

БАЗОВЫЕ ХОДЫ

Любой ход требует описания твоих действий.

Любой ход делается, когда есть риск и интересные последствия. Иначе у тебя автоматически всё получилось или не получилось.

Любой ход должен изменить ситуацию.

СМОТРИШЬ В ЛИЦО ОПАСНОСТИ

Когда ты *действуешь, невзирая на угрозу*, или *пытаешься её преодолеть*, скажи, как ты справляешься с этим, и действуй:

→ *Яростно*, если рвёшься напролом, полагайся на силу и выносливость;

→ *Логично*, если преодолеваешь с помощью силы воли и самоконтроля;

→ *Научно*, если применяешь свои знания, умения или таланты;

→ *Статусно*, если используешь связи, обаяние или хитрость.

На 10+ ты избегаешь угрозы; получи *возможность*. На 7—9 то же самое, но столкнись со сложным выбором или *испытай перегрузки*.

ДЕРЖИШЬ СЕБЯ В РУКАХ

Когда ты *пытаешься сдержать свои чувства и страхи*, действуй *Логично*. На 10+ ты ожимаешь свою волю в кулак: получи *возможность*. На 7—9 ты ещё контролируешь себя, но *испытай перегрузки*. На 6— ты теряешь контроль над собой.

УКРЫВАЕШЬСЯ

Когда ты *прячешься от опасности*, действуй:

→ *Яростно*, если двигаешься быстро;

→ *Логично*, если у тебя есть время.

При успехе ты укрываешься от текущей опасности. На 10+ выбери 2, на 7—9 выбери 1:

- Переведи дух и избавься от Состояния;
- Получи *возможность*;
- Ты можешь находиться в укрытии долго;
- Ты можешь укрыть ещё кого-то.

ДОГОВАРИВАЕШЬСЯ

Когда ты *убеждаешь НПС каким-либо способом*, и у тебя *есть рычаг воздействия*, используй его и действуй *Статусно*. На 10+ он выполнит просьбу (или склонится к этому в конфликте). На 7—9 он мешкает, сомневается, говорит о дополнительных проблемах или хочет от тебя чего-то ещё.

ОКАЗЫВАЕШЬСЯ РЯДОМ

Когда ты *помогаешь кому-то (или мешаешь)*, действуй:

→ с помощью Связей*, если это другой герой;

→ подходящим образом**, если это НПС.

На 10+ *испытай перегрузки* и выбери 2. На 7—9 то же самое, но выбери 1:

- Цель избавляется от Состояния (или получает);
- Цель получает *возможность* (или теперь нужна *возможность*);
- Цель добивается большего (или меньшего);
- Потрать Припас и приведи цель в чувство;
- Защити цель от угрозы (или подвергни);
- Не *испытывай перегрузок* (только на 10+).

Если Оказаться рядом хочет кто-то ещё, он даёт +1 к броску первого желающего и так же, как и он, *испытывает перегрузки*.

ВЗЛАМЫВАЕШЬ

Когда ты *проникаешь сквозь защиту* (взламываешь терминал, сервер, коммуникатор или замок), скажи, чего ты хочешь добиться, и действуй *Научно*. На 10+ получи это и выбери 3. На 7—9 получи это и выбери 2:

- Взлом заметят не скоро;
- Взлом не занял много времени;
- Ничего ценного не пострадало;
- Последствия взлома продлятся долго;
- Ты обнаруживаешь что-то необычное или получаешь больший доступ.

ЧИНИШЬ ИЛИ РАЗБИРАЕШЬ

Когда ты *ремонтируешь* или *деактивируешь* предмет, действуй *Научно*. На 10+ получи желаемое и выбери 3. На 7—9 то же самое, но выбери 1:

- Это не заняло много времени;
- Это не привлекло чужого внимания;
- Это возможно без спец. инструмента;
- Это будет сложно сломать (или починить).

