

Это перевод игры **Chthonian**, опубликованной и свободно доступной на [сайте автора](#)
Zak Arntson. Читайте этот и другие переводы на сайте [evilcat.su](#).



*Настольная ролевая игра
о встрече с неведомым*

Автор Зак Арнтсон

Перевод EvilCat

Введение	3
Аудитория	3
Стиль	3
Игровые принадлежности	4
Создание Очевидца	5
Идея	5
Качества	7
Ужасающее Осознание	9
Правила игры	13
Действия	13
Бросок кубика	13
Типы бросков	15
Состязание	17
Сложное состязание	19
Кооперация	19
Дополнительные эффекты Исхода	21
Вариантное правило: Разбиение бросков	23
Ужасающее Осознание и его Нодули	25
Использование Нодуля: Автоматический успех	29
Использование Нодуля: Авторство	31
Использование Нодуля: Фортуна	32
Использование Нодуля: Сдвиг перспективы	33

Введение

Аудитория

Хтонику предназначена в основном поклонникам фантастики ужасов, но может быть приспособлена и под другие вкусы. Основа игры - разделение на Рассказчика и Игроков. Рассказчик выступает автором Сюжета, описывая события и действия второстепенных персонажей. Игроки отыгрывают роли Очевидцев.

Прежде чем играть в **Хтонику**, рекомендуем Рассказчику и Игрокам настроиться на одну волну. Убедитесь, что все представляют себе Стилль игры, предстоящие темы, а также что могут, а чего не могут Очевидцы.

Возможно, вы уже заметили, что в этом документе нет раздела для Рассказчика. Всё потому, что рассказчику не нужны отдельные правила помимо **Создания Очевидца** и **Правил игры**. Хорошему Рассказчику следует понимать, что Игроки и Рассказчик пишут Сюжет вместе, поэтому вклад Игроков в Сюжет нужно поощрять и стимулировать, чтобы они могли полноценно пользоваться своими Нодулями.

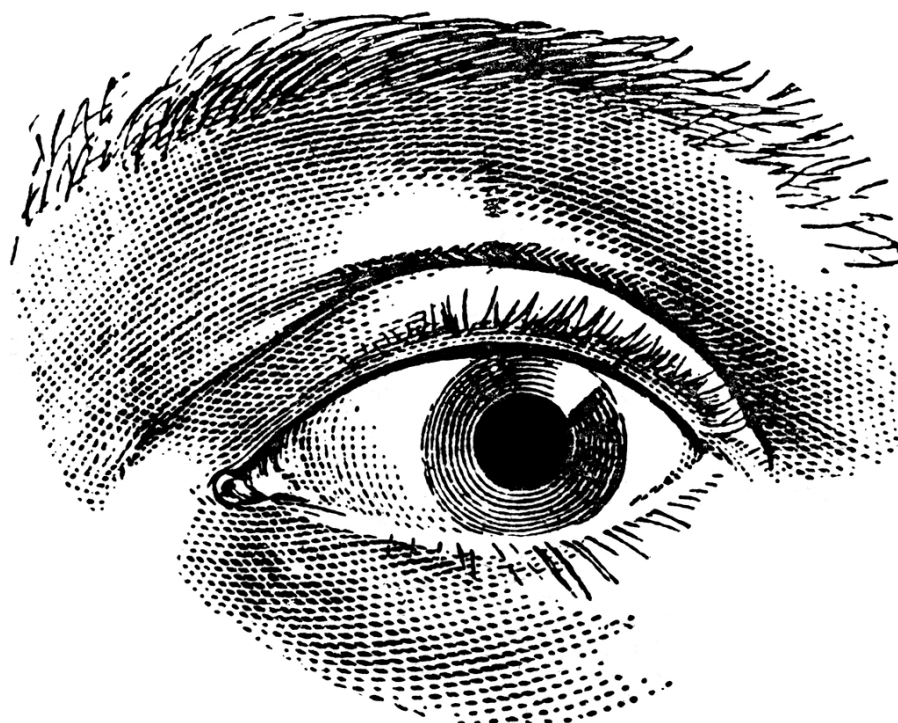
Стилль

Эта игра предназначена для нескольких разных Стиллей. Поклонникам остросюжетных приключений, в которых герой укладывает негодяев штабелями, подойдёт Стилль *Фантастический боевик*. Если Очевидцы лишь немного лучше обычного человека справляются со сверхъестественным и потусторонним, то такой Стилль называется *Фантастика ужасов*. Самый суровый и потенциально наиболее смертоносный Стилль - это *Пугающее открытие*, в котором большинство Очевидцев в конце умирают, сходят с ума - или где-то пополам.

Игровые принадлежности

Кроме карандаша и бумаги, вам понадобится кубик 12-гранник, поскольку додекаэдр - самая странная фигура из всех правильных многогранников. Игрокам понадобится способ учёта так называемых Нодулей, для чего можно использовать что угодно от пометок на бумаге и монет до фишек из настольных игр.

