

## КОЗЫРИ ОБЩИХ СПОСОБНОСТЕЙ

В любой игре по системе СЫЩИК есть правило, согласно которому **защита** персонажа повышается на 1, если рейтинг его **атлетики** больше или равен 8. В игре «Night's Black Agents» это правило было расширено, и дополнительные преимущества появились у каждой общей способности. Если вы вложили 8 пунктов в любую из них, вы получаете какой-то особый приём, козырь, финт, который позволит вам продемонстрировать исключительный талант или квалификацию в этой области.

Эта статья расскажет о том, как то же самое можно сделать в игре «Ктулху» и какими особыми преимуществами может обладать герой.

### Бдительность: быстрая реакция

Если вы вложили слишком много пунктов в успешный бросок, вы сможете потратить «лишние» пункты на проверки **атлетики, бегства, драки, стрельбы** или **фехтования**. Это нужно сделать в первом раунде начавшегося сражения (если это именно сражение), а проверка должна быть непосредственно связана с источником угрозы.

Помните, что вы только возвращаете «лишние» пункты, но не получаете новых даже в случае крайне удачной проверки.

*Пример: сложность проверки бдительности для обнаружения одного из глубоководных составляет 5, игрок вкладывает 3 пункта в бросок, а на кубике получает 4. Его результат 7 против 5, а значит он возвращает 2 пункта, которые может потратить в первом раунде сражения с монстром.*

*В то же время, даже если бы он получил на кубике 6, он бы вернул только 3 пункта (а не 4), поскольку именно столько он вложил в проверку.*

### Бегство: затемнение

Когда вам не удалось сбежать и вас уже готов поглотить одно из порождений Мифов или что-то подобное, вы можете заявить, что персонаж теряет сознание. Когда он придёт в себя, он окажется в каком-то более безопасном месте, не имея ни малейшего представления о том, где он и как ему удалось спастись. Возможно, при этом сыщик потерял нечто ценное или обрёл своих спутников на ужасную участь, но он, во всяком случае, жив. Ну, или что-то вроде того.

Этот приём можно использовать один раз за расследование.

### Верховая езда: скачки на летучем полипе

Вы способны объездить практически любое живое существо, включая порождения Мифов вроде шантакров. Более того, если вы встречаете какого-то жуткого монстра, которого собираетесь использовать для **верховой езды**, сложность проверок **самообладания** снижается на 2.

### Взрывотехника: последний патрон

Вы можете тратить пункты **взрывотехники** во время проверок **предусмотрительности**, когда пытаетесь найти последнюю шашку динамита или чего-то подобного.

### Вожделение: погоня и перестрелка

Погоня и перестрелка разом? Вам не впервой сталкиваться с подобным, поэтому вы научились водить автомобиль так, чтобы давать своим пассажирам идеальную позицию для **стрельбы**. В начале погони вы можете потратить до 4-х пунктов **вождения**, добавляя их к запасам **стрельбы** своих пассажиров. После окончания погони неиспользованные пункты теряются.

## Воровство: я украл это раньше

Один раз за расследование вы можете объявить, что уже украли что-то нужное во время одной из предыдущих сцен. Просто этого никто не заметил. Пример: вам срочно нужно попасть в сарай для лодок рядом с тем особняком, чтобы укрыться от шогготов? Как же удачно вышло, что совсем недавно вам взбрело в голову обчистить карманы местного садовника, поэтому теперь у вас есть необходимый ключ.

Для того, чтобы повернуть этот фокус, по-прежнему нужна проверка **воровства**.

## Гипноз: месмеризм

Вы можете воздействовать на разум людей, которые не были должным образом подготовлены к сеансу гипноза. Однако по-прежнему необходимо, чтобы человек был открыт для ваших попыток повлиять на него. К примеру, ваш собеседник или швейцар у входа в клуб вполне могут стать жертвами ваших манипуляций. Но с грабителем, который вломился в ваш дом, или служителем культа, жаждущим крови во славу своего бога, этот фокус не пройдет.

Сложность всех подобных проверок **гипноза** возрастает на 2. Так, сложность введения человека в транс составит 5, а внедрения фальшивых воспоминаний — 7.

## Драка: двойной удар

Если ваша атака в рукопашной схватке оказалась удачной, вы можете атаковать повторно в том же раунде. Для этого нужно потратить количество пунктов из запаса **драки** равное значению, выпавшему на кубике урона. Например, если на кубике выпало 2, для совершения дополнительной атаки нужно потратить 2 пункта **драки**.