ПОЛУЧАЕШЬ ИНФОРМАЦИЮ

Когда ты *погружаешься в изучение* (документов, данных и т.д.), действуй *Научно*. На 10+ Навигатор скажет что-то полезное. На 7—9 то же самое, и выбери 1:

- Поиск займет много времени;
- Тебе потребуется консультация эксперта;
- Данные не полны / частично повреждены;
- Ты привлекаешь нежелательное внимание.

ИДЁШЬ В АТАКУ

Когда ты *ведёшь бой с противником*, действуй *Яростно*. На 10+ *испытай перегрузки* и выбери 2. На 7—9 то же самое, но выбери 1:

- Ты наносишь урон или нейтрализуешь Грань (или выясняешь, почему это невозможно);
- Ты впечатляешь, пугаешь или удивляешь противника;
- Ты удерживаешь или захватываешь что-то (позицию, предмет, заложника и т.д.);
- Ты помогаешь всей группе отступить;
- Ты вынуждаешь противника ошибиться. Получи *возможность*;
- Ты не *испытываешь перегрузок* (лишь на 10+).

ПИШАЕШЬ ПРЕИМУЩЕСТВА

Когда ты стараешься *лишить противника конкретного преимущества* и имеешь для этого средство или *возможность*, действуй:

→ *Яростно*, если сражаешься или действуешь быстро;

→ *Логично*, если присматриваешься или действуешь расчётливо;

→ *Научно*, если применяешь знания и устройства;

→ *Статусно*, если хочешь уговорить и обхитрить.

На 10+ нейтрализуй *Грань* противника. На 7—9 то же самое, но *испытай перегрузки*.

ИСПЫТЫВАЕШЬ ПЕРЕГРУЗКИ

Когда ты *получаешь осложнение или ущерб*, выбери 1 (иногда за тебя выбирает Навигатор):

- Союзник или нечто важное подвергается угрозе;
- Ты лишаешься *возможности*, предмета или чего-то важного;
- Получи Состояние или Серьёзное состояние (Навигатор скажет, какое);
- Ты оказываешься в уязвимом положении, или опасность меняется на другую;
- Побочный ущерб огромен.

ОРИЕНТИРУЕШЬСЯ

Когда ты *оцениваешь ситуацию* (сцену или персону), скажи, что ты делаешь, и действуй:

→ *Логично*, если смотришь со стороны;

→ *Статусно*, если не избегаешь общения.

Навигатор опишет, что понятно в любом случае. На 10+ задай ему 3 вопроса из списка (или похожих). На 7—9 задай 1 вопрос:

- Как получить *возможность* для _____?
- Кто здесь похож на _____?
- Что здесь не то, чем кажется?
- Какова *Грань* противника?
- Что здесь самое ценное для _____?
- Что здесь скоро произойдёт?
- Что здесь недавно произошло?
- Что окружающие знают о _____?

На 6— Навигатор тоже даст тебе ответ, но с ним будут связаны какие-то проблемы.

Если ты хочешь понять другого героя, можешь без броска задать 1 вопрос за каждую твою к нему Связь (например, «как мне убедить тебя _____»). Тебе ответит игрок за этого героя.

ТРАТИШЬ КРЕДИТЫ

Когда ты *покупаешь что-то ценное или нанимаешь специалиста*, вычти уровень покупки из своих Финансов. Действуй с этим модификатором. На 10+ ты получаешь то, что тебе нужно. На 7—9 то же самое, но выбери 1:

- Это стоит дороже (потрать 1 Финансы или реши вопрос иначе);
- Нужно время на доставку и оформление;
- Это привлечёт нежелательное внимание или иные проблемы.

Если ты хочешь купить несколько вещей, выбери наиболее дорогую. Каждая дополнительная вещь увеличивает Цену выбранной на 1. Ты можешь потратить Прибыль, чтобы получить 10+.

ПОПОЛНЯЕШЬ ПРИПАСЫ

Когда ты *находишься в месте, где всё неплохо со снабжением или есть большие запасы снаряжения, а у тебя есть время*, ты восстанавливаешь Припасы до максимума.

* - в качестве модификатора к броску используется количество связей с другим героем.