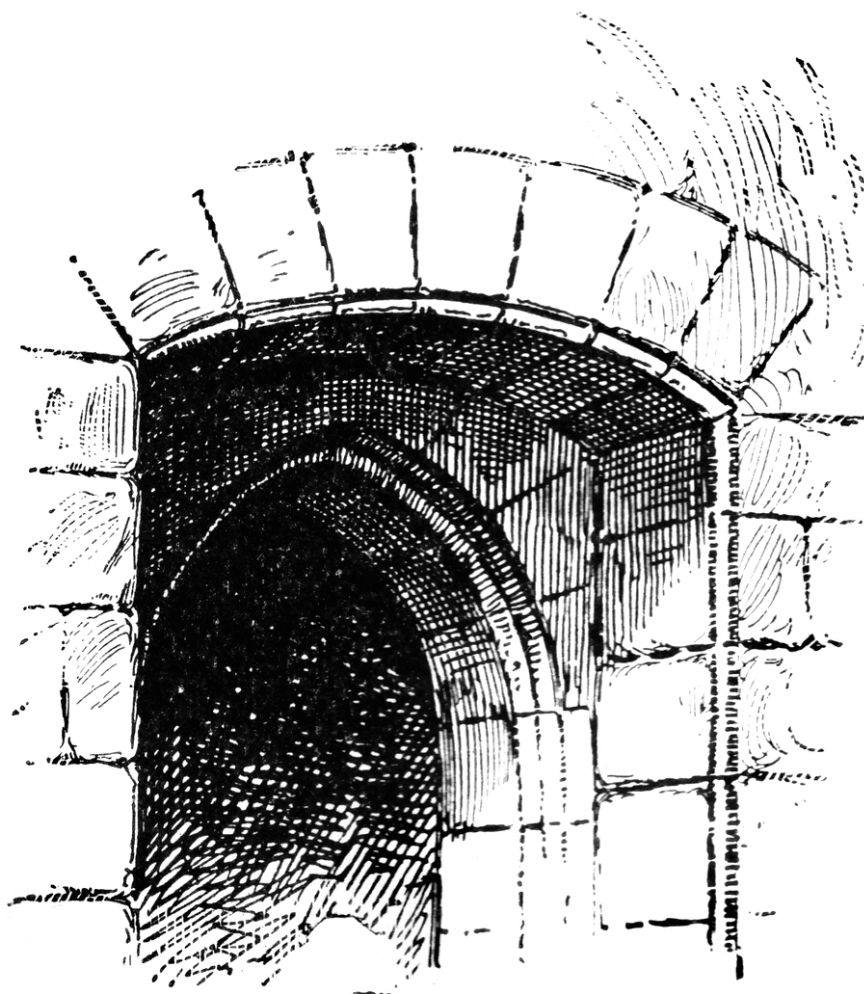
Перед игрой рекомендуется перечитать рассказы фантастики ужасов, соответствующие выбранному Стилю, чтобы полноценно подготовиться к роли Очевидца или автора Сюжета. Г. Лавкрафт - ключевой автор фантастики ужасов, хотя, конечно, далеко не единственный.



Создание Очевидца

Идея

Идею для персонажа следует придумать совместно с другими Игроками, чтобы все ваши Очевидцы составляли группу. Сама идея может быть настолько сложной или простой, насколько вы хотите. Самое важное - чтобы вы и другие Игроки прочувствовали суть вашего Очевидца. Кроме того, если это покажется важным вам или Рассказчику, выпишите друзей, имущество и даже немного предыстории Очевидца.





Мой Очевидец – Уолтер Геннинг, журналист, работающий на уважаемую местную газету. Три месяца назад он бросил карьеру следователя, чтобы добиться большего общественного признания в качестве репортёра.

Друзья Уолтера считают его открытым и дружелюбным, хотя иногда слишком упрямым по незначительным поводам. Упорство помогает ему в работе, но эта черта может заставить его показаться настырным и высокомерным.

Погоня за хорошим сюжетом и возможностью доказать свою пользу обществу приводит его ко встрече с другими Очевидцами.

Уолтер живёт один в маленькой квартирке недалеко от центра. Хотя вместо значка он теперь носит с собой диктофон, он всё ещё отличный стрелок и старается не разлучаться со своим револьвером.



Качества

Любое описание в игре, если оно примечательно, может стать Качеством. Библиотека может иметь Качество *Хороший каталог*, а ружьё может быть *Заржавевшим*. В случае вашего Очевидца каждое Качество - это то, чем он лучше или хуже среднестатистического человека. Качеством может выступать профессия, талант или любое другое описание, например, *Малоимущий* или *Уважаемый*.

В зависимости от ситуации, Качество может обернуться для Очевидца преимуществом или недостатком. У каждого Качества есть значение, говорящее о том, насколько оно влияет на Очевидца. Качество со значением 1 или 2 говорит о том, что Очевидец в этом несколько лучше (или хуже), чем большинство, или увлекается данным направлением; 3 и 4 обозначают профессиональное или выдающееся умение либо затруднение; 5 и 6 - удел избранных; 7 и выше бывает только у исключительных счастливчиков или страдальцев.

Качества используются в игре для облегчения отыгрыша и как модификаторы к броскам кубика. Взглянув на Качества вашего Очевидца, вы можете быстро оценить его возможности и оттолкнуться от них во внутрисюжетных действиях. В роли Рассказчика, вы всегда можете просто выписать пару Качеств для чего угодно, фигурирующего в игре, например, у заброшенного здания могут быть *Ненадёжные полы 3*, а автомобиль может быть *Быстрый 2*.

Вы можете дать своему Очевидцу столько Качеств, сколько вам угодно, хотя последнее слово всегда за Рассказчиком.

Число	Описание качества
1 или 2	Любитель или отличительная черта
3 или 4	Профессиональный или впечатляющий уровень
5 или 6	Почти беспрецедентный; лучший из лучших (или худший из худших)
7 и выше	Почти сверхчеловеческий или совершенно жалкий



Поразмыслив и заручившись поддержкой Рассказчика, я записываю следующее:

