

# ХОДЫ КЛЮЧНИКОВ



Выберите один Ход в начале игры. Ключники не могут выбирать одинаковые Ходы.

## А где мясо?

Вы несколько больше и сильнее большинства людей. Увеличьте Тело на 1 (макс. 3). Бросая кубики на действия, связанные с Большим Человеком, вы всегда используете Тело.

## Покажи мне то, что скрыто

Назовите это предчувствием, пониманием примет или просто интуицией, но вы можете слегка приоткрыть завесу будущего. Впервые оказавшись в Месте, вы можете спросить Хранителя: «Что сейчас произойдёт?». Он расскажет правду, но не обязательно всю. Если у вас отмечен **Песчаный свод**, вы также можете спросить, почему это произойдёт. Хранитель расскажет правду, но не обязательно всю.

## Это ваш мозг

Вы немного умнее остальных, и когда вы вглядываетесь в тёмные и непостижимые места, здравомыслие вас не покидает. Увеличьте Интеллект на 1 (макс. 3). Когда вы отмечаете **Бездонный колодец**, не уменьшайте ваш Интеллект.

## Идём со мной, если хочешь жить

Вы из тех людей, что по прибытии в новое место подмечают все выходы. Один раз за встречу, когда вам или кому-то вместе с вами угрожает серьёзная опасность, вы можете избежать её, рассказав, как вы привели всех в безопасное место.

## Знание — это половина победы в битве

Вы — ходячая кладёшь знаний, и некоторые из них даже полезны. Один раз за встречу вы можете заявить факт из реального мира о чём-либо в сцене. Этот факт становится Зацепкой.

## Поздоровайтесь с моим Дружком

У вас есть невероятно умная собака, к которой вы сильно привязаны. Она может выполнять базовые команды и простые задачи. Что это за собака? Дайте ей кличку и запишите её в ваш Укромный уголок. Когда вы используете собаку для получения преимущества на бросок, не отмечайте её.

## Кому вы позвоните?

Вы зависаете на онлайн-форумах про «Таинственное шоу Призрачных братьев», передаче о группе молодёжи, Призрачных братьях, расследующих места с привидениями в Северной Америке. Когда вы спрашиваете на форуме про тайну Дип Лейка, бросьте кости, добавляя Красноречие.

На **7-9**, как и на 10+, но пользователь попросит вас что-то сделать перед тем, как он поделится информацией.

На **10+** у комментатора будет хороший ответ или Зацепка (на выбор Хранителя), и он спокойно этим поделится.

## Робот под прикрытием

Вы приехали в Дип Лейк с кучей электронных гаджетов. Добавьте в ваш Укромный уголок следующие предметы: ноутбук, пару раций, GPS-навигатор, видеокамеру, диктофон с голосовой активацией.

## Они считают его классным чуваком

Что-то заставляет местных байкеров, ботанов и прочих отбросов Дип Лейка доверять вам. Но что именно? Один раз за встречу, когда вы используете Ход вмешательства в месте обитания лузеров и изгоев общества, вы получаете дополнительную Зацепку, даже при провале.

## Ты есть победитель

Раньше вы были неудачником, но это в прошлом! Теперь люди уважают вас. Но почему? Увеличьте Красноречие на 1 (макс. 3).

## Я Эррор

Вы можете отметить **Хроматическую пустыню** в любой момент. Другие Ключники не забудут вас после этого, и вы сможете взаимодействовать с другими героями, пока рядом есть телевизор, появляясь в телепрограмме, которую смотрят в данный момент. Вы даже будете слышать людей, говорящих с вами через экран. Когда Ключники смотрят кассету Одиссеи, сцена с вашим героем может быть на одном из фрагментов.

## Спасибо, что был моим другом

Другие люди с лёгкостью открываются вам. Когда вы используете Ход ностальгии, другие Ключники могут снять ещё одно Состояние ИЛИ они могут получить Состояние: Хорошее настроение. Вы можете вычеркнуть Хорошее настроение в любой момент, чтобы получить преимущество на бросок.

## Истина где-то рядом

Некто, знающий, что случилось с ТВ-Одиссеей, помогает вам из-за кулис. Когда вы берёте этот Ход, Ключники сразу получают кассету Одиссеи — это подарок от таинственного благодетеля. В начале каждой встречи эта загадочная персона оставляет для вас что-то там, где вы сможете это найти. Расскажите, что вы получили, или попросите Хранителя описать это. Полученная вещь является Зацепкой, но она не связана с какой-то конкретной тайной. Вы можете использовать её в нынешнем расследовании или сохранить на будущее. Хранитель может раскрыть личность загадочного помощника во время расследования тайны Одиссеи.

## И они всегда рады тебя видеть

У вас есть родственник, который до сих пор живёт в Дип Лейке. Кто это? Ваши броски костей на действия, с которыми родственник помогает вам, совершаются с преимуществом. Кроме того, если вы находитесь в опасности и можете добраться до его дома, то вам ничего не будет угрожать как минимум до следующего утра.

## Никогда не знаешь, что достанется тебе

У вас есть опыт проведения исследований. В чём он заключается? Один раз за встречу, когда вы используете Ход вмешательства, просматривая книги, микрофиши, старые записи или онлайн-архивы, вы получаете дополнительную Зацепку (даже при провале).

## Ты когда-нибудь танцевал с дьяволом?

Вы прибыли в Дип Лейк с набором инструментов для работы с чёрной магией. Добавьте в ваш Укромный уголок следующие предметы: свечи, гримуар, маленькую жаровню, ритуальный нож атам и колдовскую куклу.

## Странные вещи творятся возле Circle K

Вы верите в фундаментальную благодать и силу супермаркетов. Если вещь, которую обычно можно найти в супермаркете, поможет в текущей ситуации и вы потратите время на её получение, расскажите, что это за предмет, и запишите его в ваш Укромный уголок.

## Просто скажи «нет»

Благодаря вашему прошлому вы отлично умеете общаться с копами и распознавать их ложь. Как так получилось? Всякий раз, когда вас донимает полиция или вам необходимо выпутаться из связанной с правоохранительными органами щекотливой ситуацией, ваши броски на соответствующие действия совершаются с преимуществом.

## Что не удалось Nintendo

Один раз за встречу, когда вы действуете нагло или стильно, вы можете заявить результат броска 12+, не кидая кубики.

## В следующее воскресенье

Один раз во время каждой фазы Дня вы и ещё хотя бы один игрок можете вне персонажей рассказать о предстоящей сцене, как если бы вы комментировали происходящее на экране во время просмотра фильма. По крайней мере что-то из вашего совместного рассказа окажется правдой в следующей сцене; расскажите Хранителю, что именно. Хранитель также может решить, что и другие детали из озвученного вами оказались правдивыми.