БУКЛЕТ НАВИГАТОРА

ЦЕЛИ

- Создай живую Вселенную;
- Сделай историю героев напряжённой и динамичной;
- Играй, чтобы узнать, что будет дальше.

ВСЕГДА ГОВОРИ

- То, чего требует история;
- То, чего требуют принципы;
- То, чего требуют правила;
- То, чего требует подготовка;
- То, чего требует честность.

ПРИНЦИПЫ НАВИГАТОРА

- Погружай героев в космофантастику;
- Начинай с описания и заканчивай им;
- Задавай вопросы;
- Будь фанатом героев;
- Обращайся к героям, а не игрокам;
- Провоцируй героев на действия;
- Иногда делись правами рассказчика.

РЕАКЦИИ НАВИГАТОРА

- Реагируй на их мысли и чувства;
- Покажи пугающую Вселенную;
- Открой неприятную истину;
- Покажи беду в будущем;
- Поделись полезной информацией;
- Усугуби ситуацию;
- Покажи последствия их выбора;
- Подвергни опасности нечто важное;
- Лиши их чего-то (предмета, *возможности* и т.д.);
- Заставь потратить Припас;
- Предоставь возможность, с ценой или без;
- Раздели их;
- Дай Состояние: обычное, Серьёзное или Критическое;
- Усугуби Состояние до Серьёзного;
- Вынуди *Испытать перегрузки*,
- Потребуй *возможность;*
- Покажи, что произошло за кадром.

КОГДА И КАК РЕАГИРОВАТЬ

- все ждут, что произойдёт дальше (возникла заминка);
- игрок сделал ход и получил *кризис*;
- игроки предоставили отличную возможность.

Мягкая реакция предупреждает, **жёсткая** сталкивает с последствиями. Делай настолько жёсткую реакцию, насколько хочешь.

КОСМИЧЕСКАЯ ОПЕРА

- **Огромный масштаб**. Космоса, системы, планеты, корабля, расстояний, времени и т.д.
- **Развитые технологии**. Перемещение между звёздами, инфосеть, роботы, голограммы, энергетическое оружие, импланты, биотехнологии, что-то невероятное.
- **Вдохновляющая эстетика**. Яркость и красочность. Величественно, изящно, а может быть, и страшно.
- **Разнообразные культуры**. Иные жесты, ритуалы, традиции, праздники, ценности, символика, одежда и т.д. Можно вдохновляться земными, известными и не очень.
- **Современный человек**. Знакомое поведение и взгляды.
- **Захватывающие приключения**. Интересные истории важнее научной и исторической достоверности.

СОВЕТЫ

- **Не скупись в описаниях**. Это топливо ролевой игры!
- **Постоянно задавай вопросы**. Втягивай игроков в игру.
- **Спрашивай про мысли и чувства**. Внутренний мир важен.
- **Выдавай Состояния**. Вне боя тоже. А сильные противники могут дать несколько Состояний. Так будет динамичнее.

ОПИСАНИЕ ПЛАНЕТ

Пункты избыточны, не определяй все, лишь самое основное и интересное. Также см. генератор планет на стр. 3.

- **Что видно с орбиты**: какого цвета, соотношение суши и воды, обилие растительности, сколько огней, какие облака.
- **Условия среды**: гравитация, температура, давление, влажность — если они отличаются от стандартных.
- **У поверхности**: возвышенности и низины, ветра, растительность, линия горизонта, какой цвет преобладает.
- **Как ощущается**: как дышится, чувствуется кожей, привкус (и на открытой местности, и в герметичных помещениях).
- **Атмосфера**: пригодность для дыхания, запахи, прозрачность.
- **Небо**: какого цвета, что в нём видно, какие облака, как низко.
- **Земля**: каменистая, плодородная, болотистая, песчаная, бесплодная, ядовитая и т.д.
- **Жизнь**: какие тут растения и животные, насколько большое разнообразие, насколько опасны.
- **Местные жители**: сколько их, как они себя ведут, как одеваются, чем отличаются от жителей других планет (рост, цвет кожи, пропорции, поведение).
- **Поселения**: сколько, насколько большие, как выглядят, насколько старые, насколько защищённые, насколько богатые.
- **Время**: длительность суток, длительность года, какие аналоги «недель» и «месяцев» есть.

