

# ГРАНЬ ВСЕЛЕННОЙ. $\beta$ -ВЕРСИЯ (3.2) ТРЕТЬЕЙ РЕДАКЦИИ

Привет! Ты держишь в руках бета-версию правил третьей редакции Грани Вселенной. И это очень радостная новость! Это значит, что подготовка этой самой третьей редакции пришла в стадию открытого тестирования. Я надеюсь, мы с тобой получим от этого удовольствие!

Этот файл – Быстрый старт игры. В нём есть все необходимые короткие пояснения, чтобы начать играть, даже если тебе не знаком этот движок или ты с космооперой на «вы». Я попробую тебе помочь, а если этого будет мало, в конце документа есть пара полезных ссылок. Кроме того, мне всегда можно написать.

Играй, запоминай впечатления и присылай мне обратную связь! Я с вниманием её прочитаю и постараюсь сделать третью редакцию ещё круче. В ней тебя ждёт много интересного, сильно больше, чем в этой бета-версии. Множество пояснений, советов для игры, полезной информации для игрока и Ведущего, изложенной последовательно и доступно. Пока ещё не всё написано, но нужно лишь немного терпения, и мы полетим в полную силу!

Ну а пока давай погрузимся в данную версию. Богатого тебе космоса!

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Грань Вселенной. $\beta$ -версия третьей редакции.....	1
Состав $\beta$ -версии.....	2
Изменения.....	2
Во что мы играем?.....	3
Как играть?.....	3
Что такое «космическая опера»?.....	4
Источники вдохновения.....	4
О чём игра?.....	4
Основная механика.....	5
Что поможет создать хорошую историю?.....	5
Что такое буклеты архетипов?.....	5
Что такое ход?.....	6
Как бросать кубики?.....	6
Как выглядят характеристики?.....	7
Как работают Связи?.....	7
Ведущий.....	7
Правила по конфликтам.....	8
Герой.....	8
Противник.....	10
Как происходит конфликт.....	11
Возможность.....	12
Союзники.....	13
Снаряжение.....	14
Пояснения к ходам.....	16
Базовые ходы.....	16
Драматические ходы.....	17
Космические ходы.....	18
Коротко о мире.....	19
Раздел ведущего.....	20
Цели.....	20
Всегда говори.....	20
Принципы.....	21
Реакции.....	22
НПС.....	24
Фронты.....	24
Первая серия.....	25
Приключение начинается.....	26
В поисках корабля.....	26
Обратная связь.....	27
Способы связи.....	27
Благодарности.....	27
Полезные ссылки.....	27

## СОСТАВ $\beta$ -ВЕРСИИ

1. Этот файл (Быстрый старт). Тут все основные правила, пояснения, пример приключения и т.д.
2. Буклет игрока. В нём все доступные игроку ходы, напоминание по архетипам и другие полезные сведения.
3. Буклет ведущего. В нём принципы и вопросы, примеры граней и противников, генераторы и многое другое.
4. Справочник космонавта — со списком мест и имён для вдохновения.
5. 24 буклета архетипов.

## ЧТО ЕЩЁ ПОЯВИТСЯ

1. Правила по космическому бою и буклет космического корабля.
2. Дальнейшее обновление буклетов архетипов с новыми разделами.

## ИЗМЕНЕНИЯ

Короткий список изменений бета-версии третьей редакции относительно второй. Если тебе не удалось поиграть во вторую редакцию, можешь пропустить этот раздел.

### Правила:

1. Изменился бой. Он больше оперирует не ранениями и уроном, а Состояниями и Гранями противника. Более того, он часть более общих правил по конфликтам. Подробнее см. в соответствующем разделе.
  - а. Космический бой пока остался старым.
2. Появилась механика *ВОЗМОЖНОСТИ*.
3. Опыт после сессии начисляется за ответы на вопросы. Подробнее см. буклет игрока.

**Буклет игрока.** В нём объединились старые буклеты с ходами, дополнительными опциями и подсказка по буклетам.

1. Исчезли ходы Защищаешь, Оказываешь первую помощь, Помогаешь и Мешаешь, Ранишь и получаешь раны, Сражаешься, Умираешь. Переименованы ходы Игнорируешь угрозу (Смотришь в лицо опасности), Теряешь контроль (Держишь себя в руках).
2. Появились ходы Укрываешься, Оказываешься рядом, Идёшь в атаку, Лишаешь преимущества, Получаешь удар, Ищешь работу.
3. Исчезли все Опциональные ходы
4. Появились Драматические ходы.
5. Добавлена подсказка по правилам конфликтов.
6. Добавлены принципы игрока, советы и приёмы, напоминания.

### Буклеты архетипов:

1. Иная вёрстка. Например, теперь название буклета в центральной колонке, там же, где иллюстрация.
2. У некоторых заголовков (пока у Происхождения, Связей и Внешнего вида) появились пояснения.
3. Снаряжение персонажа больше не нужно выбирать! Теперь доступны все опции. Все они требуют Припасов.
4. Изменена центральная колонка второй страницы в соответствии с новыми правилами.
5. Конечно, много где изменён текст или ходы целиком.
6. Это не все изменения, будут ещё.

**Буклет Ведущего.** Да его просто не было. Он весь новый. В нём есть:

1. Цели, принципы и реакции Ведущего.
2. Напоминание об элементах космооперы, созданию планет, ценам.
3. Примеры вопросов для разных ситуаций.
4. Подсказка, как проводить первую сессию, как создавать НПС и Фронты.
5. Подсказка по общедоступным ходам: когда ход активируется и какую характеристику использует.
6. Множество генераторов: универсальный, мест действия, планет, поселений, событий, новостей, заданий и НПС.
7. Информация по конфликтам: примеры появлений, реакций и Граней (боевых, небоевых, ситуативных и т.д.).
8. Примеры противников.

**Справочник космонавта.** Его тоже не было. Он содержит примеры разнообразного контента. А конкретно:

1. Технологий и звездолётов.
2. Разнообразных мест.
3. Внешнего вида: телосложение, кожа, взгляд, волосы, голос, одежда, аксессуары, приметы, род занятий.
4. Имен, фамилий, кодов, названий планет, поселений, космических кораблей и корпораций.

## ВО ЧТО МЫ ИГРАЕМ?

«Грань Вселенной» – это настольная ролевая игра в жанре космической оперы. Она основана на системе игры «Постапокалипсис» (Powered by the Apocalypse, или PbtA). Игроки берут на себя роль авантюристов, которые путешествуют по бесконечному космосу, разгадывают тайны древних цивилизаций, сталкиваются с представителями самых невероятных культур, участвуют в интригах аристократических домов и лавируют между интересами межпланетных корпораций. Игра устроена так, чтобы ничто не отвлекало от приключений. Главное, к чему мы стремимся, – чтобы у всех, кто сядет играть, получились по-настоящему захватывающие истории.

Забудь о долгих подсчётах характеристик и модификаторов и необходимости держать в голове множество параметров! В «Грани Вселенной» главное – классная история, и правила составлены так, чтобы её поддержать. Всё строится на описаниях. Ты, как обычно, рассказываешь, что делает герой, иногда кидаешь кубики, но ничего более сложного. Вы проясняете минимум деталей – и приключения продолжаются. Правила и описание мира не охватывают всех возможных ситуаций, они передают принципы, предоставляя вам самим разрешать спорные случаи. Вам за столом всё равно виднее, что происходит, и проще найти решение.

Персонажи игроков – главные герои истории! Это очень важно для понимания игры. Вспомни книги, фильмы и игры. Кинематографичность и художественный драматизм важнее реализма. Мы не хотим подробного описания системы циркуляции воды на корабле, нам интереснее, что герои будут делать, если она сломается. К каким непростым выборам это приведёт? Случайная смерть героя не интересна – мы здесь не ради точной симуляции реальности, мы хотим красоты! Герой может умереть, но пусть его гибель будет драматичной. Мир художественного произведения вертится вокруг героев, и «Грань Вселенной» не исключение.

Как правило, герои составляют команду звездолёта. Их отношения могут быть весьма сложными (это здорово!), но они доверяют друг другу, не стараются навредить или прогнать с корабля. По крайней мере, большую часть времени.

Никто заранее не знает, как ваша история будет развиваться. Вы творите её сообща, поэтому не пытайся всё заранее продумать и вести сюжет по готовой колее. Ключевой элемент игры – доверие. Ты и другие участники собираетесь, не чтобы выиграть в соревновании и показать, кто самый крутой. Настройтесь на одну волну, помогайте друг другу. У вас общая цель – создать великолепную историю. Даже если ваши герои вступили в противостояние, вы как участники игры продумываете историю этого противостояния в дружеской обстановке. В дружеской, запомни!

## КАК ИГРАТЬ?

Во-первых, **расслабься**. Ты не на экзамене. Обычно в игры играют ради удовольствия. Если всем нравится игра, значит, вы всё делаете правильно.

Удовольствие может быть разным. Быть в хорошей компании, исследовать удивительный мир, обдумывать непривычную концепцию, сопереживать персонажам. Мрачный финал может огорчить, но в этом тоже есть свое удовольствие.

Повторю: пока за столом все довольны и не утверждают, что их способ играть единственно верный, – всё прекрасно.

Во-вторых, **твори историю**. В этом основное удовольствие. История, как ты знаешь, состоит из взлётов и падений, из испытаний, не все из которых удаётся успешно преодолеть. Не стремись оказаться сильнее всех и выглядеть полубогом. Делай героя живым, наделяй сильными и слабыми сторонами, реагируй на других. Не бойся показать его уязвимым, смело открывай его душу другим участникам игры. Не огорчайся из-за поражений, воспринимай их как крутые сюжетные повороты. Развивай драму!

В-третьих, помни, что история предполагает подробности. **Не забывай описывать свои действия!** «Я стреляю в противника из бластера» – скучно. Гораздо лучше так: «Я осторожно высовываюсь из-за ящика, и, когда противник бросается в атаку, несколько раз нажимаю на спусковой крючок бластера, крича, что он зря сунулся на мой корабль». Описания – это топливо ролевой игры! Не стесняйся озвучивать, о чём персонаж думает и что чувствует. Помни, ты создаёшь художественное произведение, а для него детали очень важны. Другие участники игры скажут тебе спасибо.

В связи с этим, в-четвёртых. Помни, что **ты не только человек, управляющий своим персонажем, но и автор истории**. А рядом с тобой – твои соавторы. Поэтому здорово озвучивать мысли героя, описывать, как он беспечно позволяет противнику подкрасться со спины, сообщать, что происходит там, где героев нет. Вся эта информация для соавторов, а не для героев, она помогает истории развиваться и делает её понятнее и интереснее для них.

В-пятых, **доверяй другим участникам**. Вы на одной стороне. Подыгрывай другим и давай возможность участвовать в твоих приключениях. Не храни секреты. Расскажи их остальным – и тогда они сделают твою историю интереснее.

## ЧТО ТАКОЕ «КОСМИЧЕСКАЯ ОПЕРА»?

Наверняка у тебя уже есть правильные ассоциации: звездолёты, бластеры, бескрайний космос и тому подобное. Если ты ничего не знаешь о космосе, не огорчайся! Этого и не требуется. В этом разделе описаны основные признаки жанра. Чтобы играть, не обязательно становиться экспертом. Поверь, в Средние века всё было совсем не так, как обычно изображают в играх. Это не мешает получать от них удовольствие. Миры с магией тоже нередко вызывают вопросы, если серьёзно к ним подойти. Только зачем так поступать? Играй!

Полезно знать основы. Для космической оперы они таковы:

**Огромный масштаб.** Космос колоссален, планеты громадны (на одной мы живём – небольшая, да?). Всегда есть куда отправиться, где спрятаться, где что-то построить. Всегда можно забраться ещё дальше. И, конечно, встретить там что-то неизведанное, узнать какой-то секрет, вокруг которого будет создаваться история.

**Развитые технологии.** Перемещение между звёздами, инфосеть, роботы, голограммы, энергетическое оружие, импланты, развитая медицина. Кажется, я перечислил всё основное. Этот набор даже не в каждой космоопере встречается. Если хочется чего-то необычного, почитай в интернете статьи о технологиях будущего. Но можно и без них. В простом варианте технологии в космоопере – замаскированная магия, в более сложном они системно связаны друг с другом. Например, если существует искусственная гравитация, где и как она ещё может применяться, кроме звездолётов? Круто, если ты умеешь задавать такие вопросы и отвечать на них, но без этого легко можно обойтись.

**Вдохновляющая эстетика.** Космос и технологии – это изящно, красиво, величественно, а может быть, и страшно. Грозные звездолёты, мерцание силовых полей, головокружительные полёты, опасные ксеноджунгли и свет далёких звёзд. Космоопера поощряет яркость и красочность. Если у других участников захватывает дух и горят глаза, когда они представляют происходящее – ты всё делаешь правильно!

**Разнообразные культуры.** На планетах, астероидах или станциях могут присутствовать очень разные цивилизации. Чаще всего они копируют какие-то реальные, которые могут стать источником и твоего вдохновения. Есть путь проще: самые базовые сведения о мире игры перечислены в одном из следующих разделов. И даже они – лишь идея для вдохновения, дополняй эти сведения чем хочешь.

**Современный человек.** Менталитет персонажа космооперы аналогичен твоему, ничего додумывать не придётся. Это не средневековый крестьянин и даже не чикагский гангстер. Ценности, взгляды и стремления героя космооперы узнаваемы. Потому происходящие с ним изменения так заметны. В этом жанре герой сталкивается с необычными обстоятельствами, и мы наблюдаем, как они на него влияют. Произойдёт ли это с тобой – узнаешь на игре.

**Захватывающие приключения.** Космическая опера отличается от «твёрдой» научной фантастики тем, что интересные истории в ней важнее научной достоверности. Как и в этой игре!

## ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

Если захочешь, можешь ознакомиться с парой произведений, которые я могу назвать источниками вдохновения. В первую очередь к ним относятся:

- Сериал «Светлячок».
- Сериал «Пространство» (Expanse).
- Сериалы и фильмы вселенной «Звёздного пути».
- Фильмы и сериалы вселенной «Звёздных войн».
- Мультсериал «Крайний космос».
- Серия игр «Mass Effect».

## О ЧЁМ ИГРАЯ?

Вроде ответ тебе попался, да? О космических приключениях. Так и есть, но этот ответ не единственный.

В центре повествования всегда люди. Не только конкретные герои, но и люди вообще. Космическая опера, как и любой жанр, который описывает условное будущее, позволяет делать удивительную вещь: предполагать, как будет меняться человек. У героя космооперы более-менее знакомая нам мораль, он похож на нас больше, чем представитель Средневековья – так что же будет, если поместить его в новые обстоятельства? Дать невероятные технологии, показать удивительные миры, заставить строить цивилизацию в непривычных условиях. Как он изменится? И как он изменит эти обстоятельства?

