам. Только Хранитель должен знать важные детали миссии перед игрой!

Многие Хранители создают свои собственные миссии вдохновляясь теми или иными вещами.

Книга Правил содержит множество советов и указаний, использование которых поможет вам упростить создание миссий.

Итог

Хранитель рассказывает о столкновении агентов со сверхъестественным, а игроки описывают поведение своих Агентов - совместно вы создаете историю, историю о тайнах и страхах, о космическом ужасе и мучительных последствиях. Это и есть Дельта Грин.

Что вам понадобится для игры

В этой книге вы найдете всё для игры в Дельта Грин. Правила по созданию своих Агентов, шесть уже созданных Агентов, игральную версию основных правил, а также готовую, первую миссию для вашей игры.

Для игры вам также понадобятся карандаши для пометок на листах персонажей, бумага для заметок и игровые кости.

Дельта Грин использует многогранные кости, которые часто используются и в других настольных ролевых играх: четырехгранные, шестигранные, восьмигранные, десятигранные, двенадцати и двадцатигранные. Играть станет комфортнее, если у вас на игровом столе будет по несколько костей каждого вида.

Броски костей

Когда во время игры вам нужно совершить бросок кости, используется условное обозначение #D#, например "1D8" или "4D6". Первая цифра здесь - количество игровых костей, вторая - количество сторон у нужной вам кости. Получается, что 1D8 - это бросок одной восьмигранной кости, а 4D6 это бросок четырех шестигранных. Иногда вам нужно будет прибавить или вычесть число из выпавшего результата, например "1D6+2" значит: прибавить два к выпавшему результату на одной шестигранной кости.

Процентная кость ("1D100")

Исход действия в Дельта Грин решается с помощью процентной игровой кости.

Это значит вам нужно бросить 2D10 (две десятигранные кости), при этом вы получите результат от 1 до 100. Перед броском определите какую из костей вы используете для единиц, а какую для десятков.

0 на кости для десятков значит 0, кроме случая, когда на кубике для единиц выпадает тоже ноль, в этом случае он считается за 10.

Пример:

На кости с десятками выпал 0 а на кости с единицами выпало 3: 03 = 3

На кости с десятками выпало 3 а на кости с единицами выпало 0: 30

На обеих костях выпало 0: 100

На кости с десятками выпало 6, а на кости с единицами выпало 2: 62

Как быть игроком

Игра в Дельта Грин обычно начинается с того, что игроки представляют своих Агентов Хранителю и друг другу.

Опишите то, чем ваш Агент занимается каждый день: работа, друзья, семья - обычные, глубоко личные вещи, за которые ваш агент готов пожертвовать собственной жизнью.

После представления Агентов Хранитель описывает вашу миссию: события, которые приведут ваших Агентов к столкновению с космическим ужасом.

Как игрок вы говорите голосом своего Агента, совместно создаете историю, работая бок о бок со своими друзьями за игровым столом.

Описывайте действия вашего Агента

Прежде всего - слушайте Хранителя и реагируйте на то, что он говорит. Хранитель это окно в мир вашего Агента. Задавайте вопросы. Описывайте то, как ваш агент реагирует на те или иные изменения вокруг. Хранитель расскажет то, как мир реагирует на ваши действия.

Иногда вы можете попытаться совершить действие, которое может закончиться неудачей. Чаще всего это кризисные ситуации, исход которых вы не можете контролировать. Хранитель, скорее всего, попросит вас бросить игровые кости. При удачном броске ваше действие окажется успешным. Неудачный бросок означает провал в действии. Хранитель отреагирует и опишет то, как исход любого броска повлияет на сюжет вашей истории.

Реагируйте быстро

Не замедляйте игру решая как лучше поступить в той или иной ситуации, действуйте инстинктивно, действуйте как Агент. Игра всегда должна оставаться динамичной.

Голос вашего Агента

Голос вашего агента это ваш голос. Говорить от имени Агента это один из способов погружения в игру. Думайте как ваш Агент, возьмите на вооружение его манеры (те, которые вы сами выдумали), представьте все ужасы с которыми сталкивается ваш Агент во время игры. Если вам показалось, что все зашло слишком далеко - сделайте перерыв. Всегда помните, что вы и другие игроки здесь ради пугающего ощущения приближения космического ужаса.

Работайте с атмосферой

Атмосфера это всё! Угрюмые, суровые шутки по поводу опасностей с которыми сталкиваются Агенты это нормально, но не нужно доводить до абсурда. Смех может разрушить всю атмосферу противостояния космическому ужасу.

Сотрудничайте с игроками

Как и любая другая ролевая игра, Дельта Грин игра про общение. То, как вы ведете себя за столом обеспечивает впечатления от игры для всех игроков.

Не перебивайте других и не старайтесь быть в центре внимания. Предлагайте идеи и действия, но не говорите людям, что они не правы.

Избегайте споров. Если вы не согласны с мнением других, или с интерпретацией правил Хранителем - не заостряйте на это внимание. Если вы до конца уверены, что это очень важно - скажите Хранителю об этом.

Доверяйте Хранителю

Вы все собрались по одной причине: для напряженной и пугающей игры в Дельта Грин.

Как быть Хранителем

Быть Хранителем сложнее, чем играть Агентом, но это может быть намного интереснее. Лучшие Хранители обладают живым воображением, способностью судить, волей импровизировать и отличным чувством атмосферы и времени. Но даже если вы никогда не вели ролевую игру вы сможете вести игру в Дельта Грин.

Создание атмосферы

Дельта Грин это хоррор, это игра об ужасе. Она о космическом ужасе Говарда Филлипса Лавкрафта. Она о столкновении с кошмарами за пределами человеческого понимания. Она о медленной гибели человечества, о попытках протянуть в безвыходном положении чуть подольше. Чем усерднее вы поддерживаете эту атмосферу за игровым столом, тем более пугающей и запоминающейся окажется ваша игра. Постоянно держите Агентов в напряжении, позвольте почувствовать им всю их уязвимость, их одиночество в этом жестоком мире.