## Маскировка: волчье чутьё

Во время проверок **бдительности**, вы можете тратить пункты **маскировки**, если на-

висшая над вами угроза связана с ловушками или скрытыми элементами окружения.

## Механика: да просто стукни по нему хорошенько!

Один раз за расследование вы можете пройти проверку **механики** мгновенно. Буквально одним хорошим пинком вы заставляете двигатель падающего самолёта вновь работать, а зашедший пулемёт — снова стрелять.

## Первая помощь: костоправ

Вы получаете дополнительный пункт в рейтинге **медицины** или **фармацевтики** на свой выбор.

## Пидотирование: мой самолёт где-то поблизости

Один раз за сценарий вы можете попросить Хранителя ввести в повествование летательное средство, которым способен управлять персонаж. Им может оказаться ваш собственный самолёт уже подготовленный к вылету, чей-то биплан, с которым вы умеете управляться, либо полуразвалившийся аппарат, уцелевший после крушения. А может даже сектанты прячут в своём тайном храме Цеппелин. Так или иначе, где-то поблизости точно есть самолёт, который вы сможете поднять в воздух.

## Предусмотрительность: планирование экспедиции

Планируя экспедицию или поход, вы рассчитываете на чужую забывчивость и берёте снаряжение «на всех». Каждый раз при успешной проверке **предусмотрительности**, вы можете потратить дополнительный пункт из запаса этой способности и объявить, что нашли достаточно предметов для каждого члена группы. К примеру, вы искали в своём рюкзаке электрический фонарь, и проверка оказалась

успешной. Вы можете потратить дополнительный пункт и достать из своей сумки лампу для каждого из спутников.

## Притворство: альтернативная личность

Вы потратили немало времени, чтобы создать для себя полноценную вторую жизнь: с друзьями, имуществом и всеми необходимыми документами, — возможно, даже со своей семьёй и уютным семейным гнездышком. Статус этой второй личности должен быть ниже вашего собственного (если только вы не выдавали себя за кого-то другого, когда начинали игру).

Рейтинг **притворства** 8+ позволяет вам создать одну альтернативную личность. Впоследствии вы сможете создавать дополнительные, потратив на каждую 4 пункта опыта.

## Психоанализ: озарение

Вы получаете дополнительный пункт в рейтинге **проницательности** или **успокаивания** на свой выбор.

## Скрытность: оставайся здесь!

До тех пор, пока ваши спутники следуют вашим указаниям, стараясь остаться незамеченными, они могут действовать по правилу «помощь команде», даже если вас нет поблизости. Так что если вы отправили своих спутников незаметно пробираться через заросли к ближайшей дороге, они могут действовать за счёт вашей проверки **скрытности** — до тех пор, пока в точности соблюдают ваши инструкции.

## Слежка: следопыт

Всякий раз, когда вы должны пройти проверку **бдительности** в то время, как кого-то выслеживаете, вы получаете 2 дополнительных пункта, которые можете потратить на использование следующих способностей: **взлом**,

**воровство**, **маскировка**, **притворство** или **сбор улик**. Неиспользованные пункты теряются, если вы прекращаете слежку и возвращаетесь назад, либо же если вас обнаружили.

## Стрельба: стальные нервы

Вы не получаете штрафов к проверкам **стрельбы**, когда вы в шоке.

## Фехтование: именовое оружие

Выберите ваше излюбленное оружие ближнего боя и опишите его. Пока этот клинок у вас в руках, вам не страшна никакая опасность, он вселяет в вас спокойствие и отвагу. Один раз за приключение вы можете восстановить 4 пункта **самообладания**, если проведёте несколько минут за упражнениями или созерцанием своего оружия.

## Электротехника: откровения извне

Вы на интуитивном уровне понимаете, как работают механизмы, построенные на принципах электричества и магнетизма. Этот дар настолько силён, что вы способны управлять устройствами, уровень совершенства которых находится далеко за пределами ограниченной человеческой технологии. Потратив 4 пункта **электротехники**, вы способны активировать прибор инопланетного происхождения вроде мозгового цилиндра ми-го или излучателя йитиан. Этот приём позволяет вам лишь включить или выключить устройство, но не понять, для чего оно предназначено или как им тонко манипулировать.

**Автор:** Гарет Райдер-Ханрахан  
**Перевод:** Александр Семькин  
**Редактура:** Анастасия Гастева  
**Вёрстка:** Александр Ермаков