** - т.е. используя подходящую характеристику.

ДРАМАТИЧЕСКИЕ ХОДЫ

РАСКРЫВАЕШЬ ВНУТРЕННИЙ МИР

Когда ты *делишься сокровенным с кем-то*, скажи, воодушевило тебя это или повергло в раздумья или мрачные мысли. Если воодушевило, до конца сессии 1 визави 1 раз может выбрать для тебя 1 из вариантов хода. Оказываешься рядом, даже если его нет в сцене. Опиши, как тебе помогают воспоминания об этом. Если повергло в раздумья, ты сам(а) выбираешь себе пункт из этого хода на тех же условиях.

Единомоментно у тебя может быть только одно такое преимущество.

ДЕЛИШЬСЯ ВОСПОМИНАНИЯМИ

Когда во время отдыха после опасности или подготовки к новой угрозе ты *рассказываешь историю из своего прошлого, которая изменила тебя или убедила в чём-то*, до конца сессии ты можешь записать +1 Связь с любым соратником, а каждый соратник может записать +1 Связь с тобой. А также выбери 1. Любой игрок может рассказать, как его героя изменила твоя история, и тоже выберет 1:

- Избавься от состояния;
- Получи *возможность*;
- Спроси соратника о его чувствах и мотивах. За одно затишье сделать этот ход можно только 1 раз на всю команду.

ВЛИПАЕШЬ В НЕПРИЯТНОСТИ

Когда ты *хочешь, чтобы твой герой своими действиями навлек на себя неприятности*, дай ему их. Ответь на вопросы и определи эти проблемы:

- Это человек, существо, явление или иное?
- В чём угроза? Оно хочет тебя ранить, пленить, лишит чего-то, выведать что-то или что?
- В чём шанс? Какие положительные стороны у этих неприятностей?
- Почему ты не справишься с опасностью просто, быстро и в одиночку?

ЖЕРТВУЕШЬ СОБОЙ

Когда ты *хочешь избежать неминуемой катастрофы с большими жертвами ценой жизни своего героя*, если другие участники согласны, опиши, что произошло. Навигатор поправит. Твой герой мёртв, но его будут помнить. Расскажи, каким ты хочешь, чтобы его запомнили.

ПРОВОДИШЬ ВРЕМЯ

Когда ты *тратишь свободное время* (от нескольких часов до нескольких дней), выбери 1:

- **Анализировать:** Когда собираешь и изучаешь данные, получи *возможность*.
- **Восстановиться:** Когда лечишься в медотсеке или у специалиста, избавься от всех лёгких и одного Серьёзного состояния. Или избавься от Критического состояния.
- **Зарабатывать:** Когда работаешь (бизнес, офис, фриланс), опиши, что ты успеваешь сделать, получи Прибыль и одно Состояние.
- **Найти общий язык:** Когда проводишь свободное время с другим героем, до конца сессии получи +1 Связь с ним. Опиши её.
- **Познакомиться:** Когда хочешь встретить нового НПС, придумай его или спроси Навигатора. Задай про него один вопрос.
- **Тренироваться:** Когда работаешь над своими навыками, опиши, что ты делаешь, и получи *жетон практики*. Потрать жетон и перебрось кубики в подходящем случае.
- **Узнать ближе.** Когда проводишь время с НПС, задай про него (или них) два вопроса (в сумме).

ПОДВОДИШЬ ИТОГ СЕССИИ

Когда ваша *игровая сессия заканчивается*.

- Запиши по 1 пункту опыта за каждый ответ «да»:
 - о Преододел(а) ли ты испытание? Какое?
 - о Узнал(а) ли ты новое о мире (что?) или посетил(а) ли новое место (какое?)?
 - о Узнали ли мы про тебя что-то новое? Что?
- Можешь потратить 3 Прибыли и получить +1 Финансы;
- Сотри временные Связи (кроме недавних). Можешь переписать Связь на более актуальную.

РАЗВИВАЕШЬСЯ

Когда ты *тратишь 5 опыта*, повысь Уровень на 1 (до макс. 10). Расскажи, что в тебе изменилось и к чему ты стремишься и выбери:

- Получи 1 специальный ход твоего архетипа;
- Получи 1 специальный ход чужого архетипа;
- Повысь Характеристику на 1 (до макс. +2);
- Повысь Финансы на 1;
- Повысь максимум Припасов на 2.