Создание живого мира

Агенты игроков действуют в выдуманном мире, который во многом похож на наш. Если вы скажете агентам, что они заходят на старый склад в центре города у них вряд ли появятся вопросы. При этом очень важно наполнить ваш мир деталями, мелочами которые вдохнут в него жизнь. Склад давно не используют и там пыльно? Внутри духота от летней жары или жуткий зимний холод? Внутри беспорядок, повсюду валяются паллеты, ящики, различные механизмы или внутри пусто и голоса Агентов эхом разлетаются по всему помещению? Помогите игрокам взглянуть на мир глазами их Агентов.

Интересные персонажи

Представляйте игрокам каждого персонажа, которого они встречают, так будто они встречают настоящего человека. У каждого персонажа есть своя жизнь, своя история. Даже если персонаж появляется всего на пару минут он должен ощущаться живым и интересным. Если ваш персонаж становится тусклым, неживым - постарайтесь на мгновение проникнуть в его голову и понять, как бы он повел себя в той или иной ситуации, как бы реагировал на действия Агентов. Это правило особенно важно для негативных персонажей, персонажей которые не должны вызывать у ваших игроков даже сострадания. Вы же понимаете, что самый жестокий приспешник кровавого культа не считает свои поступки злыми. Если ваши игроки будут сочувствовать своим врагам, весь ужасы от игры в Дельта Грин станет чуть более реальным.

Толкуйте правила справедливо

Иногда во время игры могут возникать разногласия в отношении правил. Когда необходимо Хранитель должен выступить в качестве судьи. Вы должны знать правила и выносить решения по поводу тех или иных спорных ситуаций не останавливая игру. Не забывайте, что вы с друзьями играете в страшную игру. Удостоверьтесь, что вы понимаете игроков правильно. Если вы отклоняете предложение игрока в отношении правил делайте это аккуратно. Постарайтесь завоевать доверие игроков и сохранить его, но всегда оставайтесь на стороне страха.

Агент. Кто он?

Игровой процесс в Дельта Грин крутится вокруг Агентов. Правила детально объясняют процесс создания Агентов, помогая игрокам в создании своих персонажей.

Лист персонажа

Посмотрите на лист персонажа представленный далее. Все что так или иначе характеризует вашего Агента, то из чего он "состоит" находится в Листе Персонажа.

Имя

Как зовут вашего Агента? В Дельта Грин лучше получается играть, когда мир Агентов ощущается реалистичным, пусть имя вашего Агента звучит по-настоящему. Избегайте клише и глупостей.

Специализация

Специализация определяет навыки вашего Агента, его роль на миссии, иногда даже оборудование, которое вы можете запросить для выполнения миссии. Среди агентов чаще всего встречаются эти специализации - антрополог, историк, программист, инженер, федеральный агент, физик, ученый, специальный агент. Другие профессии можно найти в Книге Правил или в Книге Агента.

Наниматель

На какое агентство или компанию работает ваш агент? Укажите полное название должности или присвоенное звание.

Национальность

Организация Дельта Грин работает в различных ветвях управления в США, поэтому большинство агентов - американцы. Если ваша игра происходит в другой стране, ваши агенты могут быть местными. Например неофициальными связными, которые проводят миссии под руководством офицера по управлению из Дельта Грин. Офицер по управлению может работать на ЦРУ или быть военным, роль этого персонажа берёт на себя Хранитель.

Пол и возраст.

Дельта Грин обычно вербует агентов старше 30, успешных на службе, или уже сделавших карьеру. Большинство Агентов остаются привязанными к определенной ячейке до выхода в отставку, если доживут. Если ваш

Агент моложе среднего возраста вербовки, укажите благодаря чему он попал в ячейку? Если старше - что заставляет его остаться и продолжать сотрудничать с Дельта Грин?

Образование и послужной список

Большинство Агентов заняты в профессиях требующих высшего образования, иногда ученой степени. Опишите образование подходящее навыкам вашего Агента.

Характеристики

У вашего агента есть шесть характеристик, которые отличают его от других: Сила, Телосложение, Ловкость, Интеллект, Воля и Харизма. Они представляют собой общие черты, которые есть у каждого человека. Каждая характеристика изменяется в пределах от 3 до 18. Большинство взрослых людей имеют средние значения характеристик, около 10-11. Характеристики менее 6 или выше 15 встречаются очень редко.

У каждой характеристики на листе персонажа есть поле "x5". Умножьте вашу характеристику на 5 и заполните это поле. Получится процентное значение успешности использования данной характеристики вашим Агентом в кризисной ситуации.

Рядом с характеристиками есть место для "Отличительной особенности". Если характеристика меньше 9 или более 12, она точно отличает вас от большинства. Напишите прилагательное или краткое описание, чтобы показать это отличие. Например, если Интеллект вашего агента равен 15, вы можете написать "Острый ум".

Производные атрибуты

Производные атрибуты это значения которые постоянно изменяются. **Очки Жизни** показывают физическое здоровье.

Самообладание показывает стойкость вашего духа. **Очки Рассудка** показывают вашу связь с окружающими, с реальностью как ее понимает большинство людей.

Психологическая Устойчивость это количество очков Рассудка, при падении ниже которого у вас проявляются те или иные долгосрочные психические расстройства. Если рассудок при падении достигает значения психологической устойчивости или падает ниже - вычитите Силу Духа вашего Агента из текущего значения Рассудка. Вы получите новое значение Психологической Устойчивости.

Отношения

Отношения это важные, личные связи в жизни ваших Агентов. Ваши отношения могут связывать вас либо с конкретным человеком (ваш супруг или супруга, сын или дочь, лучший друг), либо с группой людей, с которыми у вас существуют крепкие и выстроенные связи (отряд на войне, супруг с детьми, анонимная группа поддержки). При создании агента количество очков каждого Отношений равняется количеству ваших очков Харизмы. Когда очки отношений падают - это разрушает связь между вами.

Мотивация и Психические расстройства

При создании Агента у него есть пять мотивов: личных убеждений, стимулов или навязчивых идей. Мотивы не так важны как личные связи, поэтому у них нет очков. Введите их в игру как показатель того, что мотивирует вашего Агента, что наполняет его жизнь смыслом. Каждый раз когда очки рассудка достигают значения психологической устойчивости - замените один из мотивов полученным психическим расстройством.