ГЛАВНЫЕ ВОПРОСЫ

- Что ты делаешь?
- Чего ты хочешь добиться?
- Как именно ты это делаешь?
- Что ты чувствуешь и о чём думаешь, как выглядишь?

ПРИМЕРЫ ВОПРОСОВ О ГЕРОЯХ

Задавай их, когда уместно или когда поднята схожая тема.

- Что ты испытал(а), впервые попав в космос?
- Что в твоём виде говорит о твоём опыте и прошлом?
- Есть ли у тебя импланты, биомоды или иные особенности?
- Что тебе нравится здесь / в нём?
- Как ты показываешь своё отношение?
- Как обставлена твоя каюта?
- Какие блюда/музыку/и т.д. ты предпочитаешь?
- Чем ты занимаешься сейчас?
- Как ты двигаешься?
- О чём ты сейчас сожалеешь?
- Каков был твой момент наивысшего триумфа?
- О чём говорят твои шрамы?
- Как спутники могут заподозрить, что у тебя есть тайна?
- Что неприятного случилось, когда ты в прошлый раз тут был(а)?
- Как можно заслужить твоё расположение?

ПРИМЕРЫ ВОПРОСОВ О МЕСТАХ

Задавай их, чтобы вместе с игроками создать локацию.

- Насколько здесь просторно / светло / людно (и т.д.)?
- Чем тебя пугают тени?
- Что за люди посещают это место?
- Какие предметы говорят о том, кто раньше здесь находился?
- Почему место кажется опасным/мрачным/спокойным (и т.д.)?
- Какой предмет выглядит неуместно?
- По каким деталям можно понять, что здесь случилось?
- Что за голограмма привлекает внимание?
- Что за музыка тут играет?
- Как сюда попасть?
- Где здесь можно спрятаться?
- Как человек может проще всего привлечь здесь внимание?
- Что говорит о том, что это место давно не посещали?

ПРИМЕРЫ ВОПРОСОВ ОБРАТНОЙ СВЯЗИ

Задавай их после сессии, чтобы понять, как сделать игру лучше..

- Что было хорошо?
- Что не очень понравилось и как было бы лучше?
- Какая сцена больше всего запомнилась и чем?
- Какие у тебя ожидания?
- Что ты сделал(а) хорошо, чем в своей игре недоволен(льна)?

ПЕРВАЯ СЕРИЯ

С чего начать игру?

- Договоритесь, вы играете в приключения или другой жанр: комедию, боевик, триллер и т.д.
- Обсудите бытовые пожелания: количество игр, длительность, по каким дням и т.д.
- Обсудите содержательные пожелания: чего ожидаете от игры, какие темы хотите исключить или сделать менее значимыми.
- Пусть игроки выберут архетипы и создадут героев. В Буклете игрока есть список архетипов и инструкция.

КАК СОЗДАТЬ КОМАНДУ

Герои — команда. Они уже немного друг друга знают и доверяют.

- Игроки представляют своих героев.
- Связи. У каждого героя должна быть минимум одна Связь с каждым, можно больше. В одну строчку — одно имя.
- Если для истории нужен звездолёт, надо заполнить его буклет.

СТАРТОВЫЕ ВОПРОСЫ: 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 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?

СТАРТОВЫЕ ВОПРОСЫ: 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?

БАЗОВЫЕ ХОДЫ

Ты **Смотришь в лицо опасности**, когда *действуешь, невзирая на угрозу, или пытаешься её преодолеть.* Действуй подходящим образом*.
Ты **Держишь себя в руках**, когда *пытаешься сдержать свои чувства и страхи.* Действуй Логично.
Ты **Укрываешься**, когда *прячешься от опасности.* Действуй Яростно (если быстро) или Логично (если есть время).
Ты **Договариваешься**, когда *убеждаешь НПС каким-то способом, используя рычаг воздействия.* Действуй Статусно.
Ты **Оказываешься рядом**, когда *помогаешь кому-то (или мешаешь).* Действуй со Связями (герой) или с подходящим образом* (НПС).
Ты **Взламываешь**, когда *проникаешь сквозь защиту* (терминала, сервера, замка и т.д.). Действуй Научно.
Когда ты **Чинишь или разбираешь**, действуй Научно.
Ты **Получаешь информацию**, когда *погружаешься в изучение* (документов, баз данных и т.д.). Действуй Научно.
Ты **Идёшь в атаку**, когда *ведёшь бой.* Действуй Яростно.
Ты **Лишаешь преимущества** (конкретного), *имея для этого средство или возможность.* Действуй подходящим образом*.
Когда ты **Испытываешь перегрузки**, выбери 1 вариант.
Ты **Ориентируешься**, когда *оцениваешь ситуацию (сцену или персону).* Действуй Логично (со стороны) или Статусно (общаясь).
Ты **Тратишь кредиты**, когда *хочешь что-то купить или нанять.* Действуй с помощью модификатора (Финансы минус цена).
Ты **Пополняешь припасы** до максимума в подходящем месте.