«Грань Вселенной» идеально подходит для поиска ответов на эти вопросы. Конечно, игра получится захватывающей и без сложных тем, но, если у тебя возникнет подобный интерес – не упусти этот шанс!

## ОСНОВНАЯ МЕХАНИКА

### ЧТО ПОМОЖЕТ СОЗДАТЬ ХОРОШУЮ ИСТОРИЮ?

В этом подразделе описаны конкретные принципы, которые помогут сделать из твоей игры интересную историю.

**Ожидания.** Перед началом игры проговорите, в какой жанр вы играете, кто чего ждёт, а кто чего не приемлет. У всех нас могут быть неприятные или попросту не интересные темы. Старайтесь сделать так, чтобы подобного в игре было поменьше. Если кто-то из вас не выносит сцен жестокости по отношению к детям, лучше знать про это заранее. Проговаривая позитивные пожелания, лучше делай это в общих чертах. Не «хочу стать правителем», а «хочу, чтобы появилась возможность получить власть». Во-первых, другие участники игры здесь не для того, чтобы исполнять твои заказы, а во-вторых, оставь место для удивления.

**Изменения.** Главное: в хорошей истории постоянно что-то меняется! Отношения, действия, знания, статус, методы. Развивай своего персонажа и всю историю. Конечно, изменения должны быть обоснованы, сохраняй внутреннюю логику. Но не бойся этих изменений – если герой потерял что-то или перестал быть таким, как раньше, его история не сделалась хуже.

То же касается твоих **действий**. Не делай однообразных вещей, не веди себя одинаково. Когда ты говоришь «я снова стреляю в противника», ваша история становится скучнее. Старайся не повторяться, будь изобретательней. Не забывай про описания. Они наполняют ваше общее воображаемое пространство, и история становится красочней.

**Монтаж.** Пропускай неинтересные детали! В хорошей истории не должно быть скучных моментов. Не надо описывать, как ты куда-то едешь, если по пути не происходит ничего важного. Начни сразу с приезда, или даже лучше – со встречи с кем-то в точке прибытия! Проматывай то, что ничего не даёт истории, если другие участники не против. Динамика гораздо важнее неразрывности повествования.

**Ретроспективные заявки.** Ваша история не станет хуже, если обговаривать некоторые моменты «задним числом», скорее даже наоборот. Особенно это касается подготовки. Бывают игры, в которых важно заранее подготовиться ко всему, что случится дальше, предусмотреть все детали, тщательно подобрать экипировку – но «Грань Вселенной» не из них. Вспомни фильмы: нам обычно в общих чертах показана подготовка героев, и только во время основных событий мы узнаём, учли ли они все сложности. К тому же ваши герои – компетентные специалисты, которые часто могут потратить на планирование многие часы или даже дни. А у тебя таких возможностей нет – не кажется ли это тебе нечестным? Поэтому я одобряю подход, при котором вы просто говорите, что спланировали всё, что могли, а уже во время ситуации решаете, логично ли было закупить фонарики и договориться с пилотом шаттла.

**Сотворчество.** То есть совместное творчество участников игры. Вы пришли поиграть вместе, Ведущий – не тот, кто тебя развлекает, а ты – не пассивный зритель. Вы творите историю сообща! Это значит, что ты можешь вносить свой вклад, в том числе в ту часть, которая традиционно считается работой Ведущего. Например, описывать дизайн твоей каюты логичнее тебе, а не ему. Или рассказать про твою родину, в том числе про то, с кем она дружит, а с кем враждует, какие у неё проблемы. Или предположить, какого знакомого ты можешь встретить в крупном порту. Ведущий (или другой игрок!) может задавать тебе такие или подобные вопросы, не уклоняйся от них, насыщай вашу историю и декорации! Совещайся с другими участниками, если это поможет сделать ответ интереснее, спрашивай их о чём-то, что тебе интересно.

### ЧТО ТАКОЕ БУКЛЕТЫ АРХЕТИПОВ?

Начиная играть в «Грань Вселенной», ты выбираешь один из буклетов с описанием подходящего архетипа. Он с самого начала содержит всё самое важное: все умения и уникальные возможности героя расположены на паре листов. Буклет – это не просто набор возможностей, это архетип, подходящий для космооперы! Наёмник с навороченной пушкой, Компаньонка, способная заговорить зубы кому угодно, Сорвиголова, обменивавшая инстинкт самосохранения на скоростной транспорт, и так далее. Возможности, прописанные в буклете, уникальны и почти не повторяются у других архетипов.

Это – половина необходимых вещей, чтобы сделать героя классным и запоминающимся. Вторая половина – это его личность: характер, предыстория, запоминающиеся черты. Это с тебя.

Главные герои истории должны быть яркими и контрастными, поэтому буклеты за столом не должны повторяться. Ты не просто аристократ – ты Аристократ, единственный в своём роде. В галактике есть много наёмников, но ты – тот самый Наёмник. Это не значит, что ты наиболее сильный и могущественный, но достаточно умелый и компетентный, чтобы находиться в центре истории. Она – именно про этого Аристократа или Наёмника.

## ЧТО ТАКОЕ ХОД?

Чтобы игра шла, нужно слушать, что говорят другие, и говорить: описывать действия и мысли твоего персонажа, разговаривать от его лица с другими персонажами, отвечать на вопросы и т.д. В большинстве случаев этого достаточно: если действия героев явно им по силам и не содержат ничего запредельного, Ведущий признаёт их успешными и описывает результат – например, заговорить с человеком на улице, открыть незапертую дверь. Если действия выглядят невозможными, Ведущий пояснит это и объявит о неудаче – например, поднять звездолёт голыми руками или разжалобить промышленного робота.

Иногда в ваше повествование вмешивается механика: например, когда требуется определить успешность твоих действий. Это же игра, твой герой может как преуспеть, так и потерпеть неудачу. Или добиться некоего среднего исхода. Или у тебя может появиться право ввести что-то в повествование на своих условиях: например, сказать, что на планете, к которой вы подлетаете, живёт твой знакомый. В некоторых буклетах прописана такая возможность!

Ситуации, когда механика вмешивается в ваше повествование, чаще всего будут называться ходом. Ход – это некоторый алгоритм игры, крошечная процедура, наполовину заданная заранее. Ход всегда имеет строение «[условие][эффект]». Условие – это момент, когда ход происходит, а эффект – это что именно происходит. Условия обычно выглядят так: «Когда ты делаешь \_\_, то...», «если происходит \_\_, то...» или «С этого момента...», «Когда...», «Теперь...». Если условие не описано, значит, ход вступает в силу с момента, когда он появляется у героя. Эффект может просто предписывать, что происходит, предлагать выбор вариантов или требовать бросок кубиков. Как происходит бросок, написано ниже.

Ход происходит, когда срабатывает его условие, если ситуация напряжена, рискованна или драматична. Последнее означает, что в истории может произойти какой-то интересный поворот. Если ты просишь о помощи НПС, для которого это не сложно, и он к тебе расположен, тебе не нужно с ним Договариваться. Он и так согласится. А вот если это потребует от него усилий, или ты ему не друг – другое дело.

Срабатывающее условие означает, что твоему герою нужно что-то предпринять для того, чтобы ход произошёл. Тебе недостаточно заявить «Я Договариваюсь». Что именно ты делаешь? Как это выглядит? Расскажи, как персонаж улыбается собеседнику и сулит большую выгоду от этой помощи, или что-то в этом роде. Описания, помнишь?

Как только оба пункта выполняются, происходит ход, и вольное течение беседы прерывается. Вы выясняете, что случилось, после чего беседа возобновляется с учётом эффекта, произведённого ходом.

Финальное решение, выполнены условия или нет (т.е. происходит ход или нет), остаётся за Ведущим. Ему виднее, можешь ты просто застрелить безоружного противника, или тебе надо Идти в атаку. Я крайне рекомендую Ведущему пояснять, почему он принял то или иное решение. И я крайне рекомендую всем не спорить об этом.

Ход всегда двигает историю и меняет ситуацию! В этом его предназначение. Поэтому его нельзя повторить сразу же, условия изменились и наступили последствия, хорошие, плохие, или вперемешку. У тебя либо получилось Взломать охранные системы, пусть и с какими-то сложностями, либо они активировались, и к тебе приближаются силы безопасности. Никаких повторных попыток.

Общедоступные ходы находятся в Буклете игрока, а личные – в буклетах архетипов.

## КАК БРОСАТЬ КУБИКИ?

Когда ты видишь в описании хода фразу вида «проверь [характеристика]» – например, проверь Ярость – время бросить кубики. Для этого всегда используются два шестигранных кубика. Ты кидаешь их, суммируешь выпавшие значения и прибавляешь указанную характеристику. Характеристика может иметь величину от -1 до +2. Иногда к этому добавляется модификатор, который редко превышает +1.

- Если твой результат 10 или выше (10+), это называется **полным успехом**. Герой добивается максимально возможного в данной ситуации.
- Если твой результат лежит в пределах от 7 до 9 (7–9), это называется **частичным успехом**. Герой добивается желаемого, но в неполном объёме, с ценой или другими сложностями. Важно помнить, что это всё ещё успех!
- Если твой результат 6 или ниже (6-), это называется **обострением**. Происходит что-то, что герою не понравится.

Это называется **категориями броска**. В редких случаях тебе может встретиться ещё категория 12+. Это как полный успех, только ещё лучше. В ходе с этой категорией описано, что она значит.

В ходе почти всегда описано, что происходит при успехе (полном и частичном), хотя это нуждается в интерпретации. Например, если персонаж, с которым ты Договариваешься, мешкает, то надо определить, в чём именно это выражается, что именно он делает. Это возвращает игру к беседе. Обычно это задача Ведущего, но он может попросить твоих идей.

При обострении Ведущий говорит тебе, что произошло. Это не обязательно провал или неудача героя. Это какая-то эскалация ситуации, рост ставок, динамики, драмы. Это очень ситуативно, слишком много вариантов, что может пойти не так. Герой даже может не сразу заметить проблему, или она будет не там, где ожидается. Общее правило такое: последствия должны быть связаны с ходом, и они точно не понравятся герою.

## КАК ВЫГЛЯДЯТ ХАРАКТЕРИСТИКИ?

Характеристики – числовые выражения некоторых способностей героя. Основных характеристик четыре, и они показывают, насколько хорошо герой действует в различных ситуациях:

**Ярость** – это инстинкты и сила. Это то, что ты делаешь быстро, это твоя скорость реакции, выносливость и физическая форма. От Ярости зависит твоя успешность в бою и способность противостоять лишениям.

**Контроль** – это сосредоточенность и сфокусированное внимание. Это то, что ты делаешь неторопливо, взвешивая каждое мгновение и стараясь предсказать результат. От Контроля зависит твоё умение держать себя в руках и замечать детали в обстановке.

**Навык** – это мастерство и квалификация. Это то, что ты делаешь, полагаясь на отточенные умения и знания, полученные в течение долгих тренировок. От Навыка зависят твоя эрудиция, владение разными науками и программированием.

**Репутация** – это сила личности и знание человеческой природы. Это то, что ты делаешь, полагаясь на своё понимание людей и их мотивов или желая добиться от них определённой реакции. От Репутации зависит твоя харизма, сила убеждения и умение их перехитрить и найти то, что они пытаются скрыть.

В начале игры ты распределяешь между характеристиками значения +2, +1, 0 и -1. В течение игры их можно повышать, но, они не должны превышать значения +2, кроме редких исключений.

Кроме того, есть несколько **дополнительных характеристик**:

**Припасы** – максимальное и текущее количество некоторых полезных предметов. Мы не хотим считать все гранаты, стимуляторы и уникальное расходное снаряжение героя. Припас – это полезный «предмет Шрёдингера» – пока его не достали, он не определён. Припасы нельзя передавать друг другу, а вот «полученные» с их помощью предметы – запросто. Исключение: можно «складывать» Припасы, если для применения предмета нужно больше одного.

**Благосостояние** – твой уровень достатка. Ещё меньше, чем считать полезные предметы, мы хотим считать деньги. Для истории не важно, 100 у тебя кредитов или 105, важно, *много их* или *мало*. Благосостояние определяет, как много денег ты можешь тратить, чтобы это не било тебя по карману. Это уровень расходов, который ты себе позволяешь.

**Прибыль** – некая крупная сумма денег, которую мы также не хотим считать. Благосостояние описывает твои «стабильные» финансы, а Прибыль – единовременный доход. В отличие от Припасов, они тратятся безвозвратно. Чтобы было удобно обсуждать деньги в мире игры, вы можете договориться, что Прибыль – это, скажем, 1000 кредитов.

У некоторых персонажей есть свои уникальные характеристики, они всегда описаны в их буклетах.

Кроме того, характеристикой можно считать количество Связей с соратником – это число применяется в ходе Оказываешься рядом. Но про Связи лучше поговорить отдельно.

## КАК РАБОТАЮТ СВЯЗИ?

Герои – не сборище одиночек, за такими следить не интересно. Вы знаете друг друга, и каждый уже сделал про остальных какие-то выводы, не важно, давно вы знакомы или со вчерашнего дня. Все вы так или иначе связаны, вам не всё равно, что происходит с соратниками. Вы можете друг друга недолюбливать, но вы всё равно в одной команде, и от того, что между вами происходит, зависит вся история.

В каждом буклете есть раздел Связи, в котором есть три прописанных строчки и две пустых. Прописанные подчёркивают архетип буклета, пустые оставлены на твоё творчество. Тебе надо будет образовать минимум по одной связи с каждым соратником, можно больше. Ваши отношения подскажут, как друг на друга реагировать, и обогатят историю.

Чем больше у тебя связей с персонажем другого игрока, тем проще тебе работать с ним вместе.

В игре возникнут ситуации, которые ты будешь расценивать как повод для изменения связи или появления новой. Твой соратник может сделать что-то, из-за чего Связь потеряет значимость, или ты по другим причинам начнёшь иначе к нему относиться. В конце сессии ты можешь озвучить перемену, стереть или зачеркнуть старую Связь и написать вместо неё новую.

## ВЕДУЩИЙ

Ведущий никогда никаких кубиков не кидает, и у его персонажей (НПС) нет характеристик. Его задача – реагировать на действия героев и делать историю интересной. Про его роль подробнее написано ниже.

## ПРАВИЛА ПО КОНФЛИКТАМ

Система проведения конфликтов устроена так, чтобы было, как в кино. Хорошо, когда в противостоянии можно действовать по-разному и делать интересные заявки – и в споре, и в бою. Говорить мы будем в основном про бой, но так же можно проводить любые столкновения. Ниже описано, как.