КОСМИЧЕСКИЕ ХОДЫ

СПАСАЕШЬ КОРАБЛЬ

Когда ты *выводишь корабль из трудной ситуации*, действуй:

- *Яростно*, если нужно действовать быстро;
- *Логично* — выдержка и точность расчётов;
- *Научно* — сложные знания или системы;
- *Статусно*, если ты уговариваешь, обманываешь или предугадываешь действия других.

На 10+ ты успешно избегаешь опасности: получи *возможность*. На 7—9 то же самое, но выбери 1:

- Корабль получил Лёгкий ущерб;
- Опасность сменилась на другую, или возникли осложнения;
- Это передышка — опасность скоро вернётся.

РЕМОНТИРУЕШЬ СИСТЕМЫ

Когда ты *чинишь системы и ликвидируешь ущерб* (отмеченный *), действуй *Научно*. На 10+ ты чинишь 5 систем (или ущерб (*)). На 7—9 не более 3. Ущерб (*) можно ликвидировать немедленными действиями (Спасает корабль). Ты можешь починить 1 систему или ущерб (*) как опцию хода Проводишь время.

ИЩЕШЬ РАБОТУ

Когда ты *ищешь заказ для экипажа*, действуй *Статусно*. На 10+ ты находишь его; обсудите детали и выбери 2. На 7—9 то же самое, но выбери 1:

- Заказчик даст больше важной информации;
- Заказ выгоднее, чем ожидалось;
- Есть второй заказ по пути;
- Понятно, каких проблем ждать сначала;
- Понятно, где взять помощь;
- Это возможность решить и иные проблемы.

На 6— заказ только выглядит нормальным.

ТОРОПИШЬСЯ ВЫЛЕТЕТЬ

Когда ты *хочешь поскорее покинуть порт*, действуй с помощью Финансов. На 10+ все системы восстановлены, реактор заряжен, корабль готов к полёту. На 7—9 выбери 1:

- Повреждённые системы не отремонтированы;
- Реактор разряжен;
- Профилактика выявила проблемы: часть систем вышла из строя;
- Всё работает, но корабль по каким-то причинам не может лететь.

ПРОКЛАДЫВАЕШЬ ПУТЬ

Когда ты *прокладываешь курс* к другой системе, согласуй с Навигатором тип маршрута и действуй *Научно*.

Официальный маршрут: Этот маршрут есть на картах. На 10+ корабль прибывает в точку назначения вовремя и без происшествий. На 7—9 корабль прибывает, но выбери 1;

Неизвестный маршрут: Этот маршрут придётся рассчитывать самостоятельно. На 10+ корабль прибывает в точку назначения, но выбери 1. На 7—9 то же самое, но выбери 2;

Опасный маршрут: Некоторые пути по разным причинам считаются особо рискованными. На 10+ корабль прибывает, но выбери 2. На 7—9 то же самое, но Навигатор выберет ещё 1;

Варианты (первый можно выбрать более 1 раза):

- Корабль получит Лёгкий ущерб;
- Корабль серьёзно сорвёт сроки;
- Корабль потратит несколько зарядов;
- Корабль будет кем-то замечен.

На 6— вы заблудились, полёт прерван чем-то неприятным или возникла крупная проблема.

КАСАЕШЬСЯ КОСМОСА

Когда ты *остаёшься наедине с космосом* (явно или нет), скажи, чего ты боишься и что больше всего хочешь сделать. Если ты сделаешь это, получи 1 опыт. Не удивляйся, если скоро столкнёшься со своим страхом.

ТЕГИ ОРУДИЙ КОРАБЛЯ

Батарей. атака тратит 1 Заряд реактора.

Бронейбойное. игнорирует броню цели.

Игнорирует щиты: игнорирует щиты цели.

Комплекс Единая группа орудий, эффективны против быстрой цели или нескольких целей.