Уолтер Геннинг

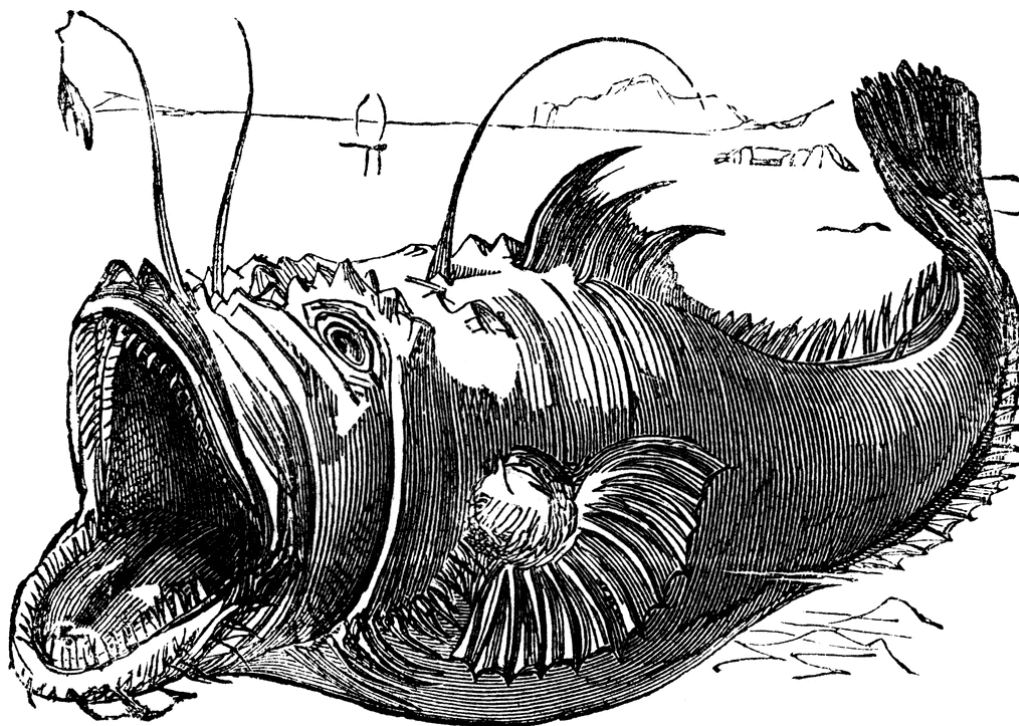
- Журналист 2
- Бывший следователь 3
- Упрямый 1



Ужасающее Осознание

В процессе игры ваш Очевидец узнает то, чего не стоит знать человеку, и встретится с тварями, одним своим существованием угрожающими рассудку. Это может подкосить физическое и умственное здоровье Очевидца. Степень запретных знаний, сопряжённая с утратой внутренней целостности, называется Ужасающим Осознанием. Каждое очко Ужасающего Осознания также даёт очки двум особенным Качествам: *Прагматизму* и *Приобщению*.

В роли Рассказчика вы решаете, как Ужасающее Осознание влияет на значения этих Качеств. Это должно зависеть от Стиля и ваших планов на Сюжет. Далее дана рекомендация.



Стиль **Фантастический боевик**:

- **Прагматизм:** $\frac{1}{3}$ Ужасающего Осознания¹

Ваш Очевидец предпочитает действовать прямолинейно, а не как полагается в приличном обществе порядочному джентльмену. Его манера и внешний вид часто не годятся для высшего общества, поскольку практичность ставится выше образа.

- **Приобщение:** $\frac{1}{2}$ Ужасающего Осознания

Распознавание древних культур, их языков и обрядов, стало интуитивным. Запретная наука всё меньше тревожит вашего Очевидца по мере того, как он начинает оперировать её потусторонней логикой.

Стиль **Фантастика ужасов**:

- **Прагматизм:** $\frac{1}{2}$ Ужасающего Осознания

Очевидец с повышенным Прагматизмом утратил связь с порядками своего социального слоя. Культура и общество больше не властны над ним.

- **Приобщение:** $\frac{1}{2}$ Ужасающего Осознания

Понимание потусторонней логики и мотивов за наиболее мрачными практиками культов.

Стиль **Пугающее открытие**:

- **Прагматизм:** Равен Ужасающему Осознанию

В Стиле *Пугающего открытия* Прагматизм персонажа влияет на его способность взаимодействовать с обычными людьми и трезво мыслить.

- **Приобщение:** Равен Ужасающему Осознанию

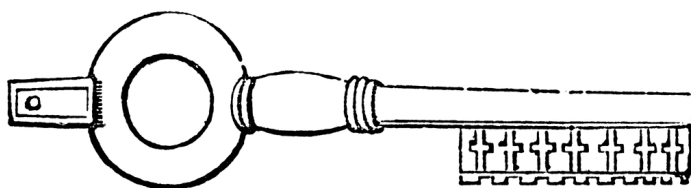
С утратой рассудка приходит понимание истинного устройства вселенной. Ваш Очевидец испытывает повышенное понимание запретной науки и потусторонних сущностей.

¹ Округление до ближайшего целого.

В начале каждого Сюжета вы получаете количество Нодулей Ужасающего Осознания, равное очкам Ужасающего Осознания вашего Очевидца. С помощью Нодулей можно повлиять на различные аспекты игры, от результата броска кубика до добавления событий в Сюжет по своему усмотрению. Подробнее об использовании Нодулей и той цене, которую Очевидец платит очевидец, вы прочтёте в разделе **Правила игры**.

Правила никогда не отстраняют персонажа от игры, каким высоким бы ни было его Ужасающее Осознание, хотя Игроку предлагается отправить персонажа на покой и создать нового, если Очевидец затрудняет Сюжет. *Фантастические боевики* обычно не причиняют Очевидцам большого вреда: герой может поругаться со своими спонсорами-домоседами, но пересказы приключения и закономерное сокровище всегда будут важнее, чем пустые формальности. *Фантастика ужасов* доставляет Очевидцу больше неудобств, отдаляя его от общества, к которому тот привык на своём социальном уровне. Самый большой эффект оказывает жанр *Пугающего открытия*, где утрата рассудка - неизбежный результат Ужасающего Осознания.

Легче всего вести учёт Ужасающего Осознания прямо рядом с *Прагматизмом* и *Приобщением*, как показано далее.





