

ПЕРВЫЙ ЗАПУСК

Набор для первой игры. Если ты впервые начинаешь играть в **настольные ролевые игры**, этот документ поможет тебе разобраться с азами. Здесь содержатся правила по созданию персонажей, началу игры, а также вводное приключение, которое поможет тебе освоиться в мире **Грани Вселенной**. Приступаем.

ШАГ 1: ПЕРСОНАЖИ И РОЛИ

Ты — Ведущий. Ты будешь вести игру, управляя статистами и противниками, описывая реакцию окружающего мира на поступки персонажей, в роли которых будут выступать твои игроки.

Твои игроки — актёры, которые будут играть роль персонажей. Персонажи — главные герои предстоящей истории. От того, какие поступки они будут совершать, зависит то, как будет развиваться история.

1: Скачать и распечатать бланк персонажей, которые ты можешь найти на сайте игры — [HTTP://EOTVRPG.RU](http://EOTVRPG.RU).

2: Каждый игрок должен выбрать себе персонажа. Персонажи не могут повторяться — в мире есть только один Аристократ и только она Сорвиголова. Все остальные аристократы и сорвиголовы — просто люди со своими историями, но главные герои игры — персонажи игроков.

3: Каждый игрок должен выполнить шаги, которые описаны в разделах **СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА** и **СТАРТОВЫЕ ХОДЫ**. Эти разделы находятся на бланке выбранного персонажа. **Игрокам не нужно читать книгу правил**. Вообще.

ШАГ 2: СОВМЕСТНАЯ ИСТОРИЯ

Посмотри на бланк персонажа. В разделе **СВЯЗИ** каждый игрок может вписать имена своих соратников — персонажей других игроков. Игрок может заполнить все строки разными именами или же вписать кого-то дважды или даже трижды.

Каждая строка формирует кусочек общей для этих персонажей предыстории. Рекомендуется всем вместе (и Ведущему, и игрокам) обсудить получившиеся связи и истории, которые получились в процессе. Если требуется, можно продумать детали, не предусмотренные связями, но логически вытекающие из них.

ШАГ 3: ПЕРВАЯ ВСТРЕЧА

Когда персонажи готовы, попроси игроков прерваться на некоторое время (от 15 минут до получаса, тут все зависит от тебя). Они уже готовы, а тебе надо собраться с мыслями. В идеале отправь игроков подготовиться к игре в плане организационной части, чтобы уже не отвлекаться на это в процессе игры.

Пусть закажут пиццу, поставят газировку в холодильник, вскроют пакеты с чипсами и вскипятят воду. Расставят чашки, сложат кости, наточат карандаши и т.д. Главное, в этот момент они не должны отвлекать тебя.

Возьми все бланки персонажей. Ещё раз просмотри связи и проверь происхождение персонажей. Если надо, выбери космический корабль, на котором они будут летать. Бланк космического корабля ты тоже можешь скачать с сайта игры ([HTTP://EOTVRPG.RU](http://EOTVRPG.RU)). Теперь открой книгу правил на странице 57, где ты найдёшь пример фронта (структуры приключения) под

названием **«КОСМИЧЕСКИЙ ОХОТНИК»**. Сегодня это будет твоей историей.

Итак, по сюжету персонажи находятся на Пандоре, дикой и недружелюбной планете, расположенной глубоко в Клоаке. Скоро состоится аукцион, на котором похищенных выпускниц продадут с молотка, но это не имеет никакого отношения к твоим героям. Точнее не имело.

Собери игроков и задай им три вопроса (если игроков больше — не беда, кто-то не будет ответственен за те безобразия, которые с ними произойдут). Итак, вопросы. Задавай их именно в таком порядке:

1. Как ты потерял деньги, выигранные в карты?
2. Почему эти головорезы целятся в вас?
3. Как ты вообще позволил ему (игроку, который отвечал на вопрос 1) сесть играть с главарём местной банды и выиграть?