С точки зрения боя, у героя нет пунктов здоровья и урона, а есть состояния и свойства. Инициативы тоже нет. Персонажи игроков действуют в том порядке, в котором уместно, а их противники реагируют на их действия или бездействие.

Конфликт построен на выяснении и попытках подавить сильные стороны противника раньше, чем тот заставит тебя получить слишком много Состояний или иных неприятных последствий.

Когда тебя ранят – физически или эмоционально – ты получаешь Состояние. Каждое из четырёх состояний даёт штраф к одной из характеристик, пятое (Критическое) выводит из боя.

У противника есть несколько свойств, они называются Грани. Например, Броня, Фанатик, Опытный воин. Когда ты успешно атакуешь, ты нейтрализуешь Грань. Она не всегда уничтожена, просто больше не даёт ему преимуществ.

Главная Грань – **Сопротивление**. Она означает, что оппонент всё ещё жаждет и может противостоять тебе. Когда ты нейтрализуешь её, он выходит из конфликта. Обычно Сопротивление «прикрыто» другими Гранями. Например, в бою пока ты не нейтрализуешь Броню, ты не можешь нейтрализовать Сопротивление.

Какие Грани есть у противника – не всегда очевидно, иногда его надо сначала изучить.

Грань даёт разные бонусы (реакции). Например, Опытный воин может уклоняться от атак, наносить более серьёзные ранения и т.д. Если нейтрализовать Грань, противник теряет её бонусы.

Когда ты нейтрализуешь Грань противника, он сразу делает ещё какую-нибудь пакость (реакцию Краха).

**Важно!** Не каждый конфликт требует взаимодействия по этим правилам. Не каждый оппонент в споре обладает сильными сторонами, с большинством несложно Договориться (сделав соответствующий ход). Не каждый враг достаточно силён, некоторых можно победить, просто единожды нанеся урон (в соответствующей опции хода Идешь в атаку). Считай, у таких противников есть просто грань Сопротивление.

Кроме того, Грани могут меняться в зависимости от конфликта или даже в процессе него.

## ГЕРОЙ

### СОСТОЯНИЯ

У тебя есть 4 состояния, привязанные к характеристикам, а также Критическое состояние. Когда ход или Ведущий говорит тебе получить Состояние, ты отмечаешь одну из ячеек (одной наклонной полосою!).

Заработав состояние, ты получаешь -1 к указанной характеристике, пока оно не прошло.

Иногда при этом ты делаешь ход. Получаешь удар, если Ведущий сказал, что это был действительно мощный удар.

Названия. У привязанных к характеристикам Состояний есть двойное название, например, «Шокирован / растерян». Это всё ещё одно состояние, а не два! Будучи *шокированным*, нельзя стать ещё и *растерянным*, эта отметка уже сделана. Первое слово в паре считается физическим (обычно получается в бою), а второе – ментальным (обычно получается вне боя). Это разделение нужно только для твоего удобства, чтобы можно было выбрать состояние, подходящее ситуации. Было бы странно, если бы потерявший контроль над собой герой становился контуженным, а отброшенный ударом боевого робота – просто разозлённым!

**Серьёзное состояние.** Все Состояния по умолчанию лёгкие снимаются передышкой, помощью соратника или простым лекарством. Но иногда ты будешь получать Серьёзное состояние, если противник силён или если тебе не повезло. Такое Состояние ты отмечаешь второй чертой, ставя X в ячейке. Всё, чем отличается Серьёзное состояние – оно сложнее излечивается: дорогими препаратами или врачебной помощью.

Два обычных Состояния не складываются в одно Серьёзное! Когда в ходе написано (или Ведущий сказал) «получи состояние», всегда имеется ввиду обычное. Нельзя просто так вторично отметить состояние, делая его Серьёзным.

<b>ЯРОСТЬ</b>	<input type="checkbox"/>	<b>ТРАВМИРОВАН НЕУВЕРЕН</b>	<b>(-1)</b>	<input type="checkbox"/>
<b>КОНТРОЛЬ</b>	<input type="checkbox"/>	<b>ШОКИРОВАН РАСТЕРЯН</b>	<b>(-1)</b>	<input type="checkbox"/>
<b>НАВЫК</b>	<input type="checkbox"/>	<b>КОНТУЖЕН РАЗОЗЛЁН</b>	<b>(-1)</b>	<input type="checkbox"/>
<b>РЕПУТАЦИЯ</b>	<input type="checkbox"/>	<b>ОКРОВАВЛЕН ИСПУГАН</b>	<b>(-1)</b>	<input type="checkbox"/>

<b>КОНТУЖЕН РАЗОЗЛЁН</b>	<b>(-1)</b>	<input type="checkbox"/>	Лёгкое состояние
<b>ОКРОВАВЛЕН ИСПУГАН</b>	<b>(-1)</b>	<input type="checkbox"/>	Серьёзное состояние



Серьёзное состояние получается, если в ходе прямо написано (или Ведущий прямо сказал): «получи Серьёзное состояние» или «усугуби одно состояние до Серьёзного».

Точно так же все фразы «сними Состояние» подразумевают обычное Состояние. Серьёзное состояние так снять нельзя, в тексте должно быть сказано, что речь именно про Серьёзное состояние.

**Критическое состояние.** Когда ты получаешь Критическое состояние, ты выбываешь из сцены: ты при смерти, без сознания, в полной апатии и т.д. Получаешь ты его по обычным правилам – когда тебе нужно отметить состояние, ты всегда можешь отметить Критическое. Обычно это происходит, когда предыдущие 4 уже отмечены, и у тебя нет вариантов взять ещё – ведь отмечая Критическое состояние, ты не просто получаешь штраф, ты выбываешь из сцены.

**КРИТИЧЕСКОЕ  
СОСТОЯНИЕ**



Тебя может вернуть в сцену другой персонаж или обстоятельство, но это не избавляет от Критического состояния. Критическое состояние всегда Серьёзное. Если тебе нужно отметить Состояние, и не отмечено только Критическое, ты сразу помечаешь его крестиком.

Если тебя привели в чувство (например, Оказавшись рядом), и даже если сняли другое состояние, ты всё ещё остаёшься в Критическом – тебе очень плохо, ты всё делаешь с усилием и рискуешь умереть от любого повреждения.

Критическое состояние снимается таким же лечением, как и Серьёзное, только дольше или с тратой больших ресурсов.

**Смерть.** Если ты получаешь любые повреждения, находясь в Критическом состоянии – ты умираешь. Даже если у тебя есть свободные состояния. Тебя можно спасти только если кто-то экстренно Окажется рядом и стабилизирует тебя. Т.е. находиться в Критическом состоянии очень рискованно.

## БРОНЯ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СОСТОЯНИЯ

Некоторые ходы и снаряжение могут давать дополнительное состояние. Его можно вписать в буклет. Оно отмечается по обычным правилам, а снимается тем способом, которое указано в его описании. Такое состояние тоже может быть Серьёзным. Вот некоторые примеры источников дополнительных состояний:



- **Броня.** У тебя есть доспех, импланты, биомодификации или нечто другое, что некоторое время защищает тебя от ранений. Впиши Состояние «Броня повреждена». Обычное Состояние снимается починкой (потрать 1 Припас и некоторое время), Серьёзное – сложным ремонтом в мастерской.
- **Телохранитель.** Человек или робот защищает тебя от вражеских атак. Впиши Состояние «Беззащитен». Обычное Состояние снимается лечением телохранителя или ремонтом робота, Серьёзное – поиском замены.
- **Бронетехника.** Ты внутри боевого транспорта, который не повреждается обычным оружием. Можешь игнорировать необходимость брать физические состояния, пока Ведущий не скажет обратного. Впиши Состояние «Подбит». Подбитая бронетехника может функционировать, просто больше не даёт защиту. И обычное, и Серьёзное состояния снимаются только в мастерской, на Серьёзное уходит больше ресурсов и времени.

Внимание! «Впиши Состояние» значит совсем не то же самое, что «отметь Состояние». «Впиши» – означает, что у тебя есть дополнительное Состояние, и *теперь* его можно отмечать.

Может показаться контр-интуитивным, что, приобретая броню, ты вписываешь словосочетание «Броня повреждена», а не слово «Броня». Просто с точки зрения механики важнее именно Состояние, которое всегда указывается в логике его потери, чтобы удобно было его отмечать. А множить термины не хочется. Броню можно вписать в заметки.

Если не сказано обратного, у тебя может быть только одно дополнительное состояние. С точки зрения истории, у тебя могут быть и телохранитель, и броня, и что угодно ещё, и они оказывают влияния на то, что в истории происходит, но механический бонус в виде дополнительного состояния ты получаешь только от одного из них.

## ЛЕЧЕНИЕ

Никакое Состояние не снимается автоматически. Для этого существуют базовые ходы и ходы буклета, предметы снаряжения и иные способности.

- Обычное состояние снимается опциями ходов Укрываешься, Оказываешься рядом, Проводишь время и Используешь затишье, а также стимулятором.
- Серьёзное состояние снимается опцией хода Проводишь время, регенератором или врачебной помощью.
- Критическое состояние снимается опцией хода Проводишь время, реаниматором или более дорогой, долгой или затратной врачебной помощью.

## ПРОТИВНИК

### ПРИМЕР

**БАНДИТЫ.** Группа маргиналов и отбросов общества, выживающая за счёт применения насилия.

**Появление:** крики, свист, провоцирующие возгласы.

**Сопrotивление.** Бандиты Сопrotивляются, пока не нейтрализована хотя бы одна другая Грань. **Реакции:** стандартные.

**Группа.** До 10-12 человек. Их количество можно сокращать обычным оружием, но на это требуется время. И конечно, они будут сопротивляться. **Реакции:** Окружать; Атаковать каждого и нанести Состояние каждому; Атаковать и одновременно делать что-то ещё.

**Лихие.** Бандиты уверены в своём превосходстве. **Реакции:** Оскорблять, выводя из себя; Беспорядочная атака с уронном окружению и посторонним.

**Крахи:** Начать торговаться. Попытаться взять заложника. Сбежать с чем-то ценным.

Другие примеры Граней и противников см. в Буклете ведущего.

### ПОЯВЛЕНИЕ

Короткие идеи, как можно эффектно ввести противника в бой. Что герои видят и слышат в первую очередь.

Заодно при первом появлении можно озвучить те Грани противника, которые сразу видны. Например, *Гигант*.

### ГРАНИ

Грани – это свойства противника, помогающие ему противостоять оппонентам. Например, Бронирован, Толпа, Умелый воин. Относись к ним не как к характеристикам в компьютерной игре, а как ещё к одному элементу истории. Их названия и описания значат именно то, что значат. Противник с Гранью «Стремительный» носится по полю боя так, что еле успеваешь его отследить, а со свойством «Толпа» представляет собой группу.

Если ты хочешь победить противника, тебе нужно нейтрализовать грань Сопrotивление – тогда он умрёт, сдастся, потеряет сознание, сбежит, откажется от спора... в общем, перестанет представлять опасность.

Но обычно Сопrotивление защищено другими Гранями. Грубо говоря, противник чувствует в себе силы противостоять героям, пока имеет некие преимущества. Тогда нужно сначала вычислить и уничтожить, подавить или обойти такие Грани прежде, чем добраться до Сопrotивления. В Сопrotивлении написано, сколько Граней (и иногда – каких именно) её «прикрывает». Ниже написано, как их вычислять и нейтрализовывать.

Не все Грани защищают Сопrotивление. Некоторые просто дают противнику какие-то возможности, вредящие персонажам игроков. Такие Грани можно игнорировать, а можно нейтрализовывать и их, чтобы дальнейший бой был проще.

**Важно!** Наличие Граней (конкретных или в принципе) очень зависит от типа конфликта. В споре они будут одними, а в бою – другими. Если герой сражается с капитаном пиратов, то важно, что у последнего есть Броня, а если договаривается – имеет значение, что он Меркантильный, и не пойдёт на сделку без крупной выгоды. А Ватага пиратов помогает в обоих вариантах, потому что капитан пользуется их помощью и поддержкой. Ведущему надо оперировать Гранями в зависимости от ситуации и игнорировать Грани, которые в данном типе конфликта не имеют значения. Например, нехорошо, если герой изучает или нейтрализует «бесполезную» Грань.

**Ситуативные Грани.** Это Грани, полученные противником в текущей ситуации. Например, Укрытие (он спрятался за стену и стреляет оттуда), Вдохновлён (его воодушевил другой НПС). А если противник нашёл на поле боя экзоскелет и влез в него, у него может добавиться и 2 Грани! Нейтрализовывать их надо по общим правилам.

Точно так же какие-то Грани могут терять актуальность. Противник, не высовывающий носа из-за укрытия, перестаёт получать преимущество от Стремительности. Вдохновлённый может рваться в бой настолько, что больше не выглядит Умелым воином. А отдавший свой Энергоцит – не может им пользоваться. Реакции Краха (см. ниже) при такой потере Грани не случается.

Всегда решайте подобные ситуации, исходя из логики. Последнее слово за Ведущим.

### РЕАКЦИИ

Каждая Грань обычно связана с одной или несколькими реакциями – действиями, которые может применить противник. Например, «окружать», «нанести урон всем врагам», «выводить из себя оскорблениями» и т.д. Как и все остальные реакции (мастерские ходы), эти Ведущий применяет, когда кто-то получил обострение, предоставил отличную возможность, или игроки смотрят на него в ожидании. Подробнее про реакции описано в разделе Ведущего.

Есть Грани и без Реакций. Например, Восстановление: в описании сказано, что эта Грань через некоторое время возвращает противнику способность Сопротивляться. Этого достаточно, реакции тут излишни.

Реакции становятся недоступны противнику, когда нейтрализуется Грань, к которой они относятся.

### Стандартные реакции

- Атаковать, оружием или словесно;
- Найти укрытие;
- Нанести урон уязвимой цели;
- Перегруппироваться или сменить тактику;
- Отступить;
- Добиваться своей цели или выполнять приказ.

### КРАХ

Когда Грань оказывается нейтрализована, противник немедленно отвечает реакцией Краха. Это особая реакция, которая активируется именно нейтрализацией Грани. Существует общий список реакций Краха и личный для каждого противника. Ведущий волен выбирать любую реакцию Краха, если не сказано иного.

Самое важное в реакции Краха – после неё бой *обязан измениться*. Или противник ведёт себя по-другому, или ситуация стала совсем другой.

Реакции Краха в одном бою (а лучше на одной сессии) не должны повторяться. Это скучно.