Уолтер начинает игру без очков Ужасающего Осознания. Его карьера следователя ограничивалась рядовыми городскими преступлениями. Я отмечаю на листе место, где буду записывать Ужасающее Осознание Уолтера. За каждое очко Ужасающего Осознания я заштрихую одну ячейку.

Поскольку Рассказчик и Игроки решили играть в Фантастику ужасов, то мои величины **Прагматизма** и **Приобщения** равны $1/2$ моего Ужасающего Осознания.

Ужасающее Осознание

Прагматизм -1 -1 -2 -2 -3 -3 -4 -4 -5 -5

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

Приобщение +1 +1 +2 +2 +3 +3 +4 +4 +5 +5

Правила игры

Действия

Ваш Очевидец будет активно действовать во время игры. Многие действия, такие как переход улицы или звонок по телефону, должны засчитываться автоматически, поскольку возможность провалить их замедлила бы Сюжет. У каждого Рассказчика будут свои представления о том, какие у каких действий есть шанс, а какие должны автоматически засчитываться или отклоняться. Если какое-то действие по мнению Рассказчика автоматическое, то решение принимается, и Сюжет движется дальше. Если есть элемент риска, то Рассказчик часто потребует Бросить кубик.

Бросок кубика

Бросок кубика - это просто. Рассказчик устанавливает Сложность задачи в виде числа. Вы бросаете свой 12-гранник и добавляете или отнимаете подходящие Качества. Отнимите Сложность от результата - и получите Исход вашего Броска. Если Исход равен 0 или больше, то Очевидец преуспел. Отрицательный Исход обычно означает полное поражение, но может также быть неполным успехом. См. ниже **Дополнительные эффекты Исхода**, где описана роль Исхода с точки зрения правил. Но самая главная ценность Исхода - художественная: он позволяет Рассказчику оценить успех и продолжить Сюжет.

Сложности для Бросков зависят от целей Рассказчика. Назначение правильной Сложности не так важно, как развитие Сюжета и создание азартного шанса провала. 8 - хорошая средняя Сложность; прибавьте или отнимите 3, чтобы получить более трудную или более простую задачу. Помните, что любой Бросок модифицируется всеми имеющимися Качествами, так что когда Очевидец (*Домушник 2*) взламывает замок (*Качественный 1*), то он применяет все эти Качества к результату Броска, а не к Сложности.

Если Игрок хочет модифицировать свой Бросок такими Качествами, которые по мнению Рассказчика несущественны, то Рассказчик может просто отказать в использовании того или иного Качества или увеличить Сложность, чтобы игрок не догадался, что его Качество не подходит. Аналогично, если Рассказчик хочет втайне применить Качество, имеющееся у Очевидца, он может снизить Сложность, не сообщая ничего Игроку.

Это простейшая форма Броска, называемая **Стандартный бросок**. Есть и другие способы бросания кубика, каждый из которых состоит в модификации результата броска Качествами.

Типы бросков

Бросок	Как осуществляется	Пример
Стандартный	Рассказчик объявляет Сложность. Исход должен быть 0 или выше.	Открыть заклинившую дверь, найти сведения об артефакте
Состязание	Претенденты бросают кубик. Побеждает наибольший результат.	Результат боя, противостояние умов, успеть ухватить книгу с пьедестала
Сложное состязание	Рассказчик объявляет Сложность. Каждый претендент бросает кубик. Выигрывает наибольший Исход выше 0.	Кто первый разгадает загадку
Кооперация	Как любой из бросков выше. Рассказчик выбирает наибольшее Качество. Все остальные качества обычно дают +0 или +1.	Сдвинуть гранитный блок, взяться за руки, чтобы выстоять перед напором.



Уолтер пытается добраться до содержимого запертого сундука. Я хочу, чтобы Уолтер взломал замок благодаря своему Качеству **Бывший следователь**. Замок **Качественный 3**, и Рассказчик не считает, что Качество Уолтера здесь применимо. Он решает, что взлом замка – это Стандартный бросок со сложностью 11. Я выбрасываю 8, добавляю **Бывшего следователя 2** и отнимаю **Качественный 3** замка, получив результат 7. Исход моего Броска равен -4 (7 минус 11). Уолтер не смог и в процессе поцарапал палец.

Затем Уолтер решает поступить проще и хватается за ломик. Рассказчик хочет добавить элемент неопределённости (сундук довольно прочный) и требует Бросок. Рассказчик объявляет, что это Стандартный бросок со Сложностью 5. Игрок Уолтера выкидывает 7, прибавляет **Рычаг 2** ломака и получает 9. Исход равен 4 (9 минус 5). Уолтер открывает сундук и обнаруживает внутри таинственную нефритовую статуэтку...



Состязание

Состязание бросается тогда, когда несколько персонажей или сил пытаются совершить одно и то же действие или противостоят друг другу своими действиями. Чтобы считаться за *Состязание*, ситуация должна разрешаться либо ничьёй, либо чьим-то успехом. Если есть возможность провала со стороны всех участвующих сразу, используйте *Сложное состязание*, описанное ниже.

В *Состязании* противостоящие силы должны бросить кубик и модифицировать его своими Качествами. Каждое Качество может применяться в *Состязании* всего один раз. Допустим, Очевидец (*Спортсмен 1*) убегает от полицейского (без применимых Качеств). Качество *Спортсмен* всё равно может быть применено только к одному кубику.

Тот, у кого результат больше, справляется с задачей, и разница между двумя наибольшими результатами считается *Исходом*. Если наибольшего результата нет, то *Исход* равен 0, и ни один из претендентов не побеждает. Рассказчику рекомендуется использовать *Исход* согласно разделу **Дополнительные эффекты Исхода**, ниже.

Если ситуация не терпит ничьи, но результаты равны, то выигрывает сила с наибольшим Качеством (или сочетанием Качеств). Если все Качества одинаковые, то *Состязание* должно быть повторено. Рассказчикам и Игрокам предлагает описать события Сюжета, вызвавшие это.