Полученные ответы внимательно выслушай — они помогут персонажам обрисовать то, что происходит с ними в данный момент. Можешь зачитать им следующий текст:

Действительно, очень неприятно, когда тебе в висок упирается холодное дуло довольно большого калибра. Правда, запах, который источает обладатель этого калибра, с успехом перебивает страх, заставляя желать поскорее убраться не только из этой дыры, но и с этой мерзкой планеты. И, главное, за что? Подумаешь, один из вас обыграл их главаря Джо Полухо, и теперь тот страстно жаждет получить свои деньги обратно.

Дело в том, что на аукционе Джо должен представлять интересы одного могущественного, но таинственного покупателя (Правда, Джо — замечательное трепло?) Именно деньги, выделенные покупателем, Джо и поставил на кон во время игры. Проиграл, а теперь требует их обратно. Проблема в том, что у вас их уже нет.

Можно, конечно, перемолоть этих бандитов в труху, но их тут пятеро, не считая Джо, да и одному из вас дуло уже упирается в голову, так что как минимум он эту заварушку вряд ли переживёт. Может быть, договориться? В конце концов, задача Джо — получить товар с аукциона, и ему всё равно, каким именно образом он попадёт к его клиенту.

Закончив читать, спроси что они будут делать. Если игроки немного ступевались, не дави на них и дай им спокойно обсудить ситуацию. Будет грустно, если нелепые решения, принятые игроками, уменьшат количество персонажей прямо на старте игры.

Если игроки захотят применить ходы своих персонажей, вместе зачитайте правила этих ходов, чтобы все поняли, как это работает и что конкретно сейчас происходит. Скорее всего, решения, которые предложат тебе игроки, сформируют начало истории: оказать сопротивление и затем убежать от разъярённых бандитов или же искать способ получить много денег для участия в аукционе. А может быть разузнать, где держат товар и выкрасть его?

В заключение, напомним главное правило этой игры — все определяет история. Ходы — только продолжение действий персонажей, поэтому внимательно слушай, а заодно задавай больше вопросов.

Происхождение персонажа

Тип персонажа и описание

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

- Импери:** Когда ты ориентируешься в ситуации, на 12+ получи еще +1в наряде с учетом ответов.
- Клоака:** Когда ты прибываешь в новое место, ты можешь спросить у Ведущего об одном факте из истории места.
- Федерация:** Когда ты прибываешь в место, где уважают твой труд, тебя приглашают в гости.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты получаешь **Набор Компаньонки** (5 использований). Полностью изменяешь свой имидж: макияж, костюм и запах духов. Когда ты пополняешь запасы, кто-то из поклонников дарит тебе 1 использование на 10+. На использование можно купить за 35 кредитов.

Оружие:

- (блуждая, скрывай);*
- (скрываясь, скрывай);*
- Выбери 2:
 - Наручники, шёлковая нить, редкие духи;
 - Энергощит (+Бронированный);
 - 3 металлических ножа;
 - 50 кредитов;

ПОСТОЯННЫЕ КЛИЕНТЫ

Когда ты работаешь с клиентом больше 3 раз, ты можешь вписать его в этот список. Теперь ты получаешь +1в когда просишь его об услуге. Но не проси больше одного раза за работу, иначе они (или она) решит прекратить ваши деловые отношения.

КОМПАЬОНКА

Многие народы обладают схожим институтом. На Тао это гейши, на Деве их когда-то называли куртизанками, а архивы ранней колонизации Алуата упоминают гетер. Но компаньонки — это значительный шаг вперёд. Прекрасное образование, идеальная внешность и множество необычайно интересных навыков, которые могут сделать время, проведённое в компании компаньонки, незабываемым.

Но не стоит приравнивать её к проституткам, ведь секс — далеко не самое главное в работе Компаньонки. В отличие от последних компаньонка пользуется уважением, пусть и своеобразным. Тем не менее, даже в высшем свете считается допустимым появление в обществе компаньонки.