Потеря рассудка без безумия

На листе персонажа есть по три поля для маркеров Насилия и Беспомощности. На них отмечается уровень психологической адаптации вашего Агента к травмирующим событиям того или иного вида. При потере очков рассудка из-за Насилия или Беспомощности, если при этом вы не сходите с ума, отметьте один из маркеров подходящего

воздействия. Если ваш агент сходит с ума - сотрите все имеющиеся отметки. В следующих главах психологическая адаптация будет описана подробнее.

Навыки

Навыки это особые знания и умения, которые приобрел ваш Агент за годы изучения и тренировок. Каждый навык имеет процентное значение от 0 до 99. Это процентное значение успешности использования данного навыка вашим Агентом в кризисной ситуации.

Навыки детально описаны в Книге Правил или Книге Агента. В основном они не требуют пояснений, но есть несколько исключений:

-ремесло это мастерство в сложных областях таких как электроника, плотничные работы или водопроводное дело.

-HUMINT - это агентурная, человеческая разведка. Сбор информации, изучение и расшифровка поведения людей.

-SIGINT - радиотехническая разведка. Умение зашифровать и дешифровать различные электронные сигналы.

-Паранормальное - навык который отражает знание Вещей Которые Обычные Смертные Знать Не Должны, известность вам самых жутких секретов мироздания.

Что означает уровень Навыка?

Каждый навык имеет базовый уровень (Например у "Атлетики" он равен 30%). Каждый Агент начинает с базовым значением всех навыков. Если уровень навыка выше базового это означает, что Агент намеренно тренировал его или у него есть какой-либо опыт в этом деле.

Уровень навыка	Уровень тренировок
1%-19%	Дилетант (для навыков с базовым уровнем 0%)
20%-29%	Хобби
30%-39%	Обычные тренировки, школьное образование
40%-59%	Годы тренировок и опыта, высшее образование
60%-79%	Десятилетия тренировок и опыта, ученая степень
80%-99%	Жизненное кредо

Раны и болезни

Если вашего Агента ранили напишите об этом ранении в листе персонажа. Опишите последствия во время игры, наполните всё это деталями, сделав рану более реалистичной.

Броня и снаряжение

Хранитель может предположить, что у вашего Агента есть снаряжение, подходящее к его специальности. Напишите здесь конкретные вещи. Если у вашего агента есть броня, напишите количество Очков Брони, которые можно найти в Книге Правил или Книге Агента.

Оружие

“Навык %” это навык вашего Агента с указанным типом оружия. Скопируйте его с передней стороны Листа Персонажа: Огнестрельное оружие, Тяжелое Оружие, Холодное Оружие, Рукопашный бой или что-то другое, подходящее в этом случае. Примеры оружия есть в Книге Правил и в Книге Агента.

“Дальность стрельбы” это расстояние на котором ваш Агент может использовать данное оружие без штрафов, снижающих ваш навык.

“Урон” это количество очков, которые вычитаются из Очков Жизни другого персонажа при попадании.

“Бронебойность” это то насколько попадание из этого оружия уменьшает количество Брони.

“Летальность” это шанс на убийство с одного выстрела.

“Радиус поражения” это зона поражения Летальности.

Личные черты и заметки

Не стоит недооценивать важность небольших деталей, ведь именно они делают Агента

запоминающимся. Что отличает его от других? Что в характере Агента обычно не нравится окружающим? Как ваш агент попал в Дельта Грин? Почему Дельта Грин доверяет вашему Агенту? Почему ваш Агент продолжает помогать Дельта Грин несмотря на смертельный риск?

События влияющие на дом и семью

Если у вашего Агента случились неприятности на работе или его отношения с кем-то из близких испортились, он получил сильнейшее увечье, или испытывает другие кардинальные изменения, запишите это в данном поле. Опишите детали и последствия произошедшего между миссиями.

Специальная подготовка

Иногда встречаются различные знания и умения не распространенные среди Агентов, но не требующие определенного навыка. Например, ваш Агент может уметь обращаться с отмычками не изучая и не оттачивая годами навык Ремесло (Отмычки).

Каждый вид специальной подготовки опирается на подходящую характеристику или навык: ловкость для использования отмычек, плавание для дайвинга, атлетика для прыжков с парашютом и метания гранат, и так далее.

Если Хранитель говорит, что ваш агент проходил специальную подготовку укажите это вместе с подходящим навыком в листе персонажа.

Создание Агента

В игре Дельта Грин создание нового Агента занимает всего несколько минут.

Выберите Специализацию

За кого вы хотите играть? Если вы очень любите изучать странные культуры и древнюю историю, играйте за антрополога или историка. Любите расследовать преступления, раскрывать культы и заговоры - становитесь федеральным агентом. Если вам по душе техника - становитесь программистом или инженером. Сходите с ума от анатомических последствий встречи людей и сверхъестественного - играйте за врача. Если вам интересна природа различных странностей - вы учёный. Хотите играть за солдата, профессионала в войне с террором - становитесь оперативником. Придумайте детали на ходу. Ваш федеральный агент работает на ФБР, на Управление по борьбе с наркотиками или на службу маршалов США? В роли учёного вы работаете профессором в университете или же на агентство по охране окружающей среды США? Если вы врач, то кто - может быть хирург или патологоанатом? Спросите Хранителя по поводу уместности той или иной Специализации.

Распределение Характеристик

Характеристики вашего агента должны подходить к его Специализации. Если вы играете за врача, то скорее всего вы обладаете высоким Интеллектом, а, например, оперативник должен обладать хорошим Телосложением (конечно вы можете распределить меньше очков в Телосложение и указать, что тяжелое ранение отправило вашего агента в отставку). Федеральные агенты должны быть хороши во всём. Используйте один из представленных ниже наборов очков и распределите их вашим характеристикам.