Странное существо, обозначенное в "Бестиарии Финниаса" как "ворчащий мулк", замахивается волосатой лапой на несчастного Уолтера. Рассказчик решает, что это боевой Бросок-состязание. Уолтер использует револьвер (Мощный 1) и Качество **Бывший следователь 2**. Мулка можно описать как чудище **Нечеловеческой силы 3** и с **Прочной шкурой 1**.

Я выкидываю 6 и добавляю Качества Уолтера, получая 9. Рассказчик выкидывает 8 за мулка и добавляет его Качества, получая 12. Мулк - победитель с Исходом 3 (12 минус 9). Рассказчик описывает, как мохнатая лапа мулка врезается в висок Уолтера словно штабель кирпича, припечатав бедного Уолтера об стену.

Уолтер прокрадывается в комнату и замечает на столе ту нефритовую статуэтку. Вдруг в дверях появляется человек в капюшоне и восклицает: "Богиня принадлежит мне!". Оба кидаются к столу. Рассказчик даёт Уолтеру Качество **Близко к статуэтке 2** (лишь в данный момент). Я получаю 6 (бросок 4 плюс 2 от Качества), чего недостаточно, чтобы превзойти бросок Рассказчика в 10! Нефритовая статуэтка исчезает в балахоне незнакомца.



Сложное состязание

Когда несколько сил преследуют одну и ту же цель и наверняка кто-то преуспеет, то это *Состязание*. Каждая сторона бросает кубик, и наибольший результат побеждает.

Однако если победителя может и не быть, то это *Сложное состязание*. Каждый участник делает *Стандартный бросок* против Сложности, и персонаж с наибольшим Исходом, который должен быть выше 0, преуспевает в задаче. Если Исхода выше 0 нет, то никто не справляется с задачей.

Кооперация

Любой Бросок, где несколько персонажей объединяют силы, считается *Кооперацией*. Такой Бросок проходит как обычно, но все Качества всех кооперирующихся персонажей модифицируют результат броска. Рассказчик определяет, как именно Качества модифицируют бросок.

Для большинства задач Качество с наибольшим значением применяется полностью, а остальные полезные Качества добавляют по 1 к броску.

В других случаях можно рассудить иначе. Некоторые действия зависят от самого слабого звена, так что Рассказчик может решить использовать наихудшее Качество в качестве единственного модификатора. В других действиях любая помощь кстати, и Рассказчик может применить Качества всех персонажей к броску.



Толстая цепь теряется в мутном озере. Её может попытаться вытащить и один Очевидец, но все персонажи решают вместе взяться и потянуть цепь. Рассказчик решает сложить все относящиеся к физической силе Качества, проигнорировав те, которые обычно снизили бы этот бросок.



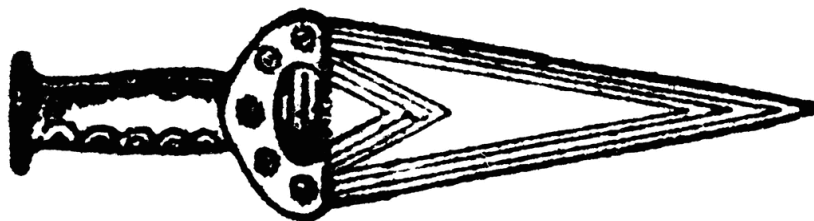
Все четверо Очевидцев раньше работали в секретных операциях. Вместе они придумывают стратегию внедрения в научный комплекс. Очевидец с лучшим Качеством (в данном случае **Бывший Зелёный Берет 4**) применяет своё Качество полностью, а остальные участники планирования добавляют по 1 к броску.

Дополнительные эффекты Исхода

Хотя Исхода 0 или выше достаточно, чтобы определиться с успехом, временами Рассказчику и Игрокам нужна конкретная мера успеха. Попавшая пуля лишь оцарапала культиста или врезалась ему в живот? Простейший способ - это превратить Исход в новое Качество. Например, если Исход - это то, что наносит урон, то жертва получает Качество *Ранение*, равное Исходу.

В некоторых случаях когда Исход отрицательный и подразумевает провал, Рассказчик может решить интерпретировать Бросок как успешный, но Исход добавляет в этот успех новое Качество. Например, попытка подделать картину с отрицательным Исходом наделяет картину Качеством *Плохая копия*.

Стиль игры должен влиять на последствия Исхода, поскольку в *Фантастическом боевике* безымянный негодяй не может искалечить Очевидца одним удачным попаданием. Когда Исход создаёт или модифицирует Качество, выходящее за рамки Стиля, Рассказчик в своём праве снизить или усилить Исход.



Стиль	Ситуация	Исход
Фантастический боевик	Урон от безымянных негодяев и ловушек	1/5 Исхода
	Урон от главного злодея	1/2 Исхода
Фантастика ужасов	Ментальный ущерб	1/2 Исхода
	Физический ущерб	Полный Исход
Пугающее открытие	Любой ущерб Очевидцам	Полный Исход



Уолтер записывает сложный способ открытия тайного отделения, скрытого в его нефритовой статуэтке. Я совершаю Бросок с Исходом 4. Инструкция теперь имеет качество **Понятность 4**. Любой, кто попытается расшифровать записки Уолтера, сможет добавить Качество **Понятность 4** к своему Броску.

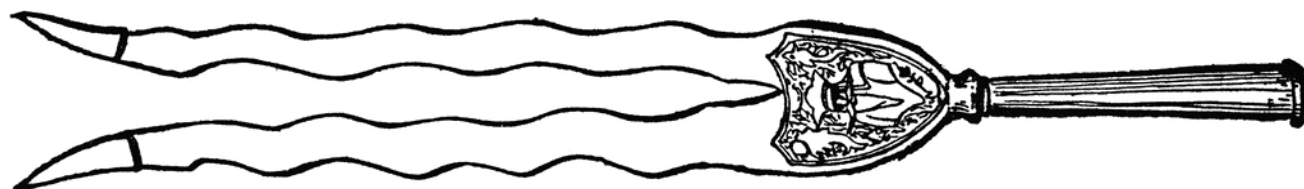
...Непреклонный перед лицом ужасающего ворчливого мулка, Уолтер стреляет из револьвера (**Мощный 1**). Я совершаю успешный Бросок с Исходом 3. Мулк теперь вынужден считаться с Качеством **Ранение 3**, которое будет применено ко всем будущим броскам.