### Стандартные реакции Краха:

- Обнажение нового оружия.
- Мощный натиск.
- Поиск укрытия и преимуществ окружения.
- Отступление.
- Вызов подмоги.
- Атака на кого-то или что-то ценное.
- Стать Группой (Толпа) или Толпой (Армия).
- Личная реакция Краха.

### СДЕЛАЙ САМ

В Буклете Ведущего есть примеры Появлений, Граней, Реакций, Краха и противников целиком. Помни, что это только примеры! Я крайне рекомендую Ведущему сочинять своих врагов, переименовывать Грани, иначе, чем я, привязывать к ним Реакции и т.д. Так гораздо интереснее. Не бойся экспериментировать. Враги должны удивлять, а не быть очередными бандитами, точно такими же, как и предыдущие, которых герои недавно побеждали.

### КАКОЙ ПРОТИВНИК СИЛЬНЫЙ?

Чтобы проще было ориентироваться. У сильного противника 2-4 Грани (кроме Сопротивления), и Сопротивление прикрыто 1-2 Гранями. Конечно, многое зависит от того, что именно это за Грани, какие у них реакции, какой у противника Крах. Но отталкиваться можно от этого.

### ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПРОТИВНИКА

В зависимости от вашей истории и конкретных повреждений, противник может восстанавливать Грани с разной скоростью. У него могут быть и дополнительные средства восстановления, например, доступ к медблоку, мудрый наставник и т.д. Он может и менять свои Грани (например, взяв Плазменное оружие вместо Бронебойного или, оставив Фанатизм, изучить ситуацию и получить Осведомлённость). Так что не удивляйся, встретив его в следующий раз более подготовленным, чем тебе хотелось бы.

### КАК ПРОИСХОДИТ КОНФЛИКТ

Как было сказано выше, противостоя неприятелю, ты выясняешь его Грани и нейтрализуешь их.

### КАК ОБНАРУЖИТЬ ГРАНЬ

- Она наглядна. Например, Тяжёлая броня. Её сложно не заметить, про неё Ведущий говорит открыто. Некоторым героям Ведущий может рассказать больше, если сочтёт, что они в этом разбираются. Например, Киборг может заметить импланты противника, которые другие персонажи бы пропустили.
- Её можно вычислить наблюдением или изучением. Опиши, что ты делаешь, чтобы обнаружить Грань (например, заранее понять, что противник – Крутой переговорщик, или что даёт ему Набор имплантов) и сделай ход Ориентируешься или Получаешь информацию.

- **Её можно обнаружить уже в противостоянии.** Прямая атака (как в бою, так и вне его), если не поражает противника, то даёт тебе информацию, что мешает этому поражению. Ход *Идётся* в атаку содержит опцию «наносишь урон или нейтрализуешь Грань (или выясняешь, почему это невозможно)», а ход *Договариваешься* на 10+ говорит, что противник выполнит просьбу (или склонится к этому в конфликте). Фразы в скобках говорят о том, что у противника есть Грань, устойчивая к прямой атаке, но теперь тебе известно, какая (Броня, Энергощит, Уверенность и т.д.). Это важно! Ведущий не может просто сказать «не вышло», он должен уточнить, почему, из-за какой именно Грани.
- У тебя могут быть **личные ходы**, которые дают информацию или точно так же говорят нейтрализовать Грань противника или выяснить, почему это невозможно. Они работают точно так же, если не сказано обратного.
- **Грань (а точнее, её реакция) применена.** Например, если противник включил невидимость, стало понятно, что у него есть такая Грань. Впрочем, не всегда возможно правильно отгадать Грань по реакции.

Всегда, когда Грань обнаружена, Ведущий пересказывает её описание (без реакций). Игроки должны знать, какие возможности она даёт (например, что Бронетехника не повреждается обычным оружием), а также, может она прикрывать Соппротивление или нет (иногда это указано не в самой Грани, а в Соппротивлении).

## КАК НЕЙТРАЛИЗОВАТЬ ГРАНЬ

В отличие от Граней и реакций, уязвимости не заданы. Тут простор для творчества игроков! Только вам решать, какой будет уязвимость той или иной Грани. Если противник Стремительный, его можно прижать к земле перепадом гравитации, заставить залечь под плотным огнём, перебить ноги моноклинком или выключить свет, чтобы он перестал метаться, боясь сломать шею о препятствие. Последнее слово за Ведущим.

Тебе не всегда надо ликвидировать Грань, достаточно, чтобы она не давала преимущества. Например, ты заманиваешь группу бандитов в узкий лабиринт: несмотря на то, что их количество не уменьшилось, пространство не даёт им выгоды от этого количества. Грань можно считать нейтрализованной.

С точки зрения механики варианты таковы:

- **Атаковать напрямую.** Использовать ходы *Идётся в атаку* (в бою) и *Договариваешься* (вне боя). Первый олицетворяет именно прямое сражение, стрельбу, фехтование, грубую силу и т.д., а второй – такое же прямое словесное противостояние. С их помощью можно нейтрализовать даже неизвестную Грань, если Ведущий решит, что это уместно. Например, в то время как Стремительный противник может уйти от огня героя, Лихие бандиты всё равно потеряют боевой дух, если в них стрелять. Минус же в том, что они НЕ нейтрализуют Грань, если это нельзя сделать прямой атакой, а лишь говорит, почему нельзя.
- **Использовать ход Лишаешь преимущества.** В отличие от предыдущего, им можно нейтрализовать только известную Грань. Этот ход работает от любой характеристики, что предполагает творческий подход: ты можешь обмануть противника, вычислить слабое место, выстрелить в уязвимую точку и т.д. Минус в том, что Грань надо знать, а разыскивая подход, легко можно пострадать.
- **Так сказала сама история.** Иногда обстоятельства складываются так, что нейтрализация Грани напрашивается. Например, ты подавляешь аристократа, и его свита теряет Воодушевление. Или выбранная опция другого хода делает что-то, очень похожее на нейтрализацию Грани. Или если удалось приставить пистолет прямо к затылку противника. Не вижу смысла в этой ситуации делать отдельный ход. Если это логично – что ж, значит, удача на стороне игроков. Но не злоупотребляй этим: обычно противнику как раз-таки нельзя приставить пистолет к затылку, потому что он Умелый воин, Стремительный и т.д.

Иногда для нейтрализации Грани нужно не только её знать и понять уязвимость – нужна ещё *возможность*.

## ВОЗМОЖНОСТЬ

*Возможность* – это способность совершить действие, которое потенциально можно было совершить и раньше, но теперь исчезла некая помеха или появилась большая выгода. Например, если обнаруженная уязвимость – это маленький пятачок в броне противника, то туда ещё надо умудриться попасть. Или ты хочешь нажать на боевом роботе кнопку отключения, но есть риск угодить в его клешни, а с *возможностью* ты их избегаешь.

*Возможность* относится именно к конкретному объекту, и при этом очень связана с конкретной ситуацией. *Возможность* – часть истории, а не просто механика. Поэтому многие её свойства ситуативны. Например, *возможность* попасть в дыру в броне продлится несколько мгновений, а *возможность* уничтожить Безупречную репутацию противника компроматом существует столько же, сколько и сам компромат. Кроме того, в первом случае *возможность* касается конкретного противника, а во втором – любого, упомянутого в компромате.

*Возможность* можно получить в ходах *Смотришь в лицо опасности*, *Оказываешься рядом*, *Укрываешься* и в других. Всегда ты и решаешь, что это за *возможность* и для чего: атаковать противника внезапно? Что-то о нём узнать?

Незаметно добраться до нужной точки? Успеть что-то сделать в безопасности? И т.д. Если ничего в голову не идёт может, *возможность* и не нужна.

*Возможность* можно взять себе, дать соратнику или распространить на всю группу, как логичнее в истории.

Ведущий скажет, когда *возможность* требуется. В обычной ситуации *возможность* может помочь, но не необходима.

**Для чего используется *возможность*:**

- Как было сказано ранее, совершить действие с низкой вероятностью успеха: например, попасть в щель в броне.
- Совершить действие, проигнорировав небольшое затруднение: например, проскочить мимо охраны, пока она отвлеклась. Раньше это было невозможно, а теперь можно рискнуть.
- Совершить действие, проигнорировав некое условие: например, подключиться к терминалу удалённо, избежав необходимости за него садиться.
- Получить более выгодные результаты: например, ты находишь нужные слова, и собеседник не только соглашается на предложение, но и проникается к тебе симпатией.
- Получить более мягкие последствия: например, падая с крыши, ты цепляешься и получаешь меньший урон.
- Задать вопрос о ситуации. Можно использовать вопросы из хода Ориентираться.

*Возможность* не даст тебе доступ к чему-то невероятному, не создаст чуда и не решит проблему полностью, но всегда наделит каким-то преимуществом, хотя бы в виде информации. Поэтому если не знаешь, что с ней делать, используй её как вопрос.

Твоя задача – объяснить, в чём твоя *возможность*, но последнее слово за Ведущим.

## СОЮЗНИКИ

Твои союзники обычно не обладают Гранями, особенно небоевые. Когда их атакуют, они либо получают ранения, либо эмоциональный удар. Считай это физическим или ментальным Состоянием соответственно и лечи теми же способами, что и Состояния персонажа игрока.

Однако, если есть желание, можно наделить союзника Гранями. В этом случае считается, что его Грань даёт тебе *возможность*. Например, Эксперт может дать необходимые знания. Очень важным становится описание Грани. Например, в описании грани Быстрый стрелок может быть сказано, что её обладатель всегда стреляет первым и может нейтрализовать Грань не готового к этому оппонента. Именно это и произойдёт в истории.

Союзник с полноценными Гранями усложняет конфликт, т.к. вам придётся учитывать дополнительно его действия и состояние. Поэтому, если желания нет, оставь союзников без Граней, история может быть от этого только лучше.

**Примеры Граней союзников:**

- **Авторитет в \_\_\_\_\_.** Союзник влиятелен в какой-то организации и даже может отдавать там приказы.
- **Актёр.** Союзник прекрасно выдаёт себя за других людей.
- **Ас.** Союзник отлично управляет транспортными средствами.
- **Быстрый стрелок.** Союзник всегда стреляет первым (если среди героев нет кого-то с такой же способностью) и может выстрелом нейтрализовать Грань не готового оппонента.
- **Медик.** Союзник может эффективно лечить других и снимать их состояния.
- **Мистик.** Союзник обладает непонятной связью с чем-то за гранью человеческих знаний.
- **Обладает \_\_\_\_\_.** У союзника есть какое-то важное снаряжение и имущество, способное менять ситуацию.
- **Переговорщик.** Союзник отлично подбирает аргументы и может нейтрализовать небоевую Грань противника.
- **Разведчик.** Союзник может получать важную информацию о противнике, оставаясь незамеченным.
- **Связи с \_\_\_\_\_.** У союзника есть контакт в какой-то организации или с каким-то лицом. Он может передавать информацию с ними или от них или даже предоставить этот контакт тебе.
- **Телохранитель.** Союзник может защитить тебя от урона. Ты можешь сказать, как именно он тебя уберёт. Страдает ли он при этом сам – зависит от ситуации. Закрыв тебя от пули, он получает её сам, а схватив, когда ты падаешь с крыши, он остаётся невредим.
- **Устрашающий.** Союзник обладает пугающей внешностью или поведением и может нейтрализовывать Грани восприимчивых к этому противников.
- **Чтение эмоций.** Союзник может определить, какую эмоцию испытывает его собеседник.
- **Эксперт в \_\_\_\_\_.** Союзник обладает важными знаниями в какой-то области и может разобраться в чём-то, касающемся этой области, если будут подходящие условия (время, лаборатория, безопасность и т.д.).

Это лишь примеры. Ты можешь добавлять свои варианты, подходящие конкретному союзнику.

# СНАРЯЖЕНИЕ

## ТЕГИ СНАРЯЖЕНИЯ

- **Бесшумное:** не производит шума.
- **Броневой:** может игнорировать защиту от Грани «Броня» или эффективно нейтрализовать её.
- **Герметичное:** способно защитить пользователя от агрессивной окружающей среды: вакуума, воды, огня и т.д.
- **Двуручное:** для использования необходимо держать в двух руках.
- **Дистанция:** определяет предельную дальность эффективности оружия и снаряжения:
  - **в упор:** для атаки цели в ближнем бою;
  - **ближняя:** для атаки цели, находящейся в пределах пары десятков метров;
  - **дальняя:** для атаки цели, находящейся в пределах сотен метров и далее.
- **Игнорирует щиты:** полностью игнорирует эффект защиты от любых типов энергетических щитов.
- **Кодированное:** применять может только зарегистрированный пользователь.
- **Кровавое:** наносит особо страшные раны, буквально разрывая противника на части. Может вгонять в панику.
- **Легендарное:** предмет с богатой историей, его легко узнать. У многих к нему особое отношение.
- **Лучше прежнего:** предмет определён лучше аналогичного, которым герой сейчас пользуется. Чем-то. Когда герой начинает пользоваться им, данный тег исчезает. Он нужен только для кинематографичности: чтобы, например, герой после боя мог взять трофейную крутую пушку, не заморачиваясь в деталях.
- **Маскировка:** пользователь невидим, пока не совершает резких движений.
- **Мощное:** эффективно разрушает предметы обстановки.
- **Нелетальное:** не наносит долговременного вреда и не может убить.
- **Нелетальный режим:** переключается между обычным типом атаки и нелетальным.
- **Нестандартное:** необычное управление или форма, к которым надо привыкнуть прежде, чем использовать.
- **Площадное:** может бить по площадям или воздействовать на большие территории.
- **Опасное:** при неаккуратном использовании легко навредить себе или союзникам.
- **Очередь:** когда бросаешься в атаку, потрати Припас, чтобы заставить противника залечь. Может повреждать Грань «Толпа» и не тратит времени, повреждая Грань «Группа».
- **Программируемое:** даёт *возможность* поразить цель за укрытием и вне прямой видимости.
- **Противотанковое:** способно нейтрализовать и повреждать Грань «Бронетехника».
- **Скрытое:** предмет может быть спрятан или замаскирован, без специального досмотра его нельзя обнаружить.
- **Точное:** даёт *возможность* поразить маленькую цель.
- **Тяжёлое:** атака с этим оружием тратит 1 Припас.
- **Умное:** можно использовать разные типы боеприпасов или зарядов. Типы иногда указаны в описании, а иногда это оставлено на ваше решение. Чтобы достать нужный комплект, нужно потратить 1 Припас.
- **Ценное:** предмет чем-то ценен или дорого стоит.
- **Чуждое:** сделано совершенно иной культурой. Непонятно, как им пользоваться, или даже что это.
- **Штатское:** допустимо к открытому ношению, есть лицензия.

