

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 Полыньск 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 внутренняя 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.

При всех проверках делается бросок **2d6** и сравнивается со значением используемого параметра:

Если результат **меньше или равен** значению параметра, то действие **успешно**, персонаж прекрасно справился с задачей.

Если результат **выше** значения параметра, то действие **провалено**, у персонажа ничего не получилось.

Две единички это абсолютный успех, независимо от штрафов действие всегда выполнено.

Две шестёрки это абсолютная неудача, независимо от бонусов действие всегда провалено.

Встречные проверки. Бывают моменты, когда двое или больше людей хотят сделать одно и то же, например первым броситься к рубильнику лазерно-нейронного транспассионарного эмиттера*. Или когда один хочет выбить дверь, а второй его не впустить. В этом случае нам на помощь приходят *встречные проверки*. Они проходят по тому же принципу, что и обычные проверки, но их совершают все участники этого действия. Каждый делает бросок 2d6 против требуемого параметра. И вот здесь важно то, насколько преуспел каждый из участников. Посчитайте **разницу** между **броском проверки** и **целевым значением Параметра**, это и будет **степенью успеха** - тот, у кого она выше, выигрывает состязание.

Например: у одного Параметр **6**, а у второго **8**, их броски **5** и **4** соответственно - в этом случае у первого **1 степень успеха**, а у второго уже **4**. Побеждает второй персонаж. Помните, *разница между Параметром и броском*. Если что, всегда сравнивайте Параметры.

**После второй мировой войны союзники вывезли множество сокровищ, в том числе и мистических, из побеждённой Германии. С целью укрепления дружественного союза бойцы незримого фронта "Тайной войны", Англия и СССР, заключили пакт. Советский Первый Отдел и британский Институт Блэкууд передали друг другу "дары" - мистические устройства и древние артефакты. Во время холодной войны часть мистических сокровищ была вывезена из Москвы в Сибирь. Так часть из них попала в Отдел-7, а теперь и в наш НИИ. В стенах Института, а также в секретных лабораториях под городом, сотрудники могут найти самые причудливые и невероятные устройства, называемые "ФИГовинами" - ФИГ, Фантастический Иррациональный Гаджет.*

Внимание, внимание!

Кто из сотрудников украл двух экспериментальных тараканов с кафедры кибер-энтомологии? Верните их декану, иначе мы примем подобные меры!

Профессор Тараканов У. С.