Вариантное правило: Разбиение бросков

Некоторые игроки предпочитают более детальные Броски. В **Хтонике** это называется "Разбиение". Таким образом задача может быть разбита на несколько бросков, и различные Качества могут применяться только к Броску или к Исходу. Разделить задачу просто: один Бросок определяет успешность части задачи, другой - успешность следующей части, и так далее (возможно, применяя Исход предыдущих Бросков к следующим Броскам). Когда Качества модифицируют либо Бросок, либо Исход, то игрок должен бросить кубик и использовать все Качества, применимые к Броску, чтобы определить Исход. Только если этот Исход успешен, Игрок может добавить ещё Качества, чтобы модифицировать итог.

Разбиение бросков чаще всего применяется в бою, где скорость атаки определяет попадание, а сила оружия модифицирует Исход.





Рассказчик и Игроки договорились разбивать все боевые Броски. Уолтер в бронежилете (**Защита 1**) противостоит фазирующемуся медведю (**Сильный 3, Неуклюжий 1**).

Фазирующийся медведь бросается на Уолтера. Тот пытается увернуться, и я выкидываю 7 (никакие Качества не применимы). У Рассказчика результат 9 (10 на кубике, минус 1 за **Неуклюжесть** медведя), то есть Исход 2. Затем этот Исход модифицируется Качествами, так что итоговый Исход равен 4 (2 плюс 3 за **Силу** медведя и -1 за **Защиту** Уолтера).

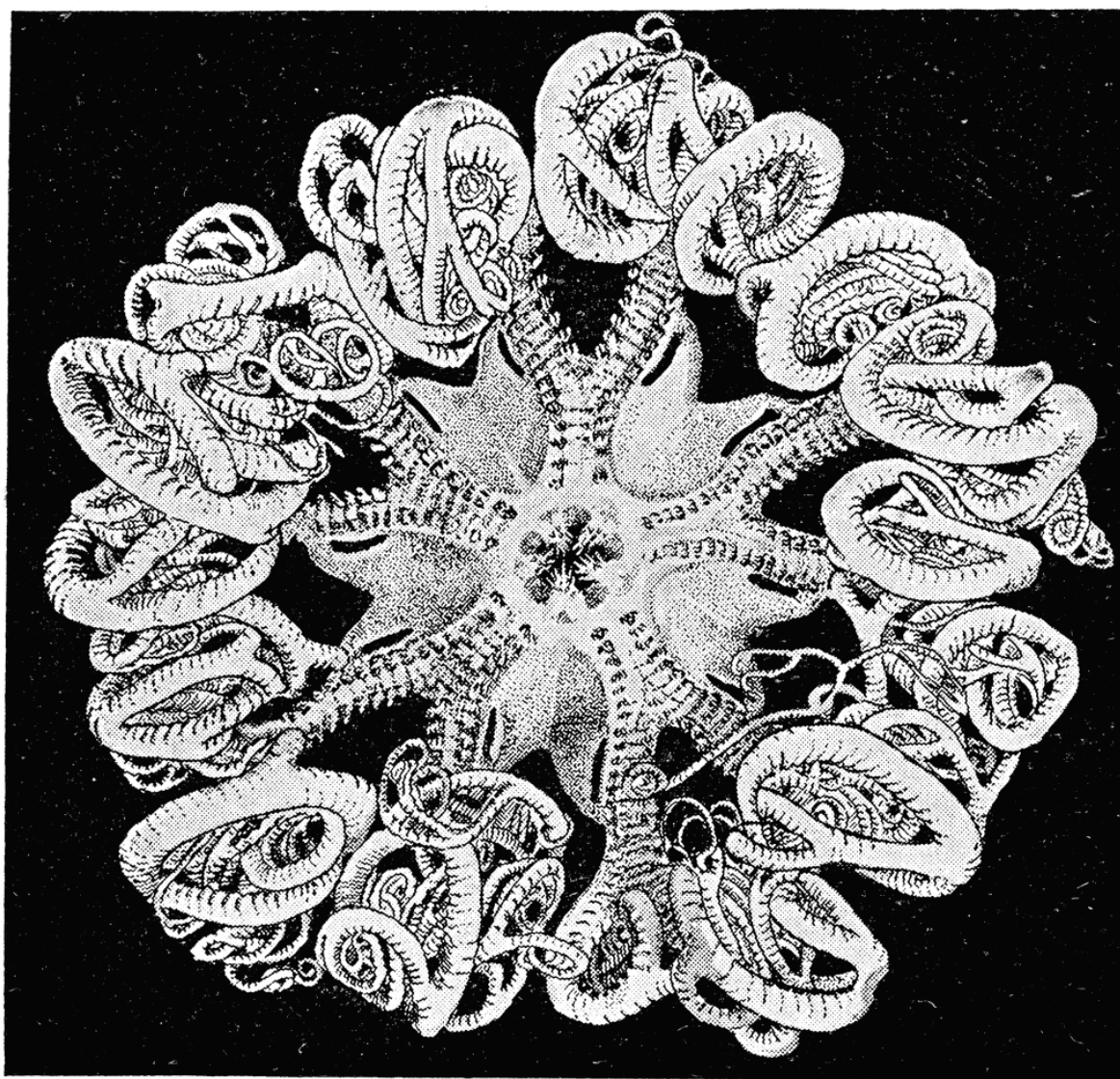


Исследуя склад, Уолтер натывается на группу культистов, тут же открывающих огонь! Уолтер хочет броситься к укрытию, одновременно открыв ответный огонь. Обычно это был бы единственный Бросок, но Рассказчик решает разбить его. Я должен совершить один Бросок, чтобы вовремя прыгнуть в укрытие, и отдельный - чтобы попасть из револьвера в культистов.