Объёмное поражает большую область.

Приметное привлекает повышенное внимание или наносит характерные повреждения.

Скорострельное ведёт массированный огонь, накрывая несколько целей или одну большую.

Скрытое может быть спрятано.

Сложное необычно в управлении или опасно.

Точное поражает маленькую цель.

Ударное когда наносит урон, корабли высшего класса считаются на класс ниже, чем есть.

УГРОЗЫ

Это ситуативные и опциональные ходы.

ДЛИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Когда ты *соперничаешь с временем*, действуй:

→ *Яростно* (реакция и сила организма);

→ *Логично* (точность, скрытность и воля);

→ *Научно* (знания и технические умения);

→ *Статусно* (обаяние и знание людей).

На 7–9 возьми 1 фишку. На 10+ возьми 2 фишки. Действуй ещё раз, когда скажет Навигатор. Когда ты наберёшь 5 фишек, ты успешно завершишь своё действие.

Сдерживание. Если ты пытаешься сдерживать неизбежное, то на столе лежит 5 фишек. Навигатор отнимает по 1, 2 или 3, в зависимости от сложности ситуации, а ты с пытаешься вернуть их. Если они дошли до 0, неизбежное случается.

НЕКОМФОРТНАЯ СРЕДА

Это *неблагоприятные, но не смертельные условия окружающего пространства*. Некомфортная среда имеет значение от 1 до 3. Разные эффекты суммируются, но уровень не может превышать 3. Во время сессии за каждый уровень некомфортной среды, пока она на тебя влияет, Навигатор может превратить один результат 7–9 в 6–.

Примеры некомфортной среды: температура, гравитация, (в т.ч. невесомость), загрязнение (химическое или биологическое) атмосферы, яркий свет или его отсутствие, давление, влажность, излучение или аномалии и т.д.

ПАДЕНИЯ И СТОЛКНОВЕНИЯ

При *падении с большой высоты или столкновении с другим объектом на большой скорости* возьми, что ты делаешь, и действуй:

→ *Яростно*, если пытаешься сгруппироваться или полагаешься на силы организма;

→ *Логично*, если сохраняешь спокойствие и высчитываешь подходящий момент;

→ *Научно*, если пытаешься маневрировать, управляя транспортным средством.

На 10+ у тебя лишь царапины. На 7–9 получи Состояние. На 6– получи Критическое состояние. Навигатор может увеличить эти значения, если высота или скорость очень велики.

ЛИШЕНИЯ

Когда ты *долгое время обходишься без необходимого для жизни ресурса* (сон, тепло, пища, вода и т.д.), действуй *Яростно*. На 10+ ты испытываешь неудобство, но не более. На 7–9 выбери 1. На 6– выбери 2, или случается что-то плохое.

- Ты получаешь Состояние;
- Для тебя некомфортная среда на 1 уровень выше, чем для соратников;
- Ты не можешь делать ничего, кроме как пытаться избавиться от лишения.

Если лишения долго не исчезают, возможно, ход нужно повторить.

ПСИХОЗЫ

Когда ты *получаешь психоз* (от прыжка, длившегося больше 6 секунд, психологической травмы или по иным причинам), выбери 1 и действуй *Логично*. На 10+ эффект скоро пройдёт сам, на 7–9 нужна профессиональная помощь. На 6– эффект усиленный, сложный в излечении, или ты временно теряешь контроль над собой.

- **Агрессия:** При любом *кризисе* ты на кого-то нападаешь или что-то ломаешь.
- **Беспомощность:** Ты теряешься, оказавшись в одиночестве. Результат любого хода снижается на 1 категорию.
- **Потеря чувства реальности:** В каждой сцене для тебя присутствует что-то, чего нет на самом деле — или отсутствует то, что есть.
- **Паника.** Когда ты подвергаешься угрозе, Держи себя в руках.
- **Паранойя:** При любом *кризисе* ты знаешь, что кто-то подстроил всё для твоей неудачи.