ДРАМАТИЧЕСКИЕ ХОДЫ

Когда ты **Проводишь время** (от неск. часов), выбери 1 вариант.
Ты **Влипаешь в неприятности**, когда *хочешь, чтобы твой герой нашёл неприятностей.* Ответь на вопросы и определи проблемы.
Ты **Жертвуешь собой**, когда *хочешь избежать катастрофы ценой жизни своего героя.* Расскажи, как это случилось.
Ты **Раскрываешь внутренний мир**, когда *делишься сокровенным* и тебе отвечают. Выбери 1 вариант.
Когда ты **Остаёшься наедине с космосом**, расскажи, где твоё место во Вселенной и что тебя волнует.

ХОДЫ РАЗВИТИЯ

Когда ты **Подводишь итог серии**, пройдись по пунктам.
Когда ты **Развиваешься**, потрать 5 опыта и выбери 1 вариант.

КОСМИЧЕСКИЕ ХОДЫ

Ты **Спасаешь корабль**, когда *выводишь корабль из трудной ситуации.* Действуй подходящим образом*.
Ты **Ремонтируешь системы**, когда *чинишь системы и ликвидируешь ущерб (отмеченный *).* Действуй Научно.
Когда ты **Ищешь работу** (для всего экипажа), действуй Статусно.
Ты **Торопишься вылететь**, когда *хочешь поскорее покинуть порт.* Действуй Яростно.
Ты **Прокладываешь путь**, когда прокладываешь *курс к другой системе.* Выбери тип маршрута и действуй Научно.

КАК СОЗДАТЬ НПС

Главное: определи его **Роль**. Зачем он в истории?
Добавь черты. Не все! Чем важнее роль, тем больше черт.

- **Имя**. В космофантастике стильнее, когда имя относится к одной культуре, а фамилия — к другой.
- **Цели и мотивы**. Это то, чего НПС хочет и к чему стремится.
- **Страхи**. НПС очень не хочет, чтобы это произошло.
- **Ресурсы и методы**. Возможности, которые НПС использует, чтобы достигать целей и избегать страхов.
- **Уязвимости и изъяны**. Слабые места НПС.
- **Характер и поведение**. Как НПС себя ведёт, какой он, чем отличается от других. Его речь, голос, жесты и т.д.
- **Причуды и особенности**. Яркие черты НПС.
- **Отношения**. Связи НПС с героями и другими персонажами. НПС может открываться разным героям с разных сторон.

На следующих страницах буклета есть генераторы различных черт НПС, а в Справочнике космонавта — имена и внешность.

КАК СОЗДАТЬ ФРОНТ

Фронт — явление или цепь событий, осложняющие жизнь героев и побуждающие их к действиям. Бери идеи из событий в игре.

- **Тип**. Характер напасти. Например, Амбициозный лидер, Конфликт власть имущих, Опасная секта, Катаклизм и т.д.
- **Цель**. То, чего указанный тип хочет добиться.
- **Катастрофа**. То, что случится, если фронт достигнет цели. Это всегда что-то, что герои должны счесть недопустимым.
- **Сигналы**. Шаги, которые тип предпринимает на пути к цели. Создай ±5 сигналов. Когда продвигать фронт — решать тебе. Герои должны получать информацию о продвижении фронта.
- **Действующие лица** *(опционально).* Важные для фронта НПС.
- **Дополнительные ходы и реакции** *(опционально).* Новые инструменты, расставляющие нужные акценты.

Фронты начинают меняться из-за вмешательства героев. Их надо корректировать или признавать завершёнными.