Ужасающее Осознание и его Нодули

Для каждого Очевидца ведётся подсчёт очков Ужасающего Осознания. Когда игрок делает Бросок с целью добиться успеха в закоряченных социальных кругах или разобраться в сводящей с ума логике неевклидова перемещения в пространстве, то Бросок модифицируется двумя Качествами соответственно: *Прагматизм* и *Приобщение*. Ужасающее Осознание не только влияет на эти Качества, но и даёт игроку Нодули Ужасающего Осознания, которые можно применять в процессе игры. Оба Качества и Нодули объясняются в этом разделе.



Когда Очевидец встречается с неким потусторонним монстром или изучает обрывки записок учёного, Рассказчик вправе потребовать *Стандартный бросок* с некоей Сложностью (на усмотрение Рассказчика). Этот Бросок модифицируется *Прагматизмом* Очевидца, а в случае провала даёт очко Ужасающего Осознания. Аналогично, когда Очевидец продвигается к практической или социальной цели, взаимодействуя с приличным обществом, Рассказчик может потребовать Бросок, чтобы избавиться от очка Ужасающего Осознания. Когда именно возможны такие Броски и сколько именно очков приобретается или теряется - полностью решает Рассказчик.

Если Очевидцу повезло получить психиатрическую помощь или каким-то образом забыть пережитые ужасы, он может сделать *Стандартный бросок* со Сложностью, определяемой эффективностью процедуры. Этот Бросок также модифицируется *Прагматизмом*. Обратите внимание, что чем больше Ужасающе Осознание вашего Очевидца, тем сложнее противостоять безумию.

Очки Ужасающего Осознания, полученные или потерянные Очевидцем в процессе Сюжета, не влияют на запас Нодулей его Игрока. Для Игрока вполне возможно иметь больше или меньше Нодулей, чем очков Ужасающего Осознания.

В начале каждого Сюжета Игрок получает столько Нодулей, сколько у его персонажа очков Ужасающего Осознания. Эти Нодули можно использовать в любой момент во время игры (под утверждение Рассказчика) для получения какого-либо из эффектов, описанных ниже. Использование Нодуля имеет цену, описанную в соответствующем способе применения Нодулей.

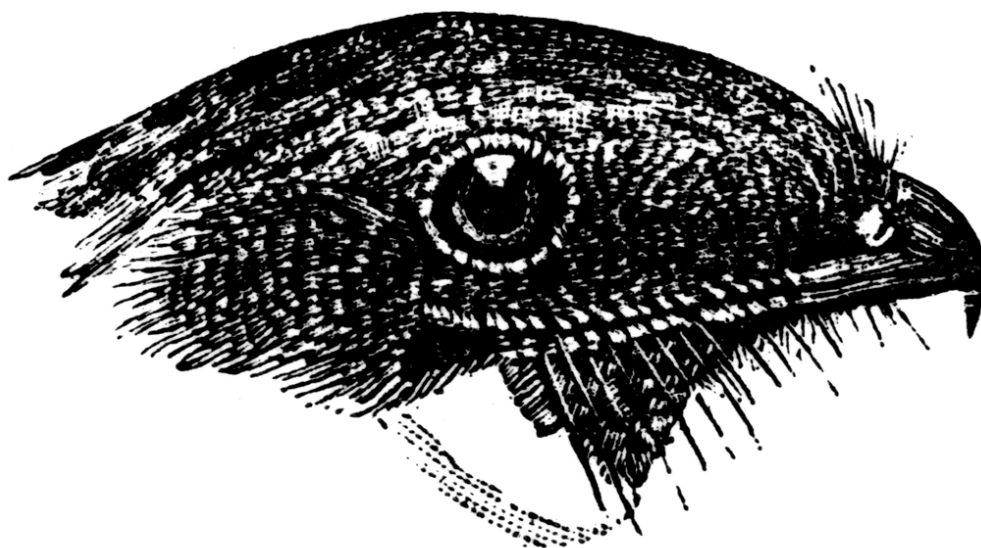


Уолтер изучает трёхтомник Эзекиля Стриума "Мрачные энергии, их Ужасы, и Как ими пользоваться". Когда он осознаёт назначение своей нефритовой статуэтки, заключающееся в аккумуляровании эфирных частиц, Рассказчик решает назначить ему Бросок Ужасающего Осознания со Сложностью 8. Уолтер уже имеет Ужасающее Осознание 2, и игрок Уолтера получает 7 (9 на кубике, минус 2 за **Прагматизм**), с Исходом -1. Уолтер получает ещё одно очко Ужасающего Осознания.



Использование Нодулей Ужасающего Осознания

Метод	Описание
Автоматический успех	Игрок определяет Исход, не бросая кубик.
Авторство	Игрок вписывает в Сюжет придуманное им событие или персонажа.
Фортуна	Игрок вынуждает другого персонажа в игре совершить Бросок, чтобы избежать описанных игроком эффектов.
Сдвиг перспективы	Персонаж смещает атмосферу сцены в сторону Прагматизма или Приобщения.



Использование Нодуля: Автоматический успех

Вы можете потратить Нодуль, чтобы Очевидец автоматически преуспел в задаче. После этого вы можете объявить Исход Броска, как если бы выкинули на кубике нужное вам число. Сразу после успеха вашего Очевидца выбранный вами Исход становится Сложностью для дополнительного *Стандартного броска*. В *Фантастическом боевике* Сложность равна половине Исхода, в *Фантастике ужасов* - равна Исходу, а в *Пугающем открытии* - равна удвоенному Исходу. Этот Бросок модифицируется Качеством *Прагматизма* (и любыми другими на усмотрение Рассказчика). В случае провала Очевидец получает ещё одно очко Ужасающего Осознания.