ОТКРЫТЫЙ КОСМОС

Оказавшись *в открытом космосе без скафандра*, ты не взрываешься от давления, а кровь не закипает. А ещё в космосе не холодно! Но можно получить радиоактивное заражение. У тебя сразу схлопываются лёгкие, мешая задержать дыхание — получи Состояние. Через полминуты ты делаешь состояние Серьёзным и теряешь сознание. Еще через минуту ты получаешь Критическое состояние от гипоксии.

ТЕГИ СНАРЯЖЕНИЯ

Бесшумное: не производит шума.

Бронейное: может игнорировать защиту от Грани «Броня» или эффективно нейтрализовать её.

Герметичное: защищает от агрессивной среды.

Двуручное: необходимо держать в двух руках.

Дистанция: определяет предельную дальность эффективности оружия и снаряжения:

- *в утор* цель в ближнем бою;
- *ближняя* цель в пределах пары десятков метров;
- *дальняя* цель в пределах сотен метров и далее.

Игнорирует щиты: игнорирует энергетические щиты.

Кодированное. применять может только зарегистрированный пользователь.

Кровавое: наносит страшные раны, вгоняет в панику.

Легендарное. Предмет с богатой историей, его легко узнать. У многих к нему особое отношение.

Лучше прежнего: чуть лучше, чем то, что в руках героя. Когда герой берёт его, тег исчезает.

Маскировка: пользователь невидим, пока не совершает резких движений.

Мощное: разрушает предметы обстановки.

Нелетальное: наносит временный вред, не может убить.

Нелетальный режим: переключается между обычным типом атаки и нелетальным.

Нестандартное. необычное управление или форма, к которым надо приноровиться.

Площадное: оружие может бить по площадям.

Опасное: им легко навредить себе или союзникам.

Очередь. Когда Идёшь в атаку, потрати Припас, чтобы заставить противника залечь. Может повредить Грани «Толпа» и «Группа», не тратя времени.

Программируемое. Даёт *возможность* поразить цель за укрытием и вне прямой видимости.

Противотанковое: способно нейтрализовать и повреждать Грань «Бронетехника».

Скрытое: может быть спрятано или замаскировано

Точное: даёт *возможность* поразить маленькую цель.

Тяжёлое: атака тратит 1 Припас.

Умное: использует разные типы боеприпасов / зарядов. Потрати Припас и достань нужный комплект.

Ценное: предмет ценен или дорого стоит.

Чуждое. сделано совершенно иной культурой. Непонятно, как им пользоваться, или вообще что это.

Штатское: допустимо к открытому ношению.

Это не закрытый список, можно сочинять ещё.

БОЙ И КОНФЛИКТЫ

У тебя есть 4 Состояния. Они привязаны к характеристикам, и у них двойные названия.

Когда получаешь Состояние, выбери, какое больше подходит (в т.ч. какое в паре) и зачеркни ячейку кривой чертой. Состояние даёт –1 к характеристике. Состояние может быть **Серьёзным**, про это скажет ход или Навигатор (только они!). Отмечается крестиком. Оно сложнее лечится.

Если нет специального уточнения, **в текстах всегда речь только про обычное Состояние.**

Ты можешь иметь 1 **дополнительное Состояние.**

Когда ты берёшь **Критическое состояние**, ты при смерти. Если получаешь ещё урон, ты умираешь.

ПРОТИВНИК

У противника есть **Грани** — его характерные черты. Грани дают ему **реакции** — особые возможности.

Чтобы победить, тебе надо **нейтрализовать грань**

Сопротивление. Часто она прикрыта другими.

Как обнаружить Грань:

- Она наглядна. Навигатор её озвучит.
- Ориентируешься, Получаешь информацию и т.д.
- В противостоянии (когда нападаешь с помощью ходов Идёшь в атаку и Договариваешься).
- Личными ходами.
- Когда применена реакция Грани.

Как нейтрализовать Грань:

- Атаковать (Идёшь в Атаку, Договариваешься)
- Ходом Лишаешь преимущества
- Так сказала история.

Лишившись Грани, противник делает **реакцию Краха.** Это неприятность или изменение ситуации.