Список тегов – не закрытый. Если в вашей истории появилась потребность в новом теге, смело его добавляй.

## ПРИМЕРЫ СНАРЯЖЕНИЯ

У каждого предмета есть Цена, она сравнивается с твоим Благосостоянием. Если Цена ниже Благосостояния, и с покупкой не связано интересных сцен, она происходит автоматически. Если нет, сделай ход Покупаешь или нанимаешь. Цена указана примерная. Она может меняться в зависимости от места покупки, качества товара, доступности и т.д. Один и тот же предмет может стоить по-разному на разных планетах, в разных городах, даже у разных продавцов или в разное время. Предметы могут дорожать и дешеветь, если это вытекает из истории.

Обычные траты имеют Цену 0, подразумевая, что они стоят несколько кредитов и не влияют на твоё Благосостояние. Такие траты может позволить себе каждый. К ним относятся, например:

- Поест в кафе
- Купить билет на планетарный транспорт,
- Снять дешёвый номер в отеле,
- Купить простую одежду,
- Зарядить реактор корабля,
- И т.д..

А также всё, что обосновано вашей историей.

Одежда	Цена	Оружие	Цена
Приличная одежда	1	Стандартные боеприпасы (любое оружие)	0
Скафандр ( <i>герметичное</i> )	1	Пистолет ( <i>ближняя</i> )	1
Спортивная броня ( <i>штатское</i> , даёт Броню и состояние «Броня сломана». Невосстановима)	2	Армейский нож ( <i>в упор</i> )	1
Шикарная одежда	3	Револьвер ( <i>ближняя, мощное</i> )	2
Камуфляжный костюм ( <i>маскировка</i> )	3	Пистолет с лицензией ( <i>ближняя, штатское</i> )	2
Гражданская броня ( <i>штатское</i> , даёт Броню и состояние «Броня сломана». Состояние снимается небольшим ремонтом, Серьёзное – невосстановимо)	3	Пилотаж (в упор, кровавое)	2
Военная броня (даёт Броню и состояние «Броня сломана». Состояние снимается небольшим ремонтом, Серьёзное – сложным ремонтом)	4	Плазменная винтовка ( <i>дальняя, двуручное, игнорирует щиты, очередь</i> )	3
		Моноклинок ( <i>в упор, бесшумное, бронебойное, скрытое</i> )	3
		Гранатомёт ( <i>дальняя, площадь, умное, тяжёлое</i> )	3
		Штурмовой лазер ( <i>дальняя, бесшумное, двуручное, мощное, точное</i> )	4
Предметы	Цена	Транспорт	Цена
Голопроектор дешёвый (проецирует голограммы невысокого качества на пару метров от себя)	1	Аренда хOVERскейта, моноколеса и подобного лёгкого транспорта	0
Стимулятор (снимает Состояние)	1	Аренда дешёвого автомобиля	1
Планшет с выгруженной инфосетью (позволяет сохранить всю инфосеть системы)	2	Билет на стазис-звездолёт (пассажиры в гИбернации), официальный маршрут	2
Датчик движения ( <i>ближняя</i> )	2	Аренда качественного флаера	3
Сканер оружия (ручной прибор)	3	Билет на шикарный лайнер, официальный маршрут	3
Качественный робот-стюард	3	Аренда недорогого звездолёта	3
Гравигенератор портативный (управляет силой гравитации вокруг пользователя).	3	Покупка автомобиля среднего качества	4
Синтезатор пищи (пищевой принтер, создающий блюда в соответствии с программами)	4	Покупка подержанного звездолёта (если хочешь вложить Прибыль когда Покупаешь или Нанимаешь, требуется 4 вместо 1)	5
Услуги	Цена	Разное	Условия
Врач/психолог, снять Состояния	1	Восстановление утерянного оборудования героя (зонд, транспорт, экзоскелет и т.д.)	0 (считается, на такое деньги всегда есть)
Сменить имидж	1	Система корабля	2 Прибыли
Обед в отличном месте	1	Долгосрочный найм специалиста	Падение Благосостояния на 1
Краткосрочный найм дешёвого специалиста	1	Окончание найма специалиста	Восстановление Благосостояния
Врач/психолог, снять Серьёзные состояния	2	Найм дешёвого звездолёта с командой на один полёт	Цена 3 плюс навар
Оплатить рекламное объявление в инфосети	2	Выполнение простого задания или доставки	+1 Прибыль
Дизайн каюты	2	Выполнение умеренно сложного задания	+1 Прибыль каждому
Врач/психолог, снять Критическое состояние	3		
Установка шикарного декоративного импланта или биомода	3		
Качественная смена внешности	4		
Сменить дизайн корабля	4		

## ПОЯСНЕНИЯ К ХОДАМ

Это короткие пояснения, зачем нужен тот или иной ход, когда его стоит делать. Сами ходы см. в Буклете игрока. Помни, чтобы активировать ход, нужно описать соответствующее действие, и в то же время подходящее описание может спровоцировать ход. При этом ход применяется, когда это интересно и есть риск.

### БАЗОВЫЕ ХОДЫ

#### СМОТРИШЬ В ЛИЦО ОПАСНОСТИ

Это ход для ситуаций, когда явно присутствует риск, но ни один другой ход не подходит. Поэтому в нём перечислены все 4 характеристики, каждая для определённых вариантов действий.

#### ДЕРЖИШЬ СЕБЯ В РУКАХ

Это ход для ситуаций, когда можешь запаниковать или сорваться. Это может быть результатом стресса, ментального воздействия, столкновения с чем-то неприятным и т.д. Речь в этом ходе идёт не только о страхе, но о любых чувствах, которые персонаж пытается сдержать или скрыть: гнев, злость, слёзы, радость и т.д.

#### УКРЫВАЕШЬСЯ

Это ход для ситуаций, когда тебе нужно спрятаться от угрозы. Как быстро прыгнуть за баррикаду от вражеского огня, так и тайно следить за противником, пока он не видит. В зависимости от того, предполагает ситуация быструю реакцию или скорее внимательность и точность, ты используешь Ярость или Контроль.

#### ДОГОВАРИВАЕШЬСЯ

Это ход для ситуаций, когда ты пытаешься уговорить НПС что-то сделать, а он реагирует без энтузиазма. Это не просьба «сделай пожалуйста» – ты предлагаешь что-то в ответ. Это твой рычаг воздействия. Это могут быть деньги, ответная услуга, угрозы и т.д. Договариваться можно не только словами, но и намёками и жестами.

#### ОКАЗЫВАЕШЬСЯ РЯДОМ

Это ход для ситуаций, когда ты хочешь помочь кому-то, или, наоборот, помешать. С другими героями всё зависит от твоих с ним Связей, а с НПС – от подходящей характеристики. Считай, ты делаешь за НПС ход Смотришь в лицо опасности.

#### ВЗЛАМЫВАЕШЬ

Это ход для ситуаций, когда пытаешься преодолеть неодушевлённую защиту: электронный или механический замок, firewall, системы компьютерной безопасности и так далее. В Грани Вселенной не нужно обладать специфическими знаниями, чтобы преодолевать подобную защиту.

#### ЧИНИШЬ ИЛИ РАЗБИРАЕШЬ

Это ход для ситуаций, когда пытаешься заставить работать неработающее оборудование – или наоборот. Или когда ты создаёшь что-то простое из хлама или расширяешь функционал устройства.

#### ПОЛУЧАЕШЬ ИНФОРМАЦИЮ

Это ход для ситуаций, когда ты ищешь знания, необходимые для решения проблемы. В отличие от хода Ориентируешься, ты не составляешь общую картинку, а погружаешься в источник информации и ищешь там ответ. Ты шарить по имеющимся данным или своей памяти. Это тратит много времени.

#### ИДЁШЬ В АТАКУ

Это ход для ситуаций, когда ты сталкиваешься с противником в бою. В отличие от хода Лишаешь преимущества, ты непосредственно сражаешься: стреляешь, фехтуешь и т.д. Это очень прямой метод, которым ты можешь добиться боевого перевеса в разных проявлениях.

#### ЛИШАЕШЬ ПРЕИМУЩЕСТВА

Это ход для ситуаций, когда ты атакуешь противника, зная его конкретную Грань и найдя способ её нейтрализации. Атакуешь в широком смысле – вокруг может даже не быть боя, ты просто знаешь уязвимость оппонента и бьёшь в неё. Методы могут быть очень разными, а цель – конкретна.



## **ПОЛУЧАЕШЬ УДАР**

Это ход для ситуаций, когда ты переносишь удар в уязвимое место или произошедший в неудобный момент. Не важно, в бою или нет, получаешь ты при этом Состояние или нет. Важно, что произошло что-то, что серьёзно вывело тебя из равновесия. Далеко не каждый удар таков, Ведущий скажет, когда это произошло.

## **ОРИЕНТИРУЕШЬСЯ**

Это ход для ситуаций, когда ты хочешь больше понять про происходящее или про конкретного человека. Это значит, что ты предпринимаешь для этого какие-то усилия. Если ты общаешься с окружающими, то используешь Репутацию. Если взаимодействуешь только с предметами – Контроль. А потом составляешь общую картину. Чтобы увидеть что-то заметное, ход не требуется. Если ты хочешь понять про другого героя, ответы даёт тот, кто его играет.

## **ПОКУПАЕШЬ ИЛИ НАНИМАЕШЬ**

Это ход для ситуаций, когда ты тратишь деньги на какой-то товар или услугу. Твоё Благополучие сравнивается с Уровнем покупки (характеристика товара). Ход активируется только когда процесс покупки вам интересен. Прибыль позволяет превратить результат в автоматический успех, потому что это правда МНОГО денег.

## **ПОПОЛНЯЕШЬ ПРИПАСЫ**

Этот ход не требует броска, он лишь предписывает, когда ты можешь восстановить Припасы до того значения, которое указано в твоём буклете. Для этого нужно два условия: подходящее место и достаточно времени.

## **ДРАМАТИЧЕСКИЕ ХОДЫ**

Это ходы для более конкретного управления игрой – способы сделать её интереснее и более соответствующей жанру. Обрати внимание, что многие из них обращаются к игроку, а не к его герою. Потому что именно игрок определяет, с какой опасностью сталкивается герой, у персонажа здесь нет выбора.

## **ПРОВОДИШЬ ВРЕМЯ**

Это ход для ситуаций, когда у тебя есть достаточно времени, которое можно занять чем-то полезным. Не важно, сколько именно времени. Даже если всё это время ты занимаешься разными делами, то всё равно выбираешь только одну опцию, которая кажется тебе самой важной и интересной.

## **ЗАКАНЧИВАЕШЬ СЕССИЮ**

Это технический ход, который делаешь ты, а не твой герой. Он нужен для подведения итогов одной вашей встречи. Ты обязательно выполняешь первую опцию, отвечая на вопросы и получая опыт, и, по желанию, две остальные.

## **ПОВЫШАЕШЬ УРОВЕНЬ**

Это ещё один технический ход. Когда ты накапливаешь 4 опыта, ты сбрасываешь его, повышаешь Уровень на 1 и выбираешь опцию. Обычно это происходит после конца сессии. 10 уровень – максимальный.

## **РАСКРЫВАЕШЬ ВНУТРЕННИЙ МИР**

Это необычный ход, напоминающий, что здорово рассказывать о мыслях и чувствах своего героя. Это делаешь именно ты как игрок, а не он. Это очень помогает строить историю вместе. Ты можешь сказать, что другие персонажи догадываются о мыслях и чувствах твоего героя, или оставить эту информацию только для игроков.

## **ВЛИПАЕШЬ В НЕПРИЯТНОСТИ**

Это ход для ситуаций, когда тебе, как игроку, хочется, чтобы с героем случилось какое-то приключение, большое или не очень. Чтобы история была интереснее. Никто не заставит тебя сделать это, вопрос лишь в твоём желании.

## **ИСПОЛЬЗУЕШЬ ЗАТИШЬЕ**

Это ход для ситуаций, когда герои получили небольшую передышку, справившись с испытанием или готовясь к новому. В фильмах в такие моменты нередко случается важный разговор, раскрывающий одного или нескольких персонажей. Ты можешь воплотить эту сцену, раскрывая свои мотивы и желания – от лица героя, а не игрока.

## ЖЕРТВУЕШЬ СОБОЙ

Это ход для ситуаций, когда случилась страшная катастрофа с большим количеством жертв. Например, уничтожится ваш корабль со всем экипажем. Чтобы игра на этом не заканчивалась, ты можешь рассказать, как твой герой пожертвовал собой и всех спас, случайно или намеренно. Важно не обесценивать эту жертву ни во время этого хода, ни впоследствии.

## КОСМИЧЕСКИЕ ХОДЫ

Это ходы для управления космическим кораблём. Я пока не менял их относительно Второй редакции игры, так что космический бой всё ещё использует Урон и подобные механики. Надеюсь взяться за них в ближайшее время.

## СПАСАЕШЬ КОРАБЛЬ

Это аналог хода Смотришь в лицо опасности для космического корабля. Ты Спасает корабль, когда выводишь его из какой-то опасности или пытаешься преодолеть рискованную ситуацию, не описанную другими ходами. Это может быть что угодно, от космического сражения до попытки выдать твой звездолёт за менее подозрительную посудину.

## ИЩЕШЬ РАБОТУ

Это ход для ситуаций, когда ты пытаешься найти какое-нибудь задание для экипажа вашего корабля. Для всей вашей команды. Посоветуйся и скажи, что ищешь. Заказ – это большое или маленькое приключение. Результат хода – лучший заказ, который удалось найти. Ты находишь заказ даже при обострении, просто с ним будут сложности.

## ТОРОПИШЬСЯ ВЫЛЕТЕТЬ

Это ход для стандартных в космоопере ситуаций, когда почему-то надо срочно валить, но пока неизвестно, насколько хорошо это получится. Он применим только в драматичных сценах вылета. Ход делается в тот момент, когда ты уточняешь, готов ли корабль лететь, и это не праздное любопытство, а острая необходимость.

## ДАЁШЬ ЗАП

Это ход для ситуаций, когда корабль сражается с другим звездолётом или иной целью. Он прямолинеен, речь идёт именно об обмене уроном. Урон кораблю определяется так: ты кидаешь кубик за каждую единицу урона, где 1-3 – половинка ранения, 4-5 – одно, 6 – два. За каждое ранение временно вычеркни одну систему корабля.

## РЕМОНТИРУЕШЬ СИСТЕМЫ

Это ход для ситуаций, когда ты пытаешься привести корабль в норму после больших повреждений. Нам не интересно чинить системы по одной, времени во время полёта обычно достаточно. Этот ход обычно подразумевает длительный процесс ремонта (несколько часов или дней), поэтому и описывай его широкими мазками.

