# БАЗОВЫЕ ХОДЫ

*Любой ход требует описания твоих действий.*

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

*Любой ход должен изменить ситуацию.*

## СМОТРИШЬ В ЛИЦО ОПАСНОСТИ

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

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

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

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

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

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

## ДЕРЖИШЬ СЕБЯ В РУКАХ

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

## УКРЫВАЕШЬСЯ

Когда ты ***прячешься от опасности***, действуй:

→ *Яростно*, если двигаешься быстро;

→ *Логично*, если у тебя есть время.

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

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

## ДОГОВАРИВАЕШЬСЯ

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

## ОКАЗЫВАЕШЬСЯ РЯДОМ

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

→ с помощью Связей*, если это другой герой;

→ подходящим образом**, если это НПС.

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

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

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

## ВЗЛАМЫВАЕШЬ

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

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

## ЧИНИШЬ ИЛИ РАЗБИРАЕШЬ

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

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

## ПОЛУЧАЕШЬ ИНФОРМАЦИЮ

Когда ты ***изучаешь документы, данные и т.д.,*** действуй *Научно*. На 10+ Навигатор скажет что-то полезное. На 7—9 то же самое, и выбери 1:

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

## ИДЁШЬ В АТАКУ

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

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

## ЛИШАЕШЬ ПРЕИМУЩЕСТВА

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

→ *Яростно*, если сражаешься или действуешь быстро;

→ *Логично*, если присматриваешься или действуешь расчётливо;

→ *Научно*, если применяешь знания и устройства;

→ *Статусно*, если хочешь уговорить и обхитрить.

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

## ИСПЫТЫВАЕШЬ ПЕРЕГРУЗКИ

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

- Союзник или нечто важное подвергается угрозе;
- Ты лишаешься *возможности,* предмета или чего-то важного;
- Получи Состояние (по решению Навигатора может быть Серьёзным или несколько);
- Ты оказываешься в уязвимом положении, или опасность меняется на другую;
- Побочный ущерб огромен.

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

*** - т.е. используя подходящую характеристику.*

## ОРИЕНТИРУЕШЬСЯ

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

→ *Логично*, если смотришь со стороны;

→ *Статусно*, если не избегаешь общения.

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

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

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

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

## ТРАТИШЬ КРЕДИТЫ

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

- Это стоит дороже (потрать 1 Финансы или реши вопрос иначе);
- Это требует времени;
- Это привлечёт нежелательное внимание или иные проблемы.

Если ты хочешь купить несколько вещей, выбери наиболее дорогую. Каждая дополнительная вещь увеличивает Цену выбранной на 1.

Ты можешь потратить Прибыль, чтобы получить 10+.

## ПОПОЛНЯЕШЬ ПРИПАСЫ

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

# ДРАМАТИЧЕСКИЕ ХОДЫ

### ПРОВОДИШЬ ВРЕМЯ

Когда ты ***тратишь свободное время*** (от нескольких часов до нескольких дней), сними все обычные Состояния и выбери 1 :

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

### ВЛИПАЕШЬ В НЕПРИЯТНОСТИ

Когда ты ***хочешь, чтобы твой герой своими действиями навлёк на себя неприятности***, дай ему их. Ответь на вопросы ниже и определи эти проблемы. Расскажи, как это началось.

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

### ЖЕРТВУЕШЬ СОБОЙ

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

### РАСКРЫВАЕШЬ ВНУТРЕННИЙ МИР

Когда ты ***делишься сокровенным с кем-то***, и этот кто-то отвечает тебе с участием, выбери 1:

- Его реакция вдохновляет тебя. Получи *возможность* (подходящую по контексту);
- Его реакция приводит тебя в чувство. Избавься от Состояния;
- Его реакция поможет тебе в нужный момент. В этой или следующей серии собеседник может 1 раз Оказаться рядом, даже если его рядом нет. Обосновать это — ваша задача.
- Назови факт о себе, который собеседник запомнит (как факт интерпретировать — его дело).

Вы также можете изменить Связи друг с другом.

### КАСАЕШЬСЯ КОСМОСА

Когда ты ***остаёшься наедине с космосом*** (явно или нет), скажи, где ты видишь своё место во Вселенной. Кроме того, скажи, что тебя сейчас больше всего волнует. Скоро произойдёт что-то, связанное с твоими ответами. Хорошее или не очень.

# ХОДЫ РАЗВИТИЯ

### ПОДВОДИШЬ ИТОГ СЕРИИ

Когда ваша ***серия заканчивается***:

- Запиши по 1 пункту опыта за каждый ответ «да»:
  - Преодолел(а) ли ты испытание? Какое?
  - Узнал(а) ли ты новое о мире (что?) или посетил(а) ли новое место (какое?)?
  - Узнали ли мы про тебя что-то новое? Что?
- Можешь потратить 3 Прибыли и получить +1 Финансы;
- Можешь взять ещё Связь с соратником (не более 5 в сумме) или переписать Связь на более актуальную.