ВОЗМОЖНОСТЬ

Это преимущество или шанс. Как её применять:

- Совершить действие с низкой вероятностью успеха (попасть в щель в броне);
- Проигнорировать затруднение (проскочить мимо охраны, когда та отвлеклась);
- Проигнорировать условие (подключиться к терминалу удалённо, не садясь за него);
- Получить более выгодные результаты;
- Получить более мягкие последствия;
- Задать вопрос о ситуации.

АРХЕТИПЫ

Все персонажи могут быть как мужского пола, так и женского, невзирая на иллюстрацию.

АВАНТЮРИСТ. Охотник за лёгкой наживой и приключениями, живущий по своим правилам и полагающийся на бессменную удачу.

АРИСТОКРАТ. Дворянин, чья свита оказывает ему неоценимую помощь. Требует достойного отношения к себе и может заставить окружающих действовать так, как он хочет.

БРОНЕНОСЕЦ. Боевой экзоскелет даёт человеку огромную мощь и множество специальных возможностей. Но кто он без этой машины?

ДАО ЦИФРЫ. Властелин компьютерных систем, платящий своим сознанием за умение уговаривать устройства вести себя так, как он хочет. Небольшая цена за почти магические способности.

ДЖАГЕРНАУТ. Его планету, скатившуюся в варварство нашли недавно, потому для всех он — дикарь. Но он и его симбионт ещё покажут, что такое настоящие воины и охотники.

ДОКТОР. Она разбирается в людях — в прямом и переносном смысле. Способна добиться многого с помощью своих медицинских препаратов и врачебных навыков.

ИНЖЕНЕР. Многофункциональный зонд — её лучший друг. Потому что машины всегда ведут себя как надо, в отличие от людей.

КИБОРГ. Вооружённый верной монокатаной и напичканный полезными имплантами, он не просто воин — но самурай, строго следующий кодексу чести своего клана.

КИНЕТИК. Люди говорят, гравитация — самая значимая сила Вселенной. Они правы, и сегодня она подчиняется конкретному человеку.

КОМПАЬОНКА. Она умеет нравиться людям — всем и каждому, используя ум и сексуальность. И ловко манипулирует теми, кто рискнул с ней сблизиться.

КУРЬЕР. Плутватый тип с талантами хакера и обманщика, в голову которого загрузили что-то, имеющее свой разум. И теперь за ним идёт охота.

НАЁМНИК. Он создан для битв и сражений. Владеет самым навороченным оружием среди людей и не готов просто так расстаться с жизнью.

ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ. Профессионал, выслеживающий тех, за чью голову назначена награда. Имеет много контактов и очень метко стреляет.

ПСИХОМАНТ. Она платит эмоциональной стабильностью за возможность вторгаться в человеческий мозг и управлять чужим разумом.

РАЗЛИТ. Изменённый Машиной человек, вынужденный что-то делать для неё, способный перестраивать своё тело и боящийся окончательно потерять свою личность.

СВЕРХНОВАЯ. Ищет свои воспоминания и место в мире, потому приспосабливается к любым условиям и может оказаться кем угодно.

СОРВИГОЛОВА. Гонщик, прекрасно ладящий со скоростями и техникой. Обладает личным транспортом, небольшим роботом-помощником и нежеланием сидеть спокойно на одном месте.

СТРАННИК. Чудной тип, рождённый в космосе и недолюбливающий планеты. Он верит, что из глубин космоса за ним следит Бездна. Исполняет её волю, чтобы обрести просветление.

ТАКТИК. Умник, что видит людей насквозь и может составить план действий практически для любой ситуации.

ТЕНЬ. Невидимая убийца, направляемая тайным кланом. Она способна пробраться куда угодно и устранить цель одним ударом.

ЦЕНЗОР. Лучший стрелок в человеческом секторе на службе структуры, защищающей человечество от смертельных угроз.

ЭМИССАР. Преданный человек Корпорации, несущий её слово по человеческому сектору, заключающий важные сделки, манипулирующий людьми и пользующийся всем её могуществом.