1	2	3	4	5	6
13	13	12	12	11	11
15	14	12	11	10	10
17	14	13	10	10	8

Подсчет производных атрибутов

Производные атрибуты основываются на обычных характеристиках, подсчитать их довольно просто:

- Очки Жизни - среднее между Силой и Телосложением округленное вверх;
- Самообладание равно вашей воле;
- Очки Рассудка равны значению Воли умноженному на 5;
- Значение Психологической Устойчивости - Рассудок минус Влияние;

Пример: Агент с Силой 12, Телосложением 13 и Волей 14 будет иметь 13 Очков Жизни, 14 очков самообладания, 70 Рассудка и значение Психологической Устойчивости 56.

Опишите ваши отношения

Специализация отражает сколько личных связей будет у вашего агента. Опишите каждую из них. Поначалу не нужно слишком детализировать отношения, но обязательно нужно указать только имя человека и простое описание того, что связывает вас: "Тайлер, бывший муж" или "Специальный Агент Уайт, напарник из ФБР". Присвойте каждому описанному Отношениям очки равные уровню вашей Харизмы, если вы теряете очки Харизмы ваши Отношения теряют то же количество очков.

Количество отношений

- Антрополог или Историк: 4
- Программист или Инженер: 3
- Федеральный агент: 3
- Врач: 3
- Ученый: 4
- Оперативник: 2

Примеры отношений

- Супруг или бывший супруг
- Сын или Дочь
- Мать, Отец, Дедушка, Бабушка
- Лучший друг
- Давний коллега или напарник
- Психиатр или терапевт
- Семья с детьми
- Родители
- Братья и сестры
- Церковный приход или анонимная группа поддержка
- Группа выживших в смертельно опасной ситуации

Обозначьте мотивы

Что, кроме отношений, увлекает вашего Агента? Любопытство? Любовь к преданному питомцу? Одержимость каким-либо хобби? Что-то еще?

Обозначьте профессиональные навыки

Каждая профессия имеет свой набор навыков, укажите их при создании персонажа.

Антрополог или Историк

- Антропология 50% или Арехология 50%
- Бюрократия (бумажная работа) 40%
- Иностраный язык (укажите какой) 50%
- Иностраный язык (укажите какой) 30%
- История 60%
- Оккультизм 40%
- Убеждение 40%

Выберите любые два навыка ниже, которых у вас нет:

- Антропология 40%
- Археология 40%
- HUMINT 50%
- Ориентирование 50%
- Езда верхом 50%
- Поиск 60%
- Выживание 50%

Программист или Инженер

- Компьютерные науки 60%
- Ремесло (Электроника) 30%
- Ремесло (Механика) 30%
- Ремесло (Микроэлектроника) 40%
- Наука (Математика) 40%
- SIGINT 40%

Выберите любые два навыка ниже, которых у вас нет

- Бухгалтерское дело 50%
- Бюрократия (бумажная работа) 50%
- Ремесло (укажите любое) 40%
- Иностраный язык (укажите любой) 40%
- Тяжелая техника 50%
- Юриспруденция 40%
- Наука (укажите любую) 40%

Федеральный агент

- Внимательность 50%
- Бюрократия (бумажная работа) 40%
- Криминология 50%
- Вождение 50%
- Огнестрельное оружие 50%
- Криминалистика 30%
- HUMINT 60%
- Юриспруденция 30%
- Убеждение 50%
- Поиск 50%
- Бой без оружия 60%

Выберите любой навык ниже, которого у вас нет

- Бухгалтерское дело 60%
- Компьютеры 50%
- Иностраный язык (укажите любой) 50%
- Тяжелая техника 50%
- Фармация 50%

Врач

- Бюрократия (бумажная работа) 60%
- Первая помощь 60%
- Медицина 60%
- Убеждение 50%
- Фармация 50%
- Наука (биология) 60%
- Поиск 40%

Выберите любые два навыка ниже, которых у вас нет

- Криминалистика 50%
- Психотерапия 60%
- Наука (укажите одну) 50%
- Хирургия 50%

Ученый

- Бюрократия (бумажная работа) 40%
- Компьютеры 40%
- Наука (укажите одну) 60%
- Наука (укажите вторую) 50%
- Наука (укажите третью) 50%

Выберите любые три навыка ниже

- Бухгалтерское дело 50%
- Ремесло (укажите одно) 40%
- Иностраный язык (укажите один) 40%
- Криминалистика 40%
- Юриспруденция 40%
- Фармация 50%

Оперативник

- Внимание 60%
- Атлетика 60%
- Снос 40%
- Огнестрельное оружие 60%
- Тяжелое оружие 50%
- Холодное оружие 50%
- Военная наука (наземные операции) 60%
- Ориентирование 50%
- Скрытность 50%
- Выживание 50%
- Плавание 50%
- Бой без оружия 60%

Выберете бонус к навыкам

Выберете любые 8 навыков и добавьте 20% к текущему уровню навыка. Вы можете добавлять бонусы несколько раз, но не превышая порог навыка в 80%.

Что привело вас в Дельта Грин?

Если ваш Агент новичок в Дельта Грин, вы закончили создание Агента.

Если ваш Агент ветеран, он уже участвовал в операциях Дельта Грин, выберите из таблицы ниже через что ему пришлось при этом пройти и смените некоторые параметры, как это описано в таблице. Обсудите с Хранителем детали произошедшего и как это повлияло на ваше возвращение в Дельта Грин.

Травмирующий опыт	Навык Оккультизма	Модификатор Рассудка	Описание
Ужасное насилие	+10%	-5 очков	-3 очка Харизмы. -3 очка к каждому отношению. Вы привычны к насилию.
Плен или заключение	+10%	-5 очков	-3 очка Влияния (это не влияет на рассудок) Вы привычны к беспомощности.
Тяжелый опыт	+10%	-5 очков	+10% к любым 4 навыкам, кроме Сверхъестественного. Разрыв одних отношений.
То о чем никто не должен знать	+20%	Уменьшите очки рассудка на количество очков влияния	+10% к навыку Сверхъестественное. Посчитайте новое значение Психологической Устойчивости (Рассудок минус Влияние). Опишите одно из психологических расстройств вызванных сверхъестественным.