## ПРОКЛАДЫВАЕШЬ ПУТЬ

Это ход для ситуаций, когда ты хочешь добраться из одной системы в другую на своём корабле. Путь – это серия прыжков, остановок, пролётов через другие системы, подзарядок на станциях. Это всегда один ход и один бросок кубиков. Ход включает три варианта рискованности путешествия (и количество проблем из списка). Список общий для всех трёх вариантов.

- **Официальный маршрут** есть на большинстве звёздных карт. Это стандартный вариант путешествия из одной известной системы в другую.
- **Неизвестный маршрут** на картах отсутствует. Или ты хочешь проложить собственный путь между известными системами, чтобы не попасться никому на глаза. Такой маршрут точно будет опаснее официального.
- **Опасный маршрут** – с ним что-то не так, независимо от карт. Аномалии, враги, угроза в точке назначения и т.д. Или маршрут не получилось рассчитать хорошо – например, в спешке или при психозе.

## КОРОТКО О МИРЕ

Мир «Грани Вселенной» полон тайн, загадок и опасностей. Его описание намеренно обобщенное и полное белых пятен. Мы хотим подстегнуть твоё воображение. Заполняй пробелы так, как будет лучше для создания классной истории, спрашивай мнение остальных участников игры. Можешь даже взять за основу иной мир! Мы стремились к тому, чтобы наши правила позволяли совместить жанр космооперы с любым другим: боевиком, хоррором, комедией, драмой. Если хочется попробовать непривычный жанр – вперёд!

### ИСТОРИЯ

Около полутора тысяч лет назад пять колониальных кораблей человечества прибыло в рукав Приора галактики Пегас. Сейчас никто точно не знает, какова была их точка отправления, или что заставило их решиться на этот полёт. Колониальные корабли расселились по нескольким планетам, однако они были столь истощены, что людям потребовалось около трёхсот лет, чтобы снова выйти в космос. С этого момента началась **эпоха Экспансии** – время расширения и развития, освоения новых миров, научного прогресса. Тогда было создано несколько межзвёздных государств, среди которых значатся те, что со временем станут нынешними *Федерацией* и *Таурианской Империей*.

Эпоха Экспансии окончилась тем, чем нередко заканчиваются периоды развития – войной. Державам стало тесно в космосе. Громадные территории и обилие ресурсов множества миров быстро сделали войну затяжной. Масштабность боёв и число жертв росли... когда появилось *Единение*. Это движение внезапно предложило решение. Оно пропагандировало отказ от насилия и даровало любому присоединившемуся человеку доступ к передовым технологиям. Среди них особенно выделялось **ЭХО** – сеть, мгновенно связывающая пользователей друг с другом.

Война окончилась. Люди присоединялись к Единению целыми государствами, отказываясь от агрессии и выбрасывая из своей жизни оружие. Постоянно расширяющаяся база знаний, помноженная на мгновенную коммуникацию, обеспечила прогресс, сравнимого с которым никогда не было. По легендам, человечество могло зажигать новые звёзды. Эти 200 или 300 лет назвали **Золотым Веком** – хотя на самом деле они были Чумой цивилизации.

День, когда к ЭХО присоединилось 99,5% человечества, стал **Днём Агонии**. Сознание всех пользователей сети было отформатировано, личность стёрта, стремления и мечты заменены. А Единение оказалось маской поливидовой цивилизации с общим разумом, названной **Машиной**. Она ассимилировала любой вид, и вот добралась до людей.

Но человечество выжило. Оно бежало несколько десятков лет и откатилось до сектора, где некогда появились первые колониальные корабли. У планеты Абсолют Машина была остановлена – что-то в магнитном поле звезды нарушало логические цепи неприятеля. С тех пор вот уже 300 лет там идёт непрекращающаяся война.

### СОВРЕМЕННОСТЬ

Человечество смогло перевести дух. Ситуация стабилизировалась. Доступный людям сектор, названный Свободным Кластером, включает два с половиной десятка очень разных и не всегда идеально подходящих для человека миров с крупными поселениями, плюс некоторое количество космических станций и менее обжитых планет.

**Империя** пережила катастрофу лучше всех – сказалась тяга к традициям. Остался цел и императорский Дом, и несколько других аристократических династий, с тех пор пытающихся путём интриг и хитрых манипуляций добиться лучшего положения, а то и – кто знает? – добраться до престола.

В **Федерации** власть перешла в руки Корпораций, и плохи твои дела, если ты не принадлежишь к одной из них. Формально они пропагандируют свободу, но хватит ли у тебя сил сохранить независимость от того варианта свободы, который предлагает каждая из них?

В другой части Кластера простирается территория, принадлежащая суверенным мирам. И её название – **Клоака** – красноречиво говорит о том, что никто не возьмётся предсказать, с кем здесь сведёт тебя судьба. Тут встречаются как оплоты великих цивилизаций, так и планеты, где царит варварство и беззаконие. Выходцы из Клоаки могут быть неотличимы от федератов или имперцев или оказаться непохожими ни на кого.

А на самой границе с территорией Машины располагается **Пограничье** с центром в Абсолюте – регион, где не кончается война. Считается, что тут лучше не появляться без оружия – но разве есть место, куда можно прилететь невооружённым? Если не Машина, то пираты, вражда сильных мира сего или что похуже... Опасностей везде хватает.

Так мы живём сейчас. Мы путешествуем между звёздами с помощью технологии пространственных прыжков. Мы встраиваем в своё тело импланты и изменяем его биомодификациями. Часть работы за нас выполняют роботы, примитивные, ведь после столкновения с Машиной искусственный интеллект запрещён. Любые наши травмы исчезают за несколько дней и даже часов. Мы продолжаем развивать культуру и технологии.

Но то, что происходит у людей в головах – не изменилось ни на бит. Кажется, мы всё те же, что и 300 лет назад, и 1000. И кто может сказать, когда человеческая природа приведёт нас к новым проблемам?..

## РАЗДЕЛ ВЕДУЩЕГО

Итак, тебе выпала роль Ведущего игры. Поздравляю! Это большая возможность и большая ответственность. В то время как игроки отвечают в основном за своих персонажей, ты отвечаешь за всё, что их окружает. Ты говоришь, что они видят, слышат и чувствуют, ты наполняешь пространство возможностями, ты творишь целую Вселенную. Да, в этой игре игроки тоже создают мир и декорации, но именно тебе предстоит следить за уместностью всех новых идей.

Твоя главная задача – поддерживать историю. Ты не создаёшь всю игру и весь сюжет от начала до конца, пуская внутрь игроков как в музей. Нет. Считай, что вы вместе управляете машиной, причём так, что руль в руках у всех вас сразу, а вот педали – только у тебя. Ты поддаёшь газу, притормаживаешь на поворотах, переключаешь сцепление и делаешь так, чтобы машина ехала и не разбилась. Чтобы все вы добрались до финала, где бы он ни оказался.

В этом тебе помогают Цели, Принципы, Реакции и несколько советов, что я могу дать. **Цели** – это то, к чему ты стремишься, то, что ты хочешь воплотить. Это ответ на вопрос «*Чего ты хочешь добиться?*» **Принципы** – это рекомендации по твоему поведению, помогающие достичь целей. Это ответ на вопрос «*Что ты делаешь?*» **Реакции** – это твои ответы на поступки героев, конкретные действия, предпринимаемые тобой, чтобы соблюсти принципы и достичь целей. Это ответ на вопрос «*Как именно ты это делаешь?*» Все вместе эти правила помогают строить игру наилучшим образом, чтобы добиться хорошей истории.

### ЦЕЛИ

Всё, что ты делаешь в игре – это воплощаешь цели. Пока ты пытаешься их достичь и соблюдаешь баланс, ты с большей вероятностью получаешь хорошую игру.

**Создай живую Вселенную.** Ты отвечаешь за всё, что окружает героев, так сделай это окружение живым! Описывай мир и его жителей, добавляй детали. Пусть планеты и места будут разными, пусть мир будет наполнен передовыми технологиями, пусть НПС демонстрируют свои мотивы, страхи и характер. Покажи игрокам чудеса и глубину Вселенной и поддерживай их взаимодействие с ней. Напомню, что описания – это топливо ролевой игры!

**Сделай историю героев напряжённой и динамичной.** Герои не должны быть пассивными зрителями. Они – главные действующие лица вашей истории! Мир вертится вокруг них! С ними должны происходить события: подкидывая им испытания и возможности, заставляй их действовать, а не сидеть на месте, давай передышку между напряжёнными моментами. Реагируй на их действия. Поступки героев не могут быть проигнорированы, а отвечать на них в первую очередь тебе. Герои должны видеть, что их действия в самом деле на что-то влияют.

**Играй, чтобы узнать, что будет дальше.** То, что герои могут на что-то повлиять, подразумевает, что у них есть свобода. История развивается сама, благодаря их действиям. Поэтому тебе не нужно – и даже вредно – планировать события слишком детально и слишком далеко. Движок игры этому противоречит. Вместо этого помогай героям сделать выбор, реагируй на их действия и смотри, к чему это приведёт. Поверь, это очень интересно.

### ВСЕГДА ГОВОРИ

Иногда ты будешь сталкиваться с ситуациями, когда цели тянут тебя в разные стороны. Чтобы принять решение, есть следующие приоритеты, расставленные по убыванию. Итак, если ты не знаешь, что именно сказать, всегда говори...

... **то, чего требует история.** Мы уже обсуждали, что главное в игре – это история. Мы играем ради того, чтобы она получилась, и получилась крутой. Если у тебя есть выбор, делай так, чтобы история продолжалась. Если герои могут встретить важного НПС или нет – пусть встретят! Так же интереснее.

... **то, чего требуют принципы (см. ниже).** Если все варианты твоих слов ведут к тому или иному развитию истории и не помогают выбрать – взгляни на твои принципы. Это то, что именно тебе надо делать. Соответственно, ты можешь опереться на них. Например, если ты раздумываешь, как описать обострение, вспомни, что тебе надо быть фанатом героя! Вероятно, это не он такой некомпетентный, а ему помешало некое обстоятельство. Вот и твой ответ.

... **то, чего требуют правила.** Если принципы не подсказали тебе решения, можно взглянуть на правила и действовать из формальной логики. Если игрок сделал ход, то, скорее всего, у него одна попытка что-то совершить – не давай ему вторую такую же. История не стоит на месте. Если ход предписывает игроку взять Состояние – напомни ему об этом.

... **то, чего требует подготовка.** Если правила не описывают решения твоего затруднения – пришло время взглянуть на твою подготовку. Вдруг тебе показалось важным сделать какие-то зарисовки перед игрой! Сейчас-то они и пригодятся! Если ты знаешь, что НПС, с которым общаются герои – злой, то, вероятно, что-то может вывести его из себя. Но помни, что слишком много подготовки истории скорее повредит, чем поможет.

... **то, чего требует честность.** Наконец, если предыдущие приёмы не помогли – скажи то, что кажется тебе правильным. Если в игре прозвучало, что фотонный меч легко рубит конечности, и им ударили героя – ну, он потерял конечность. Это честно. Кроме того, помни, что игроки знают лишь то, что ты говоришь им, так что не скупись на правду. Не утаивай того, что они обязательно бы заметили и поняли. Игрокам неизвестно, как выглядит звездолёт, пока ты его не опишешь. Они не знают, что собеседник нервничает, пока ты не обратишь на это внимание.

## ПРИНЦИПЫ

Это действия и задачи, помогающие тебе воплотить цели. Тебе не обязательно помнить их все, но чем лучше они уложены в голове, тем больше правила работают на тебя, и тем увлекательней становится ваша история. Будет хорошо, если всё, что ты говоришь в игре, воплощает тот или иной принцип и работает на ту или иную цель.

**Погружай героев в космооперу.** Вы играете в определённый жанр, и игроки ощутят его лучше, если ты будешь подавать пример. Наполняй историю технологиями, описывай бездонный космос, показывай разные миры и народы, избегай контекста планеты Земля. Если ты будешь измерять время в десятках дней, а не в неделях, или если ты будешь называть информационный носитель центриком (от слова «концентратор»), а не флэшкой, это поможет создать нужную стилистику! Помогай игрокам создать нужную картинку и ощущения, и они подхватят. История от этого станет лучше.

**Начинай с описания и заканчивай им.** Всё, что ты и другие участники игры делают, исходит из повествования и перетекает в него же. Когда игрок делает ход, он описывает действие, потом обращается к механике, а потом ты описываешь реакцию. Со всех сторон повествование. Наполняй пространство деталями, давай имена и понятные мотивы своим НПС, давай названия и запоминающиеся черты местам и объектам. Не просто вражеский звездолёт, а корвет «Адмирал Каховски» с утерянной в бою причальной мачтой правого борта. Любой персонаж или объект, появившийся в повествовании более чем на минуту, заслуживает имени. Это повышает вовлечённость игроков. Если ты хочешь большей глубины, описывай разным игрокам разные стороны и качества одного НПС или объекта.

**Задавай вопросы.** Веди постоянный диалог с игроками. Вопросы – твои лучшие друзья. Тебе важно реагировать уместно и сообразно, поэтому надо знать, во-первых, что персонаж делает, во-вторых, чего он хочет добиться, и в-третьих, о чём он думает или что чувствует. Если герой стреляет в противника, он может хотеть ранить его, испугать, отвлечь и т.д. Ответы на эти три вопроса помогут выбрать реакцию. Тебе помогут и другие наводящие и провокационные вопросы. «Откуда у вас этот корабль?», «Чья смерть до сих пор не даёт тебе покоя?». Спрашивай об их ощущениях: «Каковы его губы на вкус?», «Что ты почувствовал, когда он упомянул твоего пропавшего друга?» Подталкивай этими вопросами игроков, вплетай ответы в историю. Если ответов тебе мало, задай уточняющие вопросы. Вопросы помогают тебе разрешать затруднения: ты можешь спрашивать игроков, какова, на их взгляд, главная опасность, и что может произойти дальше. Ответы обязательно нужно использовать, чтобы сделать историю интереснее – и не всегда во вред героям.

**Будь фанатом героев.** Это значит хотеть, чтобы герои были чертовски хороши в своём деле, встречали достойные обстоятельства и не выглядели глупо, если это не их задумка. Ты создаёшь им испытания, но только для того, чтобы показать *их* крутость, а не *свою*. Они главные герои, напоминаю. От тебя не требуется подыгрывать им, чтобы они всегда побеждали, но твоя задача – давать им возможность блеснуть. Ни в коем случае не надо унижать героев! Или отбирать что-то важное просто потому, что ты это можешь. Это не то испытание, что сделает историю интересной. Броненосец, лишённый своего экзоскелета, потеряет много возможностей. И, конечно не отбирай у героя победу.