ЯНЫЧАР. Клон, чьё тело улучшено биомодификациями, а дух — верой в Пророка. Олицетворяет культуру своего народа.

КАК ЗАПОЛНИТЬ БУКЛЕТ

1. Выбери **Происхождение**. Один пункт и один из двух вариантов характера внутри пункта. Можно придумать своё.

2. У некоторых архетипов есть *Специализация, Ремесла, Функция* и т.д. Выбери вариант оттуда.

3. Если играешь по официальному миру Грани Вселенной, выбери 1 вариант **В Свободном Кластере**. Он считается частью происхождения.

4. Определи **Внешний вид**: подчеркни по 1 тегу в строчке или впиши свои. Или найди иллюстрацию.

5. **Принципы** — подсказка по поведению архетипа. Обращайся к ним, если не знаешь, как себя вести.

6. Если хочешь, выбери или впишу свою **Тему**. Это вопрос, на который ты ищешь ответ в игре.

7. Прочитай **Снаряжение** и выбери, если надо.

8. Когда соратники рассказали о себе, заполни **Связи**. В одну строчку можно вписать не более одного имени соратника, но на одного соратника может быть несколько связей. Пустые строчки для твоих идей. Сделай хотя бы 1 связь с каждым. Чем больше связей, тем плотнее ваши отношения и тем лучше ты ему помогаешь. У *Психоманта* всё несколько иначе.

9. У тебя есть все **Стартовые ходы**. Иногда там надо что-то выбрать или заполнить. Сделай это.

10. Распредели между **Характеристиками +2, +1, 0 и -1**. *Ярость* — это скорость, реакция и физ. форма. *Логика* — это внимательность и самоконтроль. *Наука* — это любые знания и умения — то, чему надо долго учиться. *Статус* — это общение и попытки обхитрить или понять оппонента.

11. Стартовые *Припасы, Финансы* и *Прибыль* определены чёткими квадратами. Делай пометки в них, если эти характеристики изменяются.

12. Выбери 1 **Специальный ход** (*Способность, Конфигурацию*). Или больше, если так сказал Навигатор.

13. У некоторых персонажей есть *третий лист* или какое-то *дополнение* (*Джэгернаут*). Заполни его так, как описано.

14. Придумай *имя, образ, характер, предысторию* в общих чертах. Не сочиняй много.

ПРИНЦИПЫ ИГРОКА

Расслабься. Игра — для удовольствия. Вы играете правильно, если все получают удовольствие.

Твори историю. Не пытайся выиграть. Показывая уязвимость героя, раскрывая его внутренний мир.

Описывай, что и как делает герой. Не скупись на слова и образы. Говори, что он думает и чувствует.

Смотри со стороны. Ты — соавтор истории, а не только тот, кто управляет персонажем. Навигатор и другие игроки — твои соавторы.

Доверяй Навигатору и другим игрокам. Не храни от них секреты. Подыгрывай. Развивай чужие истории.

СОВЕТЫ И ПРИЁМЫ

Ожидания. Перед началом игры проговори, чего хочешь, а чего нет. Определитесь с жанром.

Изменения. Развивай и меняй своего персонажа. Не действуй однообразно.

Монтаж. Пропускай неинтересные детали.

Ретроспективные заявки. Обговаривай некоторые моменты «задним числом», особенно подготовку.

Сотворчество. Будь готов(а) описать не только действия героя, но и мир вокруг.

ПОМНИ, ЧТО...

Вы — одна команда или один экипаж. Вы уже через многое прошли.

Космос огромен, страшен и захватывающ. Для каждого он свой, и к нему невозможно привыкнуть. Первый выход в космос не забывается.

Миры не похожи друг на друга. Везде разные условия и разные жители. Есть уникальные и причудливые места. Есть люди с удивительной внешностью и чуждыми взглядами.

Технологии на каждом шагу. Роботы, голограммы, дополненная и виртуальная реальности, импланты и биомодификации — всё это встречается тебе регулярно.

Вы не на Земле. Не используй слов с чётким указанием на современность. Время лучше считать не в неделях и месяцах, а в десятках стандартных дней.