Правила Дельта Грин довольно просты. Хранитель описывает ситуацию, вы говорите, как ваш Агент реагирует на эту ситуацию. Хранитель решает получилось ли у вас и описывает исход событий. Основные правила концентрируются как раз на том получилось ли у вас преуспеть в той или иной ситуации или нет.

Когда использовать навык/характеристику?

Если Хранитель говорит, что вы легко справитесь с этим действием - вам не нужно бросать кубик.

Использовать навык: если ваш Агент пытается сделать то, для чего могут понадобиться годы упорных тренировок, вам нужен Навык. Какой навык использовать в тот или иной момент уточняйте у Хранителя.

Использовать характеристику: если обычный человек может сделать это, скорее всего вам нужно бросать на характеристику. Например на силу если нужна физическая мощь, Интеллект если нужно мыслить ясно, Воля подходит для ситуаций где может понадобиться сила вашего духа итд.

Нужно ли делать бросок?

В спокойной ситуации, когда у вашего агента есть время подумать, задать вопросы, спланировать и подготовиться действовать, бросок кубика скорее всего не нужен. Хранитель просто решает, какого уровня должен быть ваш Навык или Характеристика чтобы совершить это действие.

В кризисной ситуации, где все меняется за секунды и не поддается вашему контролю - бросайте игровую кость.

Бросок кости

Бросьте процентные кости, получив результат от 01 до 100. Если значение вашего броска равняется или ниже значения вашего Навыка ваш Агент успешно совершил действие. Также если значение броска равно или ниже значения вашей Характеристики $\times 5$ - это успех. Если у вас выпал дубль с результатом ниже значения Навыка или Характеристики это критический успех (при 01 это идеальный успех).

Если вы провалили бросок и у вас выпал дубль (или у вас выпало 00, что значит 100) то это критический провал, иногда его называют "неловкий бросок". Действие провалено и ваш Агент скорее всего получит какой-нибудь штраф.

Противопоставленные броски

Что делать в ситуациях, когда два персонажа используют свои Навыки друг против друга? Может быть вы сопротивляетесь вражеской атаке используя навык Уворот, или прячетесь используя навык Скрытности, скрываясь от кого-то с Внимательностью. В этих ситуациях обе стороны делают бросок обычные броски Навыков.

Критический успех бьет успех, в другом случае побеждает тот, у кого выпало меньшее значение.

Если оба Агента провалили бросок решение остается за Хранителем. Может быть Агенты продолжают попытки, или обстоятельства изменяются без решения конфликта.

Погоня

Когда один персонаж (или нечто ужасное) пытается поймать другого, это может занять больше чем один противопоставленный бросок. Вождение против вождения, Атлетика против Атлетики, Плавание против Плавания, всё что подходит к ситуации. Один бросок может применяться только для очень короткой погони.

При более сложной погоне, одна из сторон должна получить на два успеха больше, чем другая. Погоня в которой нужно обогнать другого на три успеха исключительно долгая и выматывающая.

При погоне критический успех считается за два успеха, а критический провал за два провала.

Бросок на Удачу

Иногда Хранитель может попросить сделать вас бросок на удачу. Если вам нужно бросить на удачу на это не влияют ни ваши навыки, ни характеристики. На это ничего не влияет, просто бросьте процентный кубик - у вас есть 50% шанс на успех.

Бонусы и штрафы

В большинстве случаев вам нужно сравнивать выпавшее значение со значением вашего Навыка или вашей Характеристики. Если Хранитель считает условия исключительными, он может уменьшить шанс успеха на -20% (*вычтете 20 из используемого навыка или характеристики*), если ситуация на стороне вашего Агента увеличьте шанс на +20%. В очень редких, по настоящему неординарных ситуациях бонус может быть +40%, а штраф может достигать -40%.

Бой

Любое боевое столкновение может вывести вашего агента из игры, быстро и бесповоротно. Не относитесь к сражениям легкомысленно.

Одно действие за ход

Боевые столкновения происходят ход за ходом. Каждый ход обычно длится несколько секунд.

Каждый персонаж действует один раз за ход. Персонаж с самым высоким значением Ловкости ходит первым. После него тот у кого значение Ловкости на втором месте и так далее, пока не сходят все.

Во время хода вы можете совершить действия перечисленные ниже:

Прицелиться. Добавляет модификатор +20% к вашему следующему броску атаки.

Атаковать. Нанесение ущерба. Одна атака и бросок повреждений обычно представляют из себя серию взрывов или два-три выстрела из оружия. В рукопашном бою атака также включает в себя самозащиту, о которой будет написано в блоке "Оборонительные броски"

Прицельный выстрел. Выстрел в конкретную часть тела, позволяющий не учитывать укрытие или броню, но при этом со штрафом -20%, а при особо сложных выстрелах -40%.

Обезоружить. Бросок навыка Рукопашного боя может помочь вам выбить у персонажа оружие или любой другой объект из рук. Включает в себя самозащиту.

Увернуться. Бросок навыка "Уворот" может помочь избежать атаки, обезоруживания или захвата.

Побег. Уход от захвата. Бросьте либо Силу x5, либо Рукопашный бой, что в данной ситуации подойдет лучше на ваш взгляд. Действует как бросок защиты против захвата в котором находится ваш Агент. Если персонаж который сделал захват не атакует, броску побега противопоставляется бросок либо Силы x5, либо Рукопашного боя. Если бросок побега оказался успешен вы вырываетесь из захвата и вас не могут атаковать до следующего вашего хода. Если бросок не удался ваш агент остается в захвате и не может защищаться от атак.

Соппротивление. Бросок холодного оружия или Рукопашного боя для контратаки. Смотрите броски защиты.

Перемещение. Пробежите трусцой 10м, быстрым бегом 20м или 30м в темпе спринтера. (Ваш агент может передвинуться на

3 метра за ход, это передвижение считается частью действия).

