

БАЗОВЫЕ ХОДЫ

СМОТРИШЬ В ЛИЦО ОПАСНОСТИ

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

- Ярость, если рвёшься напролом, полагаясь на силу и выносливость;
- Контроль, если преодолеваешь с помощью силы воли и самоконтроля;
- Навык, если применяешь свои знания, умения или таланты;
- Репутацию, если используешь связи, обаяние или хитрость.

На 10+ ты избегаешь угрозы и получаешь *возможность*. На 7—9 то же самое, но что-то пошло не так. Ты чем-то жертвуешь, сталкиваешься со сложным выбором или дополнительными проблемами.

ДЕРЖИШЬ СЕБЯ В РУКАХ

Когда ты *пытаешься сдержать свои чувства и страхи*, проверь Контроль. На 10+ ты сжимаешь свою волю в кулак: получи *возможность*. На 7—9 ты ещё контролируешь себя, но выбери 1:

- Ты прерываешь контакт или отступаешь;
- Ты получаешь состояние или иной вред;
- Ты мешкаешь и теряешь инициативу.

На 6— ты полностью теряешь контроль над собой.

УКРЫВАЕШЬСЯ

Когда ты *прячешься от опасности*, проверь:

- Ярость, если двигаешься быстро;
- Контроль, 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 проверь Репутацию. 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)*, проверь:

- Связи, если это другой герой;
- Подходящую характеристику, если НПС.

При успехе выбери 1, но подвергнись угрозе. На 10+ или выбери 2, или не подвергаешься угрозе.

- Цель избавляется от Состояния (или получает);
- Цель получает *возможность* (или теперь нужна *возможность*);
- Цель добивается большего (или меньшего);
- Потрасть Припас и приведи цель в чувство;
- Защити цель от угрозы (или подвергни).

Если Оказаться рядом хотят многие, они дают +1 первому, кто Оказывается рядом, к его проверке, и так же, как и он, подвергаются угрозе.

ВЗЛАМЫВАЕШЬ

Когда ты *проникаешь сквозь защиту* (взламываешь терминал, сервер, коммуникатор или замок), скажи, чего ты хочешь добиться, и проверь Навык. 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 (от вирусов, Льда или чего-то ещё);
- Последствия взлома продлятся долго;
- Ты обнаруживаешь что-то необычное или получаешь большой доступ.

ЧИНИШЬ ИЛИ РАЗБИРАЕШЬ

Когда ты *ремонтируешь* или *разбираешь* предмет, проверь Навык. 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, баз данных и т.д.), проверь Навык. На 10+ Ведущий 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*, проверь Ярость. На 7-9 получи состояние или пострадай иначе и выбери 1. На 10+ то же самое, но ты либо не получаешь вреда, либо выбери 2.

- 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, человека и т.д.);
- Ты помогаешь всей группе отступить;
- Ты вынуждаешь противника ошибиться. Получи *возможность*.

ПИШАЕШЬ ПРЕИМУЩЕСТВА

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

- Ярость, если сражаешься и действуешь быстро;
- Контроль, если присматриваешься или действуешь расчётливо;
- Навык, если применяешь знания и устройства;
- Репутацию, если хочешь уговорить и обхитрить.

На 10+ нейтрализуй *Грань* противника. На 7—9 то же самое, но пострадай и выбери:

- Получи ещё одно состояние или сделай одно состояние Серьёзным;
- Союзник подвергается угрозе;
- Окажись в уязвимом положении;
- Потеряй что-то важное.

ПОЛУЧАЕШЬ УДАР

Когда ты *получаешь действительно серьёзный удар*, то, помимо Состояния, выбери 1:

- Противник проявляет инициативу;
- Ты провоцируешь союзника на безрассудный поступок;
- Ты лишаешься *возможности* или предмета;
- Тебе хуже, чем кажется (отметь Серьёзное состояние);
- Ты отступаешь, робеешь или теряешься;
- Побочный ущерб огромен.

ОРИЕНТИРУЕШЬСЯ

Когда ты *оцениваешь ситуацию* (сцену или персону), проверь:

- Контроль, если смотришь со стороны;
- Репутацию, если не избегаешь общения.

На 10+ задай Ведущему 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 _____?

При обострении ведущий тоже даст тебе ответ, но с ним будут связаны какие-то проблемы.

Если ты хочешь понять другого героя, можешь задать дополнительный вопрос за каждую Связь, что у тебя к нему есть. Тебе ответит игрок за этого героя.

ПОКУПАЕШЬ ИЛИ НАНИМАЕШЬ

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

- Это стоит дороже (потрасть 1 Благосостояние 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 её уровень покупки на 1. Ты можешь потратить Фишку Прибыли, чтобы получить автоматический успех (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.