**Обращайся к героям, а не игрокам.** Говори: «Максилант, где ты прячешься от Машины?», а не «Марина, где Максилант прячется от Машины?» Называя игроков именами персонажей, ты подталкиваешь их к тому, чтобы они начинали думать, говорить и действовать как персонажи. Подробно поясняй, что герой видит и слышит, игрок должен получить информацию так же чётко, как если бы он сам находился в сцене: «Твой собеседник густо покраснел. Совершенно понятно, что ты своим предположением о его мотивах попал в яблочко». Точно так же не называй своих реакций и не говори о них явно. Когда ситуация требует твоей реакции (см. ниже), всегда описывай происходящее персонажам, а не игрокам. Говори: «Из гиперпространства вышел корабль без опознавательных знаков и сразу заглушил связь», а не «Ты получил обострение, поэтому я выбираю реакцию "покажи беду в будущем"». Реакции должны естественно вытекать из повествования, поддерживая и развивая вашу историю.

**Провоцируй героев на действия.** История развивается, когда герои действуют и совершают выборы. Подталкивай их к этому. Показывай, что ситуация станет хуже, если они не вмешаются. Подвергай опасности что-то важное для них. Но не дави постоянно, у героев должно быть время на передышку. Не заставляй, а помогай. Если они растеряны, значит, у них недостаточно информации – разбери с ними варианты. Если игрок не может выбрать опции хода – поясни, что они значат в ситуации. Например: «Получи возможность – у тебя было достаточно времени рассмотреть оперативников или подкрасться поближе» или «Эксперт, консультация которого может потребоваться, это явно микробиолог. Думайте, где его найти». Всегда поддерживай интересы игроков и никогда не заставляй их идти единственным путём, выбранным тобой, или сделать единственный ход, который ты считаешь правильным.

**Иногда делись правами рассказчика.** У тебя нет обязанности придумывать все детали в одиночку. Привлекай игроков к этому! Они описывают свои действия ДО хода, но могут рассказать, что случилось, и ПОСЛЕ. Если кто-то получил полный успех, он может быть заинтересован описать, как выглядел его триумф. То же самое можно делать с обострениями. И даже на этом останавливаться не обязательно. Если вы прилетаете на планету, откуда родом один из героев, пусть её опишет сам игрок! Ему виднее, где вырос его персонаж. Если герой встречает врага, впервые появившегося в повествовании, игрок может рассказать суть их конфликта. Это может удивлять людей, которые раньше с этим не сталкивались, будь с ними мягче. Права Ведущего и игроков не прибиты гвоздями. Составлять историю вместе куда увлекательнее.

## РЕАКЦИИ

Когда в беседе возникает пауза, и все ждут, что ты что-то скажешь – время для твоей реакции. Реакции – это непосредственные действия, которые ты совершаешь. Игроки «перебрасывают мяч» тебе, описывая действия своих персонажей и совершая свои ходы, а твоя задача – вернуть подачу, давая поводы совершать новые и новые ходы.

Название реакции непосредственно описывает, что происходит. Например, «Лиши их чего-то» предполагает, что у героев правда что-то пропадёт (предмет, шанс, маскировка, милость собеседника и т.д.)

Помни о том, чтобы обращаться к героям и никогда не называть реакции. Описывай то, что происходит с персонажами так, будто их мир реален. Всегда заканчивай описание вопросом: «Что ты делаешь?», чтобы история продолжалась.

## МЯГКИЕ И ЖЁСТКИЕ РЕАКЦИИ

Одна и та же реакция может быть мягкой или жёсткой. Это качество говорит не о суровости последствий, а лишь о неотвратимости. Можно их избежать или уже нет.

Мягкая реакция предполагает, что последствия ещё не наступили, и их можно предотвратить. Например, в героя летит метательный топор. Или собеседник возмущённо вскинул брови и попросил повторить сказанное.

Жёсткая реакция несёт необратимые последствия, и героям требуется иметь с ними дело. Факт свершён, работайте с его результатами. Например, в героя прилетел метательный топор, рана его. Или собеседник заявил, что не собирается иметь дело с такими нахалами, и ушёл.

Граница между этими видами реакциями иногда расплывчата, но пусть это тебя не смущает. Можешь считать мягкую реакцию намёком на реальные проблемы, а жёсткую – как раз этими проблемами.

## КОГДА И КАК РЕАГИРОВАТЬ

Озвучивай реакцию, когда...

- все сидящие за столом ждут, что произойдёт дальше (возникла заминка);
- игрок сделал ход и получил обострение;
- игроки предоставили отличную возможность.

Первый случай означает, что повествование замедлилось, и время двинуть историю дальше. Типичный пример: когда игрок совершил действие и ждёт результата. Или обсуждение зашло в тупик. Короче, любой случай, подразумевающий вопрос: «И что дальше?». Обычно в этой ситуации выбирается мягкая реакция.

Обострение всегда означает, что произошло что-то, что персонажу не понравится. Обострения иногда прописан в ходе, но редко, и во всех остальных случаях время для твоей реакции. Обычно выбирается жёсткая.

Отличная возможность – это какая-то ситуация, когда герой подставился, угодил в ловушку или не заметил или проигнорировал опасность. Обычно выбирается жёсткая реакция. Проигнорированная мягкая реакция также считается отличной возможностью. Как и ситуация, когда герои чётко идут к заготовленной тобой проблеме.

Я не просто так употребляю слово «обычно». Нет железного правила, насколько жёсткой в какой ситуации должна быть реакция. Это решать тебе. Ты даёшь настолько жёсткую реакцию, насколько хочешь. Не можешь, не должен – именно *хочешь*. Что сейчас интереснее – шанс уклониться от последствий или столкновение с ними? К чему готовы игроки, что их порадует, а что будет перебором? И помни о целях и принципах. Вряд ли тебя можно назвать фанатом героев, если ты только и делаешь, что сыпешь на них большие несчастья.

Обычно жёсткая реакция следует за мягкой. Никто не любит внезапные неприятности, гораздо лучше, если до этого был намёк на опасность. А вот если он был проигнорирован, тут-то ты и получаешь отличную возможность. В хороших историях только так и бывает.

## КАК ВЫБРАТЬ РЕАКЦИЮ

Всегда выбирай реакцию, которая логически проистекает из ситуации. Вряд ли провал переговоров с лордом Великого дома приведёт к трате Припаса. Гораздо осмысленнее открыть неприятную истину (лорд считает вас проходимцами и не намерен больше общаться), лишиться чего-то (лорд выгоняет вас из своего поместья), показать беду в будущем (лорд намерен рассказать друзьям о вашей ненадёжности) и т.д. Вариантов масса.

Редко когда существует единственно верная реакция, и тебе не обязательно искать наиболее вероятную. Достаточно выбрать уместную. Желательно такую, что ведёт к развитию истории.

Реакция не обязана происходить сразу, можно решить, что она отзовется впоследствии. Тогда надо намекнуть на это. Собственно, это и есть реакция «Покажи беду в будущем».

Список реакций не исчерпывающий. Я ручаюсь: то, что ты обычно говоришь в ответ на действия игроков, в большинстве случаев и будет реакцией. Список нужен, чтобы дать тебе примеры и подстегнуть воображение.

## СПИСОК РЕАКЦИЙ

**Реагируй на их мысли и чувства.** Помнишь принцип «Задавай вопросы», в том числе про мысли и чувства героев? Получив ответ, не забывай его, а отрази в истории. Покажи, обоснованны ли их страхи, исполнимы ли желания. Напоминай игрокам о мыслях и чувствах друг друга. Эта информация — большой источник интересных сцен.

**Покажи пугающую Вселенную.** Мир очень разный: иногда он благодушен и приветлив, иногда — жесток и зловещ. Напомни об этом игрокам, если представится возможность. Незвестная технология или явление могут пугать, равно как и поведение некоторых персонажей, которые готовы идти на жертвы ради своих целей.

**Открой неприятную истину.** Неприятная истина — это любой факт, который не понравится героям. Их союзник предал их. Преследователи встали на их след. В следующем отсеке находится вражеский боевой робот. Её возлюбленный никогда её не любил. Что угодно. Пусть герои осознают, что ситуация хуже, а проблем больше, чем им казалось.

**Покажи беду в будущем.** То есть любую неприятность, которая вот-вот наступит, как локальную, так и глобальную. В темноте впереди слышны шорохи, у пирата бронебойный пистолет, дредноут Федерации вошёл в пространство Империи. Что угодно, что ничем хорошим это не грозит. Прежде, чем нанести удар, дай понять, что кулак уже занесён.

**Поделись полезной информацией.** Ты можешь раскрывать не только неприятную правду, но и полезную. То есть такую, которая поможет игрокам действовать. Она не обязана быть приятной! Информация провоцирует действия, и я обнаружил, что лучше дать больше, чем делиться ей скупно. Когда у игроков есть информация, они действуют с большим энтузиазмом, в то время как скрывая её, ты почти ничего не получаешь. Рассказывай больше, не скупись.

**Усугуби ситуацию.** Сделай ситуацию хуже, чем она была. К противникам пришло подкрепление, на корабле начался обратный отсчёт, наниматель открыл досье героя. Или, например, одна фракция выдвинула ультиматум другой. Также можно вынудить героя сделать тяжёлый выбор. Пусть он осознает его, сделает, а потом сталкивается с результатом.

**Покажи последствия их выбора.** Прямое следствие одного варианта предыдущего пункта. Выбор должен быть ценным, и единственный способ это продемонстрировать — показать, что он изменил. Столкнуть героя с последствиями, хорошими или не очень. Важно не переборщить: игрок должен желать действовать, а не ощущать бессилие.

**Подвергни опасности нечто важное.** Угрожай самим героям или чему-то, что имеет ценность. Их другу-НПС, звездолёту, доброму имени и т.д. Вынуди их действовать и совершать выборы. Эта реакция очень эффективна, но не злоупотребляй ей. Когда важное постоянно подвергается опасности, в это перестаёшь верить.

**Лиши их чего-то.** Это очень широкая реакция, предполагающая, что у героев пропадает нечто, что только что было. Элемент снаряжения выпал или сломался, шанс нанести удар упущен, противник пропал из вида, связь оборвалась, НПС перестал им доверять, дверь закрылась — всё это варианты того, чего можно лишиться.

**Заставь потратить Припас.** Частный случай Лишения чего-то, когда персонаж теряет Припас. Ему пришлось воспользоваться специальным оборудованием, он расстрелял всю обойму, или, например, игрок заявляет, что герой взял с собой нечто полезное, но не совсем обычное. Пускай! Если он потратит на это Припас.

**Предоставь возможность, с ценой или без.** Покажи персонажам то, чего они хотят: решение проблемы, шанс, ценность и т.д. Скажи, чего это будет стоить: денег, полезных предметов, репутации, необходимости сделать что-то или, может, потребуется рискнуть или шагнуть в неизвестность. Или оно достанется им просто так? Случаются и такие чудеса.

**Раздели их.** Разделение героев может проявляться в чём угодно, от потери друг друга из вида до похищения прямо у всех на виду неизвестными силами. Или лидер корпорации просит одного из героев пройти в его кабинет для важного разговора, а остальных — подождать снаружи. Важно то, что теперь герои находятся в разных местах. Допускается и широкая трактовка с потерей доверия друг другу. Если герои боятся повернуться спиной — это тоже разделение.

**Дай Состояние и Дай Серьёзное Состояние или даже Критическое.** Что-то выбивает героя из равновесия физически или ментально. Вражеский выстрел? Вторжение в разум? Ужасная сцена? Оскорбление? В зависимости от ситуации и источника, этот урон может быть Серьёзным или даже Критическим. Состояние можно и усугубить этой реакцией.

**Заставь Получить удар.** Иногда вред герою достаточно велик или специфичен, чтобы привести к дополнительным проблемам. В этом случае попроси игрока сделать соответствующий ход и выбрать, что ещё пошло не так.

**Потребуй возможность.** Про *возможность* описано выше в этом же документе. Если тебе кажется, что какое-то действие требует выполнения дополнительных условий — так и скажи. Попадание в маленькую мишень. Незаметное приближение к противнику. Витиеватая провокация. Пусть игроки ищут *возможность* в ходах или в самой истории.

**Отбери возможность.** *Возможности* не вечны. Враг прикрыл уязвимую точку. Противник обо всём договорился с собеседником, и подслушивать его бессмысленно. Компромат слит кому-то ещё. Скажи, что *возможность* упущена. Не делай этого внезапно. Сначала намекни, что это может произойти, чтобы это не стало неожиданностью для игроков.

**Покажи, что произошло за кадром.** Во Вселенной постоянно что-то происходит, даже, если героев нет рядом. Думай о том, что НПС делают за кадром, или что ещё может случиться, когда никто из героев не смотрит. И, конечно, они должны узнать про это! Ведь пока отголоски или намёки не появились в кадре, ничего и не произошло.

## НПС

НПС – это калька с английского Non-Player Character, и правильнее всего перевести это как «второстепенный персонаж». Что логично, у нас же есть главные герои – персонажи игроков. НПС не должен затмевать героев!

Создать нового НПС и сделать его живым не так уж и сложно. Для начала надо ответить на вопрос, зачем он в истории, **какую роль он играет**. Он просто должен присутствовать в сцене (например, дежурный в полицейском участке), или у него какая-то более сложная роль? Он источник информации, препятствие или возможность? Или что-то иное?

Назначив роль, ты можешь наполнить персонажа глубиной. Для этого надо определить его черты. Я рекомендую определять лишь некоторые, а не все. Список избыточен. Чем важнее роль, тем важнее прописать НПС получше. Работник космопорта может обойтись и без имени, а главный антагонист должен быть подробен! На 4-5 черт.

**Имя.** Как персонажа зовут или его прозвище. Имя может быть говорящим или отсылающим к какой-то культуре. Совет: «космически» выглядят имена, когда имя относится к одной культуре, а фамилия – к другой. Например, Сьюзен Иванова.

**Цели и мотивы.** Это то, чего НПС хочет и к чему стремится. Они могут быть достижимыми или не очень, могут быть противоречивыми. Здорово, если они как-то касаются героев или вызывают их равнодушное отношение.

**Страхи.** НПС очень не хочет, чтобы что-то произошло. Лучше, если они не оппозитны цели, а касаются другой темы.

**Ресурсы и методы.** Возможности, которые НПС использует, чтобы достигать целей и избегать страхов. Какие-то его сильные стороны, таланты, активы и характерные способы действовать.