Захват. Удерживать кого-либо. Ваш Агент может атаковать того, кого он захватил на следующий ход. Холодное оружие и Рукопашный бой направленные на захваченного персонажа получают бонус +20% к атаке. Захваченный персонаж не может совершать никаких действий кроме побега. Когда вы захватили персонажа вы решаете когда он заговорит и сможет ли говорить.

Ожидание. Действовать после чьего-либо действия в этом ходу.

Всё что угодно. Всё, что требует моментальной концентрации.

Броски защиты

Уворот и рукопашный бой (как и использование холодного оружия) это проверки которые могут защитить вашего Агента от атак направленных на него.

Ваш агент может увернуться или контратаковать в любой момент хода независимо от его значения Ловкости.

Если вы защищаетесь это становится единственным действием вашего Агента в текущем ходу. Агент, который уже совершал другие действия в текущий ход не может увернуться или контратаковать до следующего хода.

Чтобы увернуться или контратаковать ваш Агент должен знать, что его атакуют и быть физически готовым заблокировать или избежать атаки. Агент который находится в захвате или не знает об атаке не может увернуться или контратаковать.

Уворот. Позволяет избежать всех рукопашных атак в этом бою и позволяет вашему агенту добраться до укрытия, для избегания всех дальних атак (укрытие при этом должно быть в пределах 3 метров, достаточно близко, чтобы успеть спрятаться за него). Уворот защищает вас от всех атак, чье значение выше чем выпавшее у вас при броске. Уворот не может нанести урон.

Атака или Контратака. Позволяет избежать конкретной рукопашной атаки в этот ход. Не защищает от дальних атак, если ваш Агент не может физически достать до атакующего. Во время контратаки выберете одно из действий: атака, прицельный выстрел, обезоруживание или захват. Если ваш бросок бьет бросок оппонента, действие атакующего вас персонажа не оказывает никакого воздействия на вас, а действие вашего Агента влияет на атакующего. В то время, как бросок защиты

позволяет избежать вам всех атак, контратака относиться только к одной выбранной цели.

Урон и смерть

Успешная атака наносит урон, который уменьшает количество очков жизни жертвы. Уровень урона зависит от оружия.

При 2 очках жизни и меньше ваш Агент теряет сознание на час, пока его не приведут в себя, подняв значение очков здоровья хотя бы до 3. Агент, раненый настолько серьезно, должен сделать бросок проверки Телосложения. При провале броска возьмите меньшее из выпавших на десятигранниках значений и вычтите его из Характеристики на которую укажет Хранитель. Характеристика, как вы помните, не может упасть ниже 3. Если количество ваших очков жизни равно 0 - ваш агент умирает, если Хранитель не скажет обратное. Хранитель должен быть осмотрительным, иногда здравый смысл может подсказать, что персонаж может выжить при незамедлительном медицинском вмешательстве, например Хирургии или Первой помощи. В других случаях надежды может не быть. Очки жизни никогда не падают ниже 0.

Первая помощь восстанавливает 1D4 значения очков здоровья. Её можно провести только один раз для раненого агента. При спокойном отдыхе Агент может восстановить 1 очко здоровья при выполнении успешного броска Телосложения. Бросок лечения или Хирургии восстанавливает 1D4 очков здоровья раз в неделю.

Рейтинг летальности

Иногда урон наносимый оружием настолько силен, что обычного броска урона будет недостаточно. Пулеметы, взрывчатка, ядохимикаты или тяжелое оружие имеют рейтинг Летальности. Это процентный шанс того, что попадание моментально снизит количество очков жизни до 0. Если бросок провален цель получает урон равный сумме выпавшей на процентных костях, считаемых как D10.

Радиус поражения

Смертельно опасное оружие может задеть несколько целей одновременно, если у него есть параметр "радиус поражения". Если это взрывчатка этот параметр добавляет бонус +20% к шансу попадания.

Выберете центр зоны поражения перед атакой.

Попадание. Сделайте бросок Летальности для всех, кто находится в зоне поражения.

(Хранитель может решить, что отдельная цель избегает поражения) Все кто выжил считаются подавленными огнём.

Промех. Все кто находится в радиусе поражения считаются подавленными огнем.

Подавление огнем. Если ваш агент подавлен огнем, вы обязаны спрятаться за укрытием или упасть на землю. Если ваш агент решает не прятаться и не падать он теряет 1 очко рассудка, при этом он может действовать как обычно.

Броня и укрытия

Если между вашим Агентом и опасностью находится что-то крепкое это считается броней и имеет значение Брони. Эффект зависит как от типа защиты, так и от типа атаки:

Бронежилет. Не влияет на броски Летальности. Снижает урон от обычных атак, кроме прицельных выстрелов.

Укрытие. При нахождении персонажа за укрытием броски Летальности направленные на него считаются автоматически проваленными, помните, что проваленный бросок Летальности еще наносит урон. Укрытие снижает урон от любых атак, кроме прицельных выстрелов.

Бронебойное оружие. Если оружие является бронебойным, с соответствующим рейтингом бронебойности, значение этого рейтинга вычитается из значения Брони цели при атаке.

Примеры урона для различных видов оружия

- Безоружный: 1D4-1;
- Небольшая дубинка или нож: 1D4;
- Большая дубинка или нож: 1D6;
- Пистолет: 1D10;
- Винтовка: 1D12;
- Дробовик: 2D10 на короткой дистанции; 2D6 или 1D6 при увеличении дистанции;
- Пистолет пулемет: Летальность 10%, радиус поражения 1 метр;
- Ручная граната: Летальность 15%, радиус поражения 10 метров;

Сила и Урон

Значение Силы влияет на броски урона Холодного оружия и Рукопашного боя:

- -2 для Силы 3-4;
- -1 для Силы 5-8;
- +1 для силы 13-16;
- +2 для силы 17-18;

Рассудок

Агенты Дельта Грин подвержены, как физическим так и психологическим травмам. Психическое состояние вашего Агента отражено в значении параметра "Рассудок". При резких падениях рассудка Агент может потерять самообладание, контроль над собой, при этом игрок также теряет контроль над своим Агентом.

Что угрожает рассудку?

Если три типа угроз способных повредить ваш рассудок. Это Насилие (неважно, жертва вы или мучитель), Беспомощность и Сверхъестественное.