И снова Уолтер сталкивается с ворчащим мулком. Предыдущая встреча ещё жива в его памяти, и он настроен избежать новых последствий любым образом. Уолтер стреляет из револьвера, надеясь, что знания из "Бестиария Финниаса" помогут ему. Защищающийся мулк выкидывает 10. Игрок Уолтера, не желая рисковать, тратит Нодуль и получает Исход 15. Ворчащий мулк теперь полностью нейтрализован невероятным выстрелом в центральный нервный узел.

Игрок Уолтера теперь должен выполнить *Стандартный бросок* против Сложности 15, модифицированный его **Прагматизмом**; Игрок получает 5 (7 на кубике минус 2 за **Прагматизм**) с Исходом -10. Уолтер получает очередное очко Ужасающего Осознания вместе с новыми значениями **Прагматизма** и **Приобщения**.



Использование Нодуля: Авторство

Потратив Нодуль, вы можете вписать в Сюжет придуманное вами событие или персонажа. С разрешения Рассказчика вы можете вызвать некое одно событие (не требующее немедленного Броска) или добавить одного персонажа согласно своему описанию. Если вы решаете добавить персонажа, то должны сразу написать для него короткую характеристику и список Качеств, которые Рассказчик вправе изменить. Помните, что Рассказчик вправе отказать вам в *Авторстве* по своему усмотрению, но делать так следует только чтобы предотвратить "рояли в кустах", полностью спасающие положение Очевидцев.

После *Авторства* вы должны сделать *Стандартный бросок*, модифицирующийся Качеством *Прагматизма*. Сложность определяется Рассказчиком в зависимости от Стиля игры и того, насколько полезно ваше дополнение вам и другим Очевидцам. В *Фантастике ужасов* добавление скромного предмета, такого как сломанный замок, или появление чрезмерно щедрого лавочника даёт Сложность 5. Что-то более существенное, такое как землетрясение, открывающее опасный провал в полу, или появление невероятно преданного, хорошо вооружённого солдата обозначает, пожалуй, Сложность 11. Эта Сложность может быть уменьшена вдвое для *Фантастического боевика* или даже удвоена - для *Пугающего открытия*. *Авторство* в любом случае успешно, однако провал Броска даёт Очевидцу очередное очко Ужасающего Осознания.

Использование Нодуля: Фортуна

Вы в тупике, без оружия, и культист медленно и неотвратно приближается к вам с зазубренным ножом в руке. Вот бы Очевидцу улыбнулась *Фортуна*! *Фортуна* доставляет неудобства другому персонажу в виде Броска, в случае провала которого наступят последствия. В роли Игрока вы тратите Нодуль, чтобы определить причину своей неожиданной *Фортуны* и Сложность броска.

Как только Бросок окончен, вы сами должны совершить *Стандартный бросок* со Сложностью, зависящей от Стиля игры. Провал означает, что Очевидец получает очко Ужасающего Осознания. *Фантастический боевик* предполагает Сложность в два раза меньше, чем Сложность у жертвы; в *Фантастике ужасов* Сложности равны; а в *Пугающем открытии* - Сложность вашего Броска в два раза выше.



Использование Нодуля: Сдвиг перспективы

Этот последний способ применения Нодуля создаёт очень интересный ролевой опыт. Вызывая *Сдвиг перспективы*, Игрок должен объявить - это сдвиг к *Прагматизму* или к *Приобщению*. Если это сдвиг к *Прагматизму*, то действительность сцены смещается в практическую, обыденную сторону. Например, внепространственная гончая станет слюнявым мастиффом. Сдвиг в сторону *Приобщения* увеличит странность происходящего. Если Очевидец пытается убедить полицейского, что собака не от мира сего, то тварь может внезапно появиться в полицейском участке через подпространство.

Сдвиг в сторону *Прагматизма* автоматически заставляет потерять очко Ужасающего Осознания. Это может пригодиться Очевидцу, но помните, что в по-настоящему странных обстоятельствах сдвиг меняет только часть ситуации. Рассказчику предлагается "сдвигать" части действительности по своему усмотрению. Аналогично со сдвигом в сторону *Приобщения*: Очевидец мгновенно получает очко Ужасающего Осознания, что имеет и свои преимущества.

Рассказчик может наложить вето на *Сдвиг перспективы*, но рекомендуется позволять их, чтобы сделать сюжет интереснее. Помните, что в роли Рассказчика у вас есть возможность реализовать сдвиг настолько полно или частично, насколько вы хотите. Игрок, готовый потратить много Нодулей разом, чтобы "сдвинуть" много элементов сцены, должен смириться с последствиями.



Обнаружив деревянный ящик, полный тянувшихся к нему щупалец, Уолтер пускается прочь со склада. После описания Рассказчика, как хлюпающий звук устремился следом за Уолтером, я решаю, что сейчас отличный момент для Сдвига перспективы в сторону Прагматизма. Я трачу Нодуль, теряю очко Ужасающего Осознания, и Уолтер продолжает бежать. Со временем звук настигает его, но вместо ужасной твари, которой боялся Уолтер, это оказываются просто культисты, преследовавшие его по лужам, звук шагов которых преобразился в его разгулявшемся воображении.

Позже, когда Уолтер снова слышит тот же звук, я решаю сделать Сдвиг перспективы в сторону **Приобщения**. Мне кажется, Уолтеру не мешает подмога против потусторонней сущности, преследующей его. Я трачу Нодуль, получаю очко Ужасающего Осознания, и теперь разум Уолтера лучше подготовлен к постижению приближающейся твари.