**Уязвимости и изъяны.** Слабые места НПС, в которые можно давить. В каком-то смысле это «ресурсы наоборот».

**Характер и поведение.** Как НПС себя ведёт, какой он, чем отличается от других персонажей. Его речь, голос, жесты и т.д.

**Причуды и особенности.** Яркие черты, не охватываемые другими пунктами.

**Отношения.** Какие связи у НПС с героями и другими персонажами. Кто ему друг, кто враг, кому он должен, кто ему нравится, а кто нет. Это большой пункт, которым лучше заняться после того, как определено что-то из предыдущего. С игроками они могут строить целые треугольники, когда один герой видит одну их сторону, а другой – другую. И сам НПС относится к ним по-разному. Это придаёт ему глубины, но чем больше таких связей, тем сложнее за ними следить. Не стесняйся возвращать НПС в сюжет. Зачем придумывать кого-то нового, если уместно использовать старого?

## ФРОНТЫ

Фронты – это «прото-сюжеты», основа для истории, учитывающей, что мы играем, чтобы узнать, что будет дальше.

Фронт – это некое явление или цепь событий, осложняющие жизнь героев или побуждающие их к действиям. Обычно фронты развиваются и стремятся к некоторой цели. Если герои их не остановят, они приведут к той или иной катастрофе.

Сам термин «фронт» отсылает к фразе «сражаться на два фронта», что подразумевает, что фронт обычно не один, и таким образом они окружают героев проблемами, с которыми приходится разбираться.

Фронты не обязательно использовать в игре, история ложится и без них, другими методами. Но если этот способ тебе по душе, фронты могут упростить тебе задачу воплощения крутой истории.

Чтобы создать фронт, тебе нужно придумать его название, определить тип, цель, катастрофу, сигналы (рекомендуется), а также действующих лиц (опционально) и дополнительные ходы и реакции (опционально).

**Тип.** Это характер напасти. Например, Амбициозный лидер, Конфликт власть имущих, Опасная секта, Катаклизм и т.д.

**Цель.** Это то, чего указанный тип хочет добиться. Например, Амбициозный лидер – захватить власть, Конфликт власть имущих – уничтожить оппонента, Опасная секта – распространить влияние, Катаклизм – уничтожить всё.

**Катастрофа.** Это то, что случится, если тип достигнет цели. Это всегда что-то, что герои должны счесть недопустимым. Например, Амбициозный лидер устроит тиранию и преследование несогласных в регионе, Конфликт власть имущих зацепит местных жителей и уничтожит мирный порядок, Опасная секта поглотит людей и промоет им мозги... Ну, с Катаклизмом и так всё понятно, он довольно последователен.

**Сигналы.** Это шаги, которые тип предпринимает на пути к цели. Например, Амбициозный лидер публично критикует нынешнюю власть (1), проводит акцию протеста (2), закупает оружие (3), поднимает восстание (4) и захватывает власть, устраивая свой порядок и проводя репрессии (5). Я рекомендую использовать плюс-минус 5 сигналов. Обычно они развиваются от незначительных событий к конкретной катастрофе.

Когда продвигать фронт – решать только тебе. Ответ зависит исключительно от твоих ощущений и от действий героев.

Про сигналы ещё важно, что герои должны получить информацию о продвижении фронта прямо в игре. Ибо то, чего они не знают, не считается случившимся. Не забывай доносить до них, что случилось! Находи способы.

**Действующие лица** – это перечисление важных для фронта НПС, а **Дополнительные ходы** и реакции – это новые механики, расставляющие нужные акценты. Например, пытаюсь понять Амбициозного лидера, ты Ориентируешься, используя Ярость. Сочинять новые ходы можно! В полной версии правил будут подробности, как это делать.

Фронты начинают меняться из-за вмешательства игроков, так что не забывай корректировать их. Внимательно следи, как фронт может трансформироваться. И учитывай, что в какой-то момент вмешательств достаточно, чтобы победить фронт.



## ПЕРВАЯ СЕРИЯ

Итак, вы собрались на игру. С чего начать?

Вам надо помнить про взаимное доверие, а также то, во что именно вы собрались играть. Безусловно, у нас космическая опера, но какая именно? Космоопера может быть боевиком, триллером, комедией и много чем ещё. Договоритесь, во что именно вы играете или остановитесь на приключениях.

Обсудите ваши пожелания, как бытовые (дни и длительность игр и т.д.), так и содержательные (кто в какие темы хочет или не готов играть и т.д.). Если все согласны на проговорённые условия, то продолжайте.

### КАК СОЗДАТЬ ГЕРОЯ

- Выбери и внимательно прочитай буклет.
- Выбери происхождение.
- Выбери или опиши внешность. Или найди подходящую иллюстрацию.
- Выбери элементы снаряжения, если это требуется. Обычно они есть все.
- Прочитай стартовые ходы. Они есть все. Они могут предполагать какие-то выборы, сделай их.
- Распредели значения +2, +1, 0 и -1 между основными характеристиками.
- Прочитай специальные ходы. Выбери из них один, если Ведущий не сказал обратного.
- Придумай персонажу имя, образ, характер, предысторию в общих чертах. Подробно не надо, оно будет мешать.

### КАК СОЗДАТЬ КОМАНДУ

Как только все создали своих героев, необходимо по очереди их представить. После этого надо сформировать Связи. Найди их в буклете и подумай, кто из твоих соратников под какую строчку подходит. Впиши имена в соответствующие строчки. В одну строчку можно вписать не более одного имени, но на одного соратника может быть более одной связи. Пустые строчки для твоих идей — если мыслей про новые связи нет, не заполняй их. Озвучь, кого ты куда вписываешь, чтобы другие участники это знали. Связи не обязаны быть симметричными: один герой может нравиться другому, но сам его не любить. Сложные отношения — это прекрасно.

Даже если отношения персонажей не очень, они всё равно члены одной команды. Они не чужие друг другу люди, у них есть доверие. «Грань Вселенной» подразумевает именно командность, с группой одиночек история выйдет хуже.

Я не рекомендую начинать историю со знакомства, лучше, если вы уже знаете друг друга. Что угодно может помешать вам, даже вступление «вы познакомились час назад» лучше, чем «вы знакомитесь сейчас».

Если вам для истории нужен звездолёт, возьмите и заполните его буклет.

### С ЧЕГО НАЧАТЬ ИСТОРИЮ

Если у вас нет стартовой идеи, её можно создать. Придумайте инцидент и обстоятельства. **Инцидент** — это «заряженное» событие, которое даст толчок. Начинайте с чего-то динамичного, стрельбы, погони и т.д. Чего-то, что вынуждает вас сразу действовать. **Обстоятельства** — это декорации и окружение, дающие зацепки на будущее.

Определить инцидент и обстоятельства можно с вопросов. Вопросы используйте такие, что подхлестнут ваше воображение и определяют элементы, а не всю ситуацию целиком. Плохие варианты: «вы в баре. Что вы делаете?», «вы прибываете на планету. Что будете делать?», «вы заходите на корабль. Куда собираетесь лететь?» Примеры хороших есть ниже. Ни в коем случае не надо отвечать на все, используйте 1-2 вопроса из первого списка и 3-4 из второго.

#### Инцидент

- Кто опасный вышел из гиперпространства рядом?
- Куда вы так отчаянно торопитесь?
- Почему вы падаете?
- Как вы умудрились потерять ценного пассажира?
- Кто из вас и как был только что ранен?
- Что за символ вы обнаружили на своём корабле, и почему он так пугает? Как от него избавиться?
- Кто пригласил вас в гости и по какому поводу?
- Что именно рядом с вами повреждено, и почему это срочная проблема?
- Какой специалист вам срочно нужен и почему?
- Кто из ваших знакомых прямо сейчас попал в беду?

#### Обстоятельства

- Чем вы зарабатываете, за какие задания берётесь?
- Какой груз вы везёте?
- Ради чего вы прибыли в \_\_\_\_\_?
- Кому вы недавно перешли дорогу?
- Где вы нашли предмет и как поняли, что он необычен?
- Что не так с вашим кораблём?
- Кому ваш корабль принадлежит на самом деле?
- За что вас объявили в розыск?
- Кто вас нанял?
- Кому вы должны?
- Из какого удивительного места вы возвращаетесь?
- Что мешает вам двинуться дальше?

# ПРИКЛЮЧЕНИЕ НАЧИНАЕТСЯ В ПОИСКАХ КОРАБЛЯ

Это короткая зарисовка, с которой можно начать вашу историю. Это не полноценный сюжет (тем более, что цели предписывают играть, чтобы узнать, что будет дальше), а скорее схема, но, ответив на все вопросы, ты получишь неплохую стартовую ситуацию. В каждом пункте определяйте ответ вместе по любому удобному вам принципу, если не сказано обратного. Или предлагайте свой вариант.

Герои уже прошли вместе через некоторые испытания и решили дальше путешествовать вместе. Дело за малым: добыть корабль для путешествий. Но как это сделать, если денег нет?

## Что вас объединило?

- Задание, выполненное с блеском. Какое?
- Задание, после которого остались враги. Кто они?
- Общий интерес. Какой?
- Пережитая катастрофа. Что это было?
- Общая бывшая работа. Какая?
- Родственные связи. Каковы они?

## Почему корабль нужен вам срочно?

- Вы упустите очень выгодное дело. Какое?
- Здесь вас разыскивают враги. Какие и за что?
- Скоро случится нечто крайне неприятное. Что?
- Вы обещали близкому сделать это срочно. Почему?
- На корабле появится нечто крайне важное. Что?
- Вы поспорили, и срок истекает. На что важное?

## Почему вы выбрали именно этот звездолёт?

- Он небольшой и неприметный. Зачем вам такой?
- У него подходящий набор систем. Какой?
- Получив его, вы насолите врагу. Чем именно?
- С ним связаны важные воспоминания. Чьи?
- Он известен, и так вы заработаете себе имя. Зачем вам это?
- Это вообще ваш корабль. Как он попал к нынешнему хозяину?

## У кого сейчас нужный корабль?

- Онан Душегуб, головорез с пиратской станции (отморозок, хозяин арены, враждует с другими лидерами станции).
- Сайрил Мелл, корпоративный агент (ушлый и беспринципный, работает в крупной корпорации, занят проектом, который сделает ему карьеру).
- Леди Вега Коррино, коллекционер (аристократка, член тайного общества, жертва интриг благородных Домов).
- Кристаликс де Юулон, рейнджер (командир боевого звена, сомнительные методы, конфликт с военными Абсолюта).

## Где именно сейчас корабль?

- Спрятан в секретном доке. Почему?
- Выставлен на всеобщее обозрение. Зачем?
- Под надёжной охраной. Какой?
- В большой опасности. В какой?
- В ремонтном ангаре. Что с ним?
- Перевозится из одного места в другое. С какой целью?

## Почему хозяин не отдаст и не продаст вам корабль?

- Запрашиваемая сумма очень велика.
- Корабль нужен ему для своих целей.
- Корабль дорог ему по личным причинам.
- Он считает вас недостойными или личными врагами.
- Он скрывает, что корабль у него.
- Он не знает, что корабль на его территории.
- Он уже обещал корабль кому-то ещё.
- Вы не знаете, но он точно не согласен.

## Кто может вам помочь?

- Компаньонка, бывшая одного из вас.
- Пираты, ищущие наживы.
- Мать одного из вас, влиятельный человек.
- Очень щепетильный знакомый эксперт.

## Какой изъян есть у корабля?

- У него уникальная система, которую нельзя удалить, и которая работает очень нестабильно.
- Он принадлежал кому-то, кто имел много врагов.
- Он был в руках Машины, и неизвестно, чего от него ждать.
- У него дурная слава, и он считается проклятым.

## Что здесь скоро произойдёт?

- Большой аукцион.
- Прибытие соперника хозяина корабля.
- Страшная катастрофа.
- Шикарный праздник.
- Боевые действия.
- Раздоры в стане хозяина корабля.

## ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Пожалуйста, поиграв в бета-версию, пришли мне ответы на вопросы в чат в телеграме, в сообщения группы в контакте или в личку!

1. Понятен ли этот документ? Не хватает ли в нём чего-то?
2. Как в целом работает механика, броски и ходы? Пока не про бой. Есть ли путаница или нет, ясно ли, когда какой ход и почему применяется? Все ли опции понятны и достаточны? Что можно улучшить? Какие ходы особенно понравились? Каких не хватало?
3. Использовались ли Драматические ходы? Понятны ли они? Как они работали?
4. Использовались ли Космические ходы? Понятны ли они? Что в них можно улучшить?
5. Понятны ли буклеты: игрока, Ведущего, примеры противников? Хочется ли в них что-то улучшить?
6. Понятна ли тема с *возможностями*? Всегда ли понятно, что они могут давать?
7. Как бой? Интересен ли, увлекателен ли, понятен ли? Что вызвало сложности, что понравилось?
8. Как буклеты? Помогают ли создать образ, дают ли возможности для интересных действий? Захотелось ли что-то поправить? Может, найдены опечатки?
9. Как в целом? Вдруг что-то хочется добавить, а в предыдущих пунктах нету.

## СПОСОБЫ СВЯЗИ

Группа вконтакте

<https://vk.com/edgeoftheverse>



Чат в телеграм

[https://t.me/edge\\_of\\_the\\_verse](https://t.me/edge_of_the_verse)



## БЛАГОДАРНОСТИ

**Идеи:** Voidheart Symphony, Fellowship, Masks, Плащи и Пистолы, Рыцари Силы. Другие РВТА-хаки и иные игры.

**Советы:** Alessio, Вадим Малярчук, Дмитрий Забиров, Дмитрий Девятников, Fres, Марина Резиноваяюточка, Саша Кушнир, Zamurmun, Дэн Лукин

**Издатель:** Pandora's Box

**Клубы:** Ролекон (Мск), Никогде (Ект), 20 Граней (НН)

**Мастера:** Сырный Ангел, Деми, Фахрутдинов Булат, Кузя, Дмитрий Забиров, Maxim Weingarten,

**Игроки:** Анастасия Шаенко, Джис, Антон В., Лена Пек, Фенрис, Jay, Саша Кушнир, Марк Фарафонов, Дмитрий Демидов, Сэш, Осип, Ян, Кир, Сандаков Виталий, Фахрутдинова Таисия, Гатин Хасан, Александр Евдокимов, Нечаев Георгий.

А также за общую поддержку: Рыжему Библиотекарю и паре тематических чатов в Телеграм! (не флудите)

## ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ

Видео, что такое настольные ролевые игры: <https://youtu.be/7p8Swwnp7wE>

Видео, как работает ПБТА-движок: <https://youtu.be/uQ1LSfD9170>