Для каждого типа угроз есть два значения урона наносимые Рассудку. Когда ваш агент сталкивается с одной из перечисленных ниже угроз сделайте бросок Рассудка. При успешном броске ваш агент теряет меньшее из двух значений рассудка, а при критическом успехе наименьшее из возможных. При провале Агент получает больший урон рассудку, а при критическом провале - максимально возможное значение урона рассудку.

Вот некоторые примеры угроз:

Вы столкнулись с насилием:

- Неожиданное нападение: 0/1;
- Попадание из оружия: 0/1;
- Обнаружение трупа: 0/1;
- Обнаружение трупа того, кого вы любили: 0/1D4;
- Падение очков жизни до 2 и меньше: 0/1D6;
- Вас пытаются: 0/1D10;

Вы совершаете насильственные действия:

- Нанесение увечий невинному человеку: 0/1D4;
- Уничтожение тела коллеги для сокрытия следов*: 0/1D4;
- Убийство в рамках самообороны*: 0/1D4;

- Убийство того, кто пытался убить вас*: 0/1D6;
- Вы пытаете кого-либо: 0/1D8;
- Случайно убить невинного*: 0/1D8;
- Преднамеренное убийство невинного, даже в благих целях*: 0/1D10;

**При провале добавьте 1 за жертву, вплоть до максимального значения на брошенной кости - 4 для 1D4, 6 для 1D6.*

Беспомощность:

- Увольнение: 0/1
- Ваш друг получает увечье или психическое расстройство: 0/1
- Вы разрываете отношения с кем-либо: 0/1D4
- Вас приговорили к тюрьме: 0/1D4
- Вы просыпаетесь парализованным или слепым: 0/1D4
- Обнаружить останки друга: 0/1D4
- Упасть в яму с трупами: 0/1D4
- Ваш близкий, тот с кем вы состоите в отношениях, получает увечье или психическое расстройство: 1/1D4
- Вы видите или слышите, как жестоко убивают друга: 0/1D6
- Смерть близких: 1/1D6
- Видеть или слышать как жестоко убивают кого-то из ваших близких: 1/1D8

Сверхъестественное:

- Попытка проведения сеанса Психотерапии с Агентом потерявшим рассудок после встречи со сверхъестественным: 0/1;
- Наблюдение неопасного сверхъестественного события: 0/1;
- Стать свидетелем насильственного сверхъестественного события: 0/1D6;
- Увидеть как ходит труп: 0/1D6;
- Подвергнуться сверхъестественному воздействию: 0/1D6;
- Пострадать от сверхъестественных сил: 1/1D8 или больше.

Безумие

Безумие это то, что происходит с вами когда вы теряете слишком много очков Рассудка. В игре Дельта Грин есть три вида безумия: временное помешательство от короткого, сильного шока; расстройство от накопленного стресса; настоящее безумие, когда ваш Агент был полностью лишен Рассудка.

Временное помешательство

Если ваш Агент теряет 5 или больше очков рассудка вследствие одного события у Агента развивается временное помешательство. Это значит что выбор дальнейших действий стоит между "бороться или бежать": ваш агент может либо убежать, либо бездумно набросится, либо упасть свернувшись клубком. Помешательство продолжается пока Хранитель не скажет обратного, обычно это продолжается недолго, после того как причина потери рассудка будет устранена.

Психическое расстройство

Агент, чей рассудок падает ниже его психологической устойчивости получает долгосрочное психическое расстройство. Его природа и симптомы зависят от того, что повредило ваш рассудок: Насилие, Беспомощность или Сверхъестественное.

Симптомы обычно проявляются не сразу. Когда рассудок вашего агента достигает значения психологической устойчивости запишите это в листе персонажа. Запишите вид расстройства и причину по которой оно появилось: Насилие, Беспомощность или Сверхъестественное.

После этого задайте новое значение психологической устойчивости: текущий рассудок вашего агента минус воля. Хранитель определит детали расстройства вашего Агента позже во время или между миссиями, в домашних сценах.

Обострения. После того, как у Агента появиться расстройство дальнейший стресс может вызвать обострение этого расстройства. Каждый раз когда ваш Агент теряет рассудок или переживает травматический опыт связанный с расстройством вы должны сделать бросок рассудка. При провале у вашего Агента происходит обострение - вы не можете контролировать ваше расстройство, пока источник стресса не будет устранен. Хранитель

всегда описывает точные последствия обострения, при этом неважно как происходит обострение - немедленно, или постепенно ухудшает ваше состояние вследствие травмы.

Примеры расстройств

Здесь приведены примеры расстройств исходя из типа травмирующих событий. Первыми идут самые распространенные расстройства, описание расстройств вы можете найти в Книге Агента или в Книге Правил, но большинство из них говорят сами за себя.

Расстройства вызванные насилием

- Посттравматическое стрессовое расстройство
- Депрессия
- Зависимость
- Нарушения сна
- Паранойя
- Синдром эпизодического нарушения контроля
- Акустикофобия
- Компulsive расстройства

Расстройства вызванные беспомощностью

- Депрессия
- Обсессивно-компульсивное расстройство
- Тревожный невроз
- Зависимость
- Навязчивая идея
- Пространственные фобии
- Конверсионное расстройство
- Диссоциативное расстройство личности

Расстройства вызванные встречей со сверхъестественным

- Деперсонализация
- Депрессия
- Нарушения сна
- Амнезия
- Диссоциативная фуга
- Паранойя
- Бред величия
- Диссоциативное расстройство личности

Безумие

Когда рассудок вашего Агента падает до 0, вы теряете связь с реальностью и сходите с ума. Агент становится персонажем Хранителя. Самое время создать нового персонажа.

Сохранение рассудка

Уменьшение потери рассудка

Когда ваш агент переживает потерю рассудка вы можете спроецировать это на ваши отношения, но это повредит им. Потратьте 1D4 очков самообладания. Если у вашего Агента, после этого, останется хотя бы 1 очко самообладания, уменьшите потерю рассудка на количество потраченных очков самообладания, также уменьшите значение выбранных отношений на это же число.