### РАЗВИВАЕШЬСЯ

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

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

# КОСМИЧЕСКИЕ ХОДЫ

### СПАСАЕШЬ КОРАБЛЬ

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

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

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

- Корабль получил Лёгкий ущерб;
- Пришлось чем-то пожертвовать;
- Это передышка — опасность скоро вернётся (эта же или другая).

### РЕМОНТИРУЕШЬ СИСТЕМЫ

Когда ты ***чинишь системы и ликвидируешь ущерб*** (отмеченный *), действуй *Научно*. На 10+ ты чинишь 5 систем (или ущерб (*)). На 7—9 не более 3 систем. Ущерб (*) очень опасен, для его устранения может потребоваться *Спасать корабль*.
Ты можешь починить 1 систему или ущерб (*) как опцию хода Проводишь время.

### ИЩЕШЬ РАБОТУ

Когда ты ***ищешь заказ для экипажа***, действуй *Статусно*. На 10+ ты находишь его; обсудите детали и выбери 3. На 7—9 то же самое, но выбери 2

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

На 6— ты берёшь отличный заказ! Пока с ним всё хорошо, он тебе потом разонравится.

### ТОРОПИШЬСЯ ВЫЛЕТЕТЬ

Когда ты ***хочешь поскорее улететь***, действуй *Яростно*. На 10+ можешь лететь; к тому же выбери 1 для любого противника. На 7—9 можешь лететь, но выбери 1 для себя:

- Чего-то не хватает (груза, члена экипажа, заряда реактора, ремонта и т.д.)
- Что-то лишнее (повреждения, опасный пассажир, неприятные новости и т.д.
- Опасная информация попадает не в те руки.

Проблемы могут проявиться уже в полёте.

### ПРОКЛАДЫВАЕШЬ ПУТЬ

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

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

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

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

**Варианты** (первый можно выбрать более 1 раза):

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

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

### ТЕГИ ОРУДИЙ КОРАБЛЯ

***Батарея***: атака тратит 1 Заряд реактора.
***Бронебойное***: игнорирует броню цели.
***Игнорирует щиты:*** игнорирует щиты цели.
***Комплекс***: Единая группа орудий, эффективны против быстрой цели или нескольких целей.
***Объёмное***: поражает большую область.
***Приметное***: привлекает повышенное внимание или наносит характерные повреждения.
***Скорострельное***: ведёт массированный огонь, накрывая несколько целей или одну большую.
***Скрытое***: может быть спрятано.
***Сложное***: необычно в управлении или опасно.
***Точное***: поражает маленькую цель.
***Ударное***: когда наносит урон, корабли высшего класса считаются на класс ниже, чем есть.

# УГРОЗЫ

*Это ситуативные и опциональные правила.*

## СЧЁТЧИКИ

Когда ***время давит или напряжение растёт***, Навигатор заведёт счётчик. Он кладёт на стол фишку и говорит, что случится, если счётчик дойдёт до финиша.

Когда проходит время [от Кризиса или по логике истории] или случается связанное событие [шум во время скрытного проникновения и т.д.], Навигатор кладёт ещё одну фишку.

Когда на столе 5 фишек — ты опаздываешь или происходит ожидаемое. Подходящий ход или возможность может убрать фишку со стола, если это логично.

## НЕКОМФОРТНАЯ СРЕДА

Это ***неблагоприятные, но не смертельные условия окружающего пространства***. Некомфортная среда имеет значение от 1 до 3. Разные эффекты суммируются, но уровень не может превышать 3.

Во время сессии за каждый уровень некомфортной среды, пока она на т ебя влияет, Навигатор может превратить один результат 7—9 в 6— или потребовать *возможность* для действия.

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

## ПАДЕНИЯ, СТОЛКНОВЕНИЯ, ЛИШЕНИЯ...

Если можно как-то противодействовать, Смотри в лицо опасности или используй другой подходящий ход. Если нельзя, Навигатор скажет, какие последствия тебе надо принять.

## ПСИХОЗЫ

Когда ты ***получаешь психоз*** (от гиперпрыжка, длившегося больше 6 секунд, психологической травмы или по иным причинам), выбери 1. В зависимости от обстоятельств, психоз либо пройдёт после обострения, либо тебе понадобится время или помощь специалиста.

- **Агрессия**: При *кризисе* или когда тебя раздражают, ты на кого-то нападаешь или что -то ломаешь.
- **Беспомощность**: Ты теряешься, оказавшись в одиночестве, и *добиваешься меньшего*.
- **Дезориентация:** отношения с окружающими временно меняются на противоположные.
- **Потеря чувства реальности**: Тебе часто мерещится что-то, чего нет на самом деле — или ты не видишь то, что есть.
- **Паника**. Когда ты подвергаешься угрозе, Держи себя в руках.
- **Паранойя**: Кто-то виноват в твоей неудаче. И ты знаешь, кто.