Компаньонки проходят обучение в стенах гильдии, расположенной на Деве. Правящий дом Акоста издавна покровительствовал гильдии, выпускница которой долгое время оставалась главным украшением *Grande Carnaval*. После выпуска компаньонки отправляются искать себе постоянных клиентов, поэтому их легко можно повстречать в разных уголках галактики.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

- Укажи** имя персонажа — постарайся, чтобы имя подходило миру игры, а не вывалилось из него.
- Выбери** внешний вид. Выбери по одному пункту из каждой строки или придумай сам.
- Распредели** +2, +1, 0 и -1 по характеристикам.
- Выбери** происхождение — если класс подразумевает варианты происхождения персонажа, ты можешь выбрать тот, который тебе подойдет.
- Впиши** имена соратников в свои связи.
- Внимательно **прочитай** стартовые ходы своего класса и **выполни** все дополнительные шаги, которые им указаны.
- Прочитай** список снаряжения и **сделай** выбор, если требуется.



Красивая иллюстрация

Стартовое снаряжение персонажа

Уникальные правила персонажа

Правила создания персонажа

Имя персонажа и внешний вид

Характеристики персонажа

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

- Образование** Выбери одну область своего знания.
- Держатели власти;
 - Публичные персоны и знаменитости;
 - История цивилизаций;
 - Подпольные структуры;
 - Теория заговоров;
 - Мода и культура;

Когда ты встречаешь важного NPC, локацию или предмету образованию, ты можешь задать вопрос о нем. Ведущий ответит тебе правду.

Когда ты открыто разговариваешь с задатем ему один вопрос из списка. Он достоверно, и затем может задать один вопрос из списка, который ты тоже должна ответить честно.

- Кому ты служишь?
- Что ты хочешь, чтобы я сделала?
- Как мне заставить тебя сделать _____?
- Что ты чувствуешь сейчас?
- Чего ты больше всего желаешь?

Тихая гавань: Когда ты возвращаешься в место, где ты уже была, скажи Ведущему когда ты была здесь в последний раз. Он расскажет тебе о том, что здесь изменилось.

СВЯЗИ (впиши соратников)

- Это не первое совместное путешествие.
- Наслышана об этом человеке.
- Доверил мне свой секрет.
- Пользовалась моими услугами.

ВНЕШНИЙ ВИД

- Неживые глаза: горящие глаза или озорные глаза
- Экзотическая причёска, ухоженные, или стильная укладка
- Элегантное платье, дорогая одежда или эпатажный наряд
- Точёная фигура, крепкое тело или пышные формы

ЯРОСТЬ



1D

КОНТРОЛЬ



1D

НАВЫК



1D

РЕПУТАЦИЯ



1D

СНАРЯЖЕНИЕ

НАБОР КОМПАЬОНКИ

5 empty slots for companion selection

EXP | УРОВЕНЬ

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- Знаменитость:** Когда ты встречаешь о тебе, брось+Репутация. На 10+ скажи что-то, о тебе слышал. На 7-9 скажи вещь, а вторую он скажет сам.
- Мировой:** Выбери специальный ход и скажи его.
- Мистификатор:** Когда ты ведешь переговоры, на 1+ ты также получаешь +1в против оппонента.

Специальные ходы — персонаж получает их, когда растёт в уровне

Полученные ранения

- Полученные ранения:** Когда ты встречаешь кого-то, кто не знает твоих дел, получи +1в против него.
- Оппонент:** Когда ты встречаешь оппонента, у тебя есть возможность +Репутация. На 10+ оппонент получает бонусы или штрафы.

Урон и Защита персонажа

Полученные ранения

- Полученные ранения:** Когда ты встречаешь кого-то, ты тоже получаешь +1в против него.
- Талант:** Когда ты встречаешь таланта, ты получаешь +1в против него.
- Факультатив:** Выбери еще 1 из списка образования.
- Целевое оружие:** Когда ты встречаешь человека противоположного пола (или твоего, если ты с ориентацией), ты можешь использовать это оружие или Контроль.
- Уклончиво:** Когда ты применяешь способность, ты можешь также задать вопрос: *можешь передо мной?* Оппонент не может задать тебе этот вопрос в ответ.

Дополнительное снаряжение персонажа

Стартовые ходы — персонаж получает их в начале своего пути

Связи с другими персонажами

Полученный опыт и уровень персонажа

Уникальные правила персонажа