## Вступление

"Каждый человек – маг в душе, но он становится магом только тогда, когда начинает меньше думать о себе и больше о других, когда работать ему становится интереснее, чем развлекаться в старинном смысле этого слова."

"Понедельник начинается в субботу" Аркадий и Борис Стругацкие

Перед вами сеттинг городского фэнтези в альтернативной России второй половины 90-х годов. Кругом полная разруха, народ заряжает воду через телевизоры, по улицам ездят автобусы-призраки и "чёрные волги", в городах орудуют врачи-убийцы, а пенсионерки находят и усыновляют пришельцев. Поговаривают, что с того света возвращаются маньяки, а в детских лагерях пропадают школьники. Кто виновен во всех происходящих вокруг странностях? Но, что самое главное, кто сможет дать ответы?

Вы, главные герои этой игры, являетесь *сотрудниками* бывшего 42 Научно-Исследовательского Института при Министерстве Обороны, ныне реформированного, и лишённого большей части финансирования. Институт объединили с Отделом-7 и теперь он называется **НИИХТО** (Хонтологии, Тауматургии и Оккультизма). Данный НИИ находится в городе Полынск и занимается изучением всего паранормального, мистического и странного. Поиск криптидов, расследование дел об НЛО и потустороннем, необъяснимые явления и загадочные исчезновения. Вы классические уфологи и криптозоологи на зарплате, вы гордость современной паранауки. Теперь вы члены нашего НИИ, запомните главное правило - "Вы - НИИХТО".

Источники вдохновения: "Понедельник начинается в субботу" А. и Б. Стругацких, видеоигра "Disco Elysium", т/с "Твин Пикс" и "Секретные Материалы", НИИ-ТРЕД и Фонд SCP, культовый телеканал Рен-ТВ и конечно же 90-е годы и телепередачи той эпохи.

## Генерация

В ядре системы лежит бросок **двух дайсов** (**2d6**), всегда нужно выбросить результат равный или ниже значений характеристик персонажа.

## Параметры

Все персонажи имеют три основные характеристики, называемые Параметры:

Психика - главный ментальный Параметр персонажа. Это все психические и умственные способности сотрудника, высота уровня интеллекта, смекалка, способность обучаться и запоминать информацию. Сюда же относится восприятие всех органов чувств, логика и дедукция. Этот параметр для тех, кто хочет быть блестящим учёным, великолепным детективом, гениальным изобретателем или выдающимся врачом. Сотрудник с высоким значением Психики всегда найдёт верное решение.

Соматика - главный физический Параметр персонажа. Это общая мера всех физических данных сотрудника, включая его силу, ловкость, выносливость, быстроту, рефлексы рук и ног, качество исцеления. Этот параметр важен для тех, кто хочет быть самым крупным и сильным, либо самым ловким и подвижным, кто хочет быстро стрелять или лучше драться.

Сотрудник с высоким значением Соматики находится в прекрасной физической форме.

**Трепет** - главный сверхъестественный Параметр персонажа. Это внутрення сила, совокупность удачи, силы воли и духа, решимость, эмпатия, харизма и общее единение с природой, гармония. Трепет позволяет сотруднику сфокусироваться на своих энергиях и высвободить внутреннюю мощь, выходя за рамки своих границ, взывать к высшим силам и принимать энергии извне. Этот Параметр избирают те, кто по природе своей мечтатели и сноходцы, те, кто слышат голоса звёзд, голоса городов, голоса пустоты, и могут общаться с ними, чувствуют ритм Вселенной.

## Проверки

В игре есть два типа проверок: проверки параметров и встречные проверки.

Проверки Параметров, это основные проверки, они совершаются когда ваш персонаж хочет сделать что-то довольно трудное и исход этого действия не очевиден.

Встречные проверки, это соревнование между двумя или несколькими участниками одного действия.