## ОТКРЫТЫЙ КОСМОС

Оказавшись ***в открытом космосе без скафандра***, ты не взрываешься от давления, а кровь не закипает. А ещё в космосе не холодно! Но можно получить радиоактивное заражение.

У тебя сразу схлопываются лёгкие, мешая задержать дыхание — получи Состояние. Через полминуты ты делаешь состояние Серьёзным и теряешь сознание. Еще через минуту ты получаешь Критическое состояние от гипоксии.

# ТЕГИ СНАРЯЖЕНИЯ

**Бесшумное**: не производит шума.

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

**Герметичное**: защищает от агрессивной среды.

**Двуручное**: необходимо держать в двух руках.

**Дистанция**: определяет предельную дальность эффективности оружия и снаряжения:

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

**Игнорирует щиты**: игнорирует энергетические щиты.

**Кодированное**. применять может только зарегистрированный пользователь.

**Кровавое**: наносит страшные раны, вгоняет в панику.

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

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

**Маскировка**: пользователь невидим, пока не совершает резких движений.

**Мощное**: разрушает предметы обстановки.

**Нелетальное**: наносит временный вред, не может убить.

**Нелетальный режим**: переключается между обычным типом атаки и нелетальным.

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

**Площадное**: оружие может бить по площадям.

**Опасное**: им легко навредить себе или союзникам.

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

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

**Противотанковое**: способно нейтрализовывать и повреждать Грань «Бронетехника».

**Скрытое**: может быть спрятано или замаскировано.

**Точное**: даёт *возможность* поразить маленькую цель.

**Тяжёлое**: атака тратит 1 Припас.

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

**Ценное**: предмет ценен или дорого стоит.

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

**Штатское**: допустимо к открытому ношению.

*Это не закрытый список, можно сочинять ещё.*

# БОЙ И КОНФЛИКТЫ

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

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

Ты можешь иметь 1 **дополнительное Состояние**.

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

## ПРОТИВНИК

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

Чтобы победить, тебе надо **нейтрализовать грань Сопротивление**. Часто она прикрыта другими.

**Как обнаружить Грань:**

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

**Как нейтрализовать Грань:**

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

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

## ВОЗМОЖНОСТЬ

Это преимущество или шанс. Как её применять:

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

# АРХЕТИПЫ

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

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

**АРИСТОКРАТКА.** Дворянка, чья свита оказывает ей неоценимую помощь. Требует достойного отношения к себе и может заставить окружающих действовать так, как она хочет.

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

**ГЕНИЙ.** Она понимает, как устроена Вселенная. Что значат ваши пушки, деньги и власть перед могуществом научного эксперимента?

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

**ДЖАГГЕРНАУТ.** Её планету, скатившуюся в варварство, нашли недавно. Для всех она — дикарь. Но она и её симбионт ещё покажут, что такое настоящие воины и охотники.

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

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

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

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

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

**КУРЬЕР.** Плут с талантами хакера и обманщика. Ему в голову загрузили что-то, имеющее свой разум. И теперь за ним идёт охота.

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

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

**ПОСЛАННИК.** Прислан запредельными силами с миссией, способной изменить мир.

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

**РАЗЛИТ.** Изменённый Машиной человек, вынужденная что-то делать для неё, способная перестраивать своё тело и боящаяся окончательно потерять свою личность.

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

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

**СТРАННИК.** Рождён в космосе и недолюбливает планеты. Он верит, что из глубин космоса за ним следит Бездна, и исполняет Её волю.

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

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

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

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

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

# КАК ЗАПОЛНИТЬ БУКЛЕТ

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

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

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

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

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

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

7. Прочитай **Снаряжение**. Из списка есть всё, но иногда надо что-то ещё выбрать.

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

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

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

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

12. У некоторых персонажей есть *третий лист*. или *дополнение*. Заполни его как описано.

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

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

# ПРИНЦИПЫ ИГРОКА

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

**Твори историю**. Не пытайся выиграть. Показывай уязвимости героя, раскрывай его внутренний мир.

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

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

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

# СОВЕТЫ И ПРИЁМЫ

**Говори**. То, что делает и чувствует твой герой. То, что нравится и вызывает затруднения у тебя.
**Спрашивай**. Других игроков про их действия и чувства. Навигатора, когда мало информации.
**Действуй**. Не будь просто зрителем. Меняйся.
**Используй сотворчество**. Готовься описать не только действия героя, но и мир вокруг.
**Не считай.** Цифры не столь важны для истории.
**Монтируй**. Пропускай неинтересные детали.
**Делай ретроспективные заявки**. Обговаривай часть деталей «задним числом», особенно подготовку.

# ПОМНИ, ЧТО...

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

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

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

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

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