ДРАМАТИЧЕСКИЕ ХОДЫ

ПРОВОДИШЬ ВРЕМЯ

Когда ты *тратишь свободное время* (от 4 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.
- **Познакомиться:** Когда хочешь встретить нового НПС, придумай его или спроси Ведущего. Задай про него один вопрос.
- **Тренироваться:** Когда работаешь над своими навыками, опиши, что ты делаешь, и получи жетон *практики*. Потрать жетон и перебрось одну подходящую проверку.
- **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 опыт, по 1 пункту за каждый ответ:
 - Какое испытание ты преодолел(а)?
 - Что новое ты узнал(а) о мире или какое новое место посетил(а)?
 - Что нового мы узнали про тебя?
- Можешь потратить 3 Прибыли и получить +1 Благосостояние;
- Можешь переписать Связь с соратником на более актуальную.

РАЗВИВАЕШЬСЯ

Когда ты *тратишь 4 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 буклета;
- Получи 1 специальный ход чужого буклета;
- Повысь Характеристику на 1 (до макс. +2);
- Повысь Благосостояние на 1;
- Повысь максимум Припасов на 2.

РАСКРЫВАЕШЬ ВНУТРЕННИЙ МИР

Когда ты *испытываешь физическую или эмоциональную близость с кем-то*, поделись важными мыслями и чувствами и спроси собеседника, что он об этом думает. Если тебе нравится его ответ, сними состояние. Если не нравится, получи *возможность* (на будущее). В любом случае, возьми жетон. Потратив его, ты можешь оказаться рядом с ним, даже если тебя не было в сцене.

ВЛИПАЕШЬ В НЕПРИЯТНОСТИ

Когда ты *хочешь, чтобы твой герой своими действиями навёл 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?

ИСПОЛЬЗУЕШЬ ЗАТИШЬЕ

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. И выбери 1. Любой игрок может рассказать, как его героя изменила твоя история, и тоже выберет 1:

- Избавься от состояния;
- Получи *возможность*;
- Задай вопрос о чувствах и мотивах одного соратника.

В конце сессии добавленные Связи пропадают. За одно затишье сделать этот ход можно только 1 раз на всю команду.

ЖЕРТВУЕШЬ СОБОЙ

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

КОСМИЧЕСКИЕ ХОДЫ

СПАСАЕШЬ КОРАБЛЬ

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

- Ярость, если ситуация критическая и нужно действовать быстро;
- Контроль, если полагаешься на свою выдержку и точность расчётов;
- Навык, если вынужден применять сложные знания или системы;
- Репутацию, если ты уговариваешь, обманываешь или пытаешься предугадать действия других людей.

На 10+ ты успешно избегаешь опасности на этот раз. На 7—9 то же самое, но выбери 1:

- Корабль получил повреждения;
- Потрачен заряд реактора;
- Опасность сменилась на другую, или возникли осложнения;
- Это передышка — опасность скоро вернётся.

ИЩЕШЬ РАБОТУ

Когда ты *ищешь заказ для экипажа*, проверь Репутацию. 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 выглядит нормальным... лишь выглядит. Однако лучше него всё равно ничего нет.

ТОРОПИШЬСЯ ВЫЛЕТЕТЬ

Когда ты *хочешь поскорее покинуть порт*, проверь Благосостояние. На 10+ всё идёт как задумано: все системы восстановлены, реактор заряжен, корабль готов к полёту. На 7—9 выбери 1:

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

Не используй ход, если не торопишься.

ДАЁШЬ ЗАП

Когда ты *ведёшь огонь по цели*, выбери оружие корабля и проверь Контроль. На 7—9 обменяйтесь с противником уроном. Потрать *Заряд реактора* и нанеси урон ещё и из другого орудия (если оно есть). На 10+ то же самое, но выбери 1:

- Ты не получаешь повреждений;
- Ты наносишь Урон +1;
- Противник попал в невыгодную ситуацию.

РЕМОНТИРУЕШЬ СИСТЕМЫ

Когда повреждено более 1 системы, используй этот ход вместо Чинишь. Ты *восстанавливаешь свой корабль* прямо в полёте. Проверь Навык. На 10+ всё выглядит потрёпанным, но работает. На 7—9 выбери 1:

- Одна система полностью уничтожена. Её проще купить заново;
- До 4 систем ты сможешь восстановить только в порту.

ПРОКЛАДЫВАЕШЬ ПУТЬ

Когда ты *прокладываешь курс* через открытый космос, согласуй с Ведущим тип маршрута и проверь Навык:

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 приходится 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 считаются особенно рискованными — из-за пиратов или иных проблем. На 10+ корабль прибывает в точку назначения, но выбери 2. На 7—9 то же самое, но Ведущий выберет ещё 1;

Когда тебе надо выбрать из списка, выбери:

- Корабль серьёзно сорвёт сроки;
- Корабль получит повреждения;
- Корабль потратит несколько зарядов;
- Корабль будет кем-то замечен;
- Кто-то пострадает по пути.

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

УГРОЗЫ

ДЛИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Когда ты соперничаешь с временем, проверь подходящую характеристику:

→ Ярость (реакция и сила организма);

→ Контроль (точность, скрытность и воля);

→ Навык (знания и технические умения);

→ Репутацию (обаяние и знание людей).

На 7—9 возьми 1 фишку. На 10+ возьми 2 фишки. Проверь характеристику ещё раз, когда скажет Ведущий. Когда ты наберёшь 5 фишек, ты успешно завершишь своё действие.