В следующий раз, когда ваш агент будет взаимодействовать с человеком упомянутым в этих отношениях опишите как это повлияло на отношения. Агент стал враждебен и зол, иррационально обвиняя любимых в выдуманных поступках? Ваш агент бросает любимых из-за менее важных, бессмысленных отношений? Стресс с которым сталкиваются агенты Дельта Грин часто разрушает семьи и дружбу.

Адаптация к потере рассудка

Агент адаптируется , если он трижды теряет очки рассудка от той или иной угрозы и не сходит при этом с ума. Если ваш агент теряет рассудок из-за воздействия насилия или беспомощности, поставьте один из трех маркеров рядом с этой угрозой на листе персонажа. Если ваш агент сходит с ума или достигает предела прочности из-за той или иной угрозы - сотрите все маркеры.

Если вы отметили все три маркера угрозы это значит, что ваш агент адаптируется к ней. Если вы адаптировались к угрозе броски рассудка агента связанные с этой угрозой становятся автоматически успешными. Адаптация меняет вашего агента не в лучшую сторону. Кстати, Агенты не могут адаптироваться к Сверхъестественному.

При адаптации к угрозе насилия: Вы теряете 1D6 очков харизмы и столько же очков от каждого отношений. Персонаж больше не теряет очки рассудка при подавлении.

При адаптации к угрозе беспомощности: Вы теряете 1D6 очков воли.

Подавление симптомов безумия

Когда вы испытываете временное помешательство или обострение расстройства, ваш агент может попробовать подавить их, мысленно фокусируясь на важных для него людях. Потратьте 1D4 самообладания и уменьшите значение выбранных отношений на то же значение. После этого вы можете совершить бросок рассудка. При успехе вам удастся подавить симптомы безумия и вы сохраняете контроль над агентом. В следующий раз, когда ваш агент взаимодействует в рамках этих отношений опишите, что стало хуже.

Восстановление рассудка

Агенты могут восстановить рассудок (но не больше чем значение воли x5) посещая психотерапию между миссиями, или преодолевая сверхъестественные угрозы (это может восстановить рассудок до значения 99 минус значение навыка Сверхъестественное). Подробнее это описано в Книге Правил.

Самообладание

Очки самообладания позволяют агентам противостоять психическим травмам и психологическому истощению, сопротивляться допросам, держать себя в руках во время сверхъестественных ритуалов.

Низкое значение самообладания

При значении самообладания 1 или 2 ваш Агент переживает эмоциональный срыв, все ваши действия получают штраф -20%, пока самообладания не поднимется выше 2. При значении самообладания 0 ваш Агент теряет дееспособность и возможно сознание, и не может совершать никаких бросков кроме бросков рассудка.

Восстановление самообладания

Следование личным мотивам в согласовании с Хранителем восстанавливает 1 очко самообладания. Ночной сон восстанавливает 1D6 очков самообладания.

Психологическое истощение

Если ваш агент слишком долго работал без отдыха, получил травму, пережил временное помешательство, ваш Агент теряет 1D6 очков самообладания и становится психологически измотанным. Агент также получает штраф -20% ко всем броскам навыков, характеристик и рассудка. Также чтобы уснуть ваш агент должен выполнить успешный бросок рассудка. Спокойный ночной сон снимает эти штрафы.

Использование седативов: Алкоголь или снотворное добавляют бонус +20% к броску рассудка перед сном. Если бросок провален, то Агент остается измотанным весь следующий день.

Использование стимуляторов: стимуляторы или сигареты снижают штраф от истощения до -10% на 1D6 часов. Сильные наркотики могут снять штраф до 0% на 2D6 часов.

Привыкание: помните, что частое использование наркотиков вызывает привыкание, что может быть следующим расстройством вашего агента.

Отношения с Дельта Грин

После того как один из агентов вашей команды получает ужасающую травму, например сходит с ума или получает очень сильные увечья, сделайте бросок рассудка. При успехе ничего не происходит, но при провале появляется эмоциональная привязанность. Следующее

происходит по отношению к одному из ваших напарников:

Если это новые отношения: Если у вашего агента нет отношений с напарником вы получаете новые Отношения равные половине вашего значения Харизмы. Отметьте это в листе написав Дельта Грин рядом с этими отношениями. Ваш Агент немедленно теряет 1D4 очков от любых других (только не от Дельта Грин) отношений.

Если это существующие отношения: Если у вашего агента уже есть отношения с напарником добавьте к ним 1D4 (не превышая значения харизмы вашего агента). Вычтите 1 или любых других (не Дельта Грин) отношений.

Дом

Некоторые сцены в жизни агентов происходят между миссиями. Используйте их чтобы понять что важно для вашего агента и какой ценой дается вам работа в Дельта Грин.

Личные цели

Выберете одну личную цель. Опишите как ваш агент добивается её и сделайте подходящий бросок чтобы разрешить внутренний конфликт. Некоторые цели могут навредить отношениям (всем кроме Дельта Грин) если ваш агент позволит отношениям разрушиться.

Выполнение обязанностей. Выберите одни отношения и совершите бросок рассудка. Успех: +1D6 к отношениям. Критический провал: -1D4 от отношений и -1 очко рассудка.

Посетить психотерапевта и наврать о пережитом опыте. Сделайте бросок удачи. Успех: +1D4 рассудка. Критический провал -1 очко рассудка. В любом случае значение одних отношений уменьшается на 1.

Посетить терапевта и рассказать правду. Сделайте бросок удачи. Если психотерапевт думает что ваш опыт это галлюцинации штраф к броску составляет -20%. Если он верит вам, он может потерять несколько очков рассудка. Успех: +1D6 рассудка. Провал: -1 очков рассудка. В любом случае значение одних отношений уменьшается на 1.

Улучшите характеристику или навык. Сделайте бросок характеристики или навыка. При провале добавьте +1D10 к навыку или +1 к характеристике. В любом случае значение одних отношений уменьшается на 1.

Изучение сверхъестественного. Уменьшите отношения на 1D4. Спросите у хранителя что еще происходит.