Сдерживание. Если ты пытаешься сдержать неизбежное, то на столе лежит 5 фишек. Ведущий 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, ведущий может превратить один бросок 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.

ПАДЕНИЯ И СТОЛКНОВЕНИЯ

При падении с большой высоты или столкновении с другим объектом на большой скорости выбери, что ты делаешь, и проверь...

→ Ярость, если пытаешься сгруппироваться или полагаешься на силы организма;

→ Контроль, если сохраняешь спокойствие и высчитываешь подходящий момент;

→ Навык, если пытаешься маневрировать, управляя транспортным средством.

На 10+ у тебя лишь царапины. На 7—9 получи Состояние. На 6— получи Критическое состояние. Ведущий 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.), проверь Ярость. 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, проверку нужно повторить.

ЗАТЯНУШИЙСЯ ПРЫЖОК / ПСИХОЗЫ

Психоз можно получить от прыжка, длившегося больше 6 секунд, психологической травмы или по иным причинам. Выбери 1 психоз и проверь Контроль. 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 6— ты на кого-то нападаешь или что-то ломаешь.

• **Беспомощность:** Ты теряешься, оказавшись в одиночестве. Результат любой проверки 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 6— 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: лучше аналогичного 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 тратит время).

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

Противотанковое: способно нейтрализовать и повреждать Грань «Бронетехника».

Скрытое: может быть спрятан или замаскирован.

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 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 крестиком. Состояние даёт —1 к характеристике.

Состояние может быть **Серьёзным**, про это скажет ход или ведущий (только они!). Отмечается крестиком. Оно сложнее лечится.

Если не сказано обратного, **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. Ведущий её озвучит.
- Ориентируешься, Получаешь информацию и т.д.
- В противостоянии (когда нападаешь с помощью ходов Идёшь в атаку и Договариваешься).
- Личными ходами.
- Когда применена её реакция.

Как нейтрализовать Грань:

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

Лишившись Грани, противник делает **реакцию Краха.** Это неприятность, меняющая ситуацию.

ВОЗМОЖНОСТЬ

Это преимущество или шанс. Как её применять:

- Действие с низкой вероятностью (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.

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

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

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.

ТАКТИК. Умник, что видит людей насквозь, способен использовать в бою различные тактики... но не это главное. Главное — он может составить план действий практически для любой ситуации.

СОРВИГЛОВА. 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. И исполняя Её волю, можно обрести просветление.

ТЕНЬ. Невидимая убийца, способная пробраться куда угодно и устранить цель одним ударом.

БРОНЕНОСЕЦ. Боевой экзоскелет даёт человеку огромную боевую мощь и множество специальных возможностей.

ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ. Профессионал, отслеживающий тех, за чью голову назначена награда. Для ликвидации цели ему требуется лишь один выстрел.

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

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

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

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

ДЖАГТЕРНАУТ. 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.

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

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

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

ПСИХОМАНТ. С виду обычный человек... владеющий великими силами. Она платит эмоциональной стабильностью за возможность вторгаться в человеческий мозг и управлять чужим разумом.

РАЗЛИТ. Сильно изменённый Машинной человек, вынужденный что-то делать для неё, способный перестраивать своё тело в зависимости от задачи и боящийся окончательно потерять свою личность.

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

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

КАК ЗАПОЛНИТЬ БУКЛЕТ

1. Выбери своё **Происхождение** (или *Путь, Профессию, Ремесло, Функцию* и т.д.)

2. Определи свой **Внешний вид**: подчерки понравившиеся теги или впиши свои. Или найди иллюстрацию.

3. **Связи** заполняются в последнюю очередь, когда игроки вкратце познакомили друг друга со своими героями. Впиши имя соратника в строчку. В одну строчку можно вписать не более одного имени, но на одного соратника может быть несколько связей. Пустые строчки для твоих идей. Рекомендуется сделать хотя бы 1 связь с каждым соратником. Чем больше связей, тем плотнее ваши отношения и тем эффективнее ты помогаешь или мешаешь соратнику. У *Психоманта* всё несколько иначе.

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

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

6. Распредели между **Характеристиками** +2, +1, 0 и -1. *Ярость* — это всё, что ты делаешь быстро или полагаясь на физ.форму. *Контроль* — это всё, что ты делаешь внимательно. *Навык* — это любые знания и умения — всё, чему по умолчанию надо долго учиться. *Репутация* — это социальные взаимодействия, а также попытки обхитрить или понять оппонента.

7. Стартовые *Припасы, Благосостояние* и *Прибыль* определены чёткими квадратами. Убедись, что он соответствует действительности. Во время игры делай пометки в квадратиках, если эти характеристики изменяются.

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

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

10. Придумай *имя, образ, характер, предысторию* в общих чертах

ПРИНЦИПЫ ИГРОКА

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

Твори историю. Не пытайся выиграть. Показывая уязвимость героя, раскрывай 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. Ведущий и другие игроки — твои соавторы.

Доверяй ведущему 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.