УГРОЗЫ (ситуативно и опционально)
Счётчики используются при длительном интересном процессе. Навигатор кладёт фишки, когда проходит время / от *кризиса* / по логике. Если их становится 5 — происходит ожидаемое.
Пока влияет **Некомфортная среда**, Навигатор может изменить 1 результат 7—9 на 6— за каждый её уровень [от 1 до 3].
При **Падении, Столкновении** и **Лишениях** без жизненного ресурса, *Смотри в лицо опасности* / получай последствия.
Психоз можно получить от *затянувшегося прыжка, психологической травмы* и т.д. Выбери 1 психоз.
Попав в **Открытый космос** без скафандра, получи Состояния.

* — то есть используя подходящую характеристику.

Взято из бесплатного дополнения «Генераторы». См. подробности там. Кидай 1 или 2 кубика и сверяйся со списком или табличкой.

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ГЕНЕРАТОР УСЛОВИЙ (УГУ)

Значение	Уровень
1	Экстремально низкий
2	Низкий
3, 4	Средний
5	Высокий
6	Экстремально высокий

Возможные модификаторы:

- Склонность: получи +1 или -1 к броску;
- Без полумер: убери средние: 3 считается как 2, а 4 – как 5;
- Гармоничность: убери экстремальные значения: 1 считается как 2, а 6 – как 5.

МЕСТА ДЕЙСТВИЯ (в мире Грани Вселенной)

	1	2	3
1	Каметон	Прим	Хорус / Детус
2	Дева	Шакар	Занарканд
3	Алуат Прайм	Посейдон	Тао
4	Солла	Ваату	Цети
5	Анхил	Эскатар	Эльхали
6	Дега Росса	Вераксо	Асура

	4	5	6
1	Кастонианская марка	Раэл	Погибший мир
2	Вальхалла	Тайнара	Необжитой мир
3	Пандора	Странники	Астероид
4	Абсолют	Головокружение	Иная обитаемая планета
5	Крематория	Эскатар	Станция
6	Картахена	Вераксо	Корабль/флот

НА ЧЬЕЙ ТЕРРИТОРИИ

1. Империя.
2. Федерация.
3. Независимые миры.
4. Пограничье.
5. Нейтральная территория.
6. Окраины.

БЛИЗОСТЬ К НАСЕЛЁННЫМ ПРОСТРАНСТВАМ

1-2	В обжитой планетарной системе
3-4	На известном космическом маршруте
5-6	В необжитой системе / в пустом космосе, вдалеке от всего

ГЕНЕРАТОРЫ

ПЛАНЕТЫ

ЕСТЕСТВЕННЫЕ УСЛОВИЯ

Гравитация, температура, давление, уровень радиации, длина суток и т.д. – можно определить с помощью УГУ.

ОСОБЕННОСТИ

1. Нет особенностей.
2. Воздействие на человека.
3. Мало места.
4. Недружелюбная биосфера.
5. Переменчивая среда.
6. Экстремальность.

АТМОСФЕРА

1. Подходящая.
2. Необычная.
3. Неприятная.
4. Вредная.
5. Неподходящая.
6. Агрессивная.

КОЛОНИЗАЦИЯ

1. Поселение отсутствует.
2. Временная станция.
3. Спец. поселение.
4. Несколько станций.
5. Постоянное поселение.
6. Станция терраформации.

ПОСЕЛЕНИЯ

РЕГИОН

1. Империя.
2. Федерация.
3. Независимые миры.
4. Пограничье.
5. Нейтральная область.
6. Спорная территория.

СТАТИСТИЧЕСКИЕ СВОЙСТВА

Население, экономический уровень, военная мощь, культура, уровень преступности и т.д. – можно определить с помощью УГУ.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

	1-3	4-6
1	Торгово-коммерческая	Жилая
2	Промышленная	Ферма
3	Добывающая	Ремонтная / верфь
4	Научно-исследовательская	Военная
5	Тюрьма	Рекреационная
6	Экспериментальная	Смешанная

ОСОБЕННОСТИ

	1-2	3-4	5-6
1	Антиутопия	Новое	Изгои
2	Криминал	Значительное	Временное
3	Коррупция	Городские легенды	Развивающееся
4	Трущобы	Законопослушное	Богатое
5	Распри	Большой человек	Идеология
6	Аварийное	Утопия	Важный проект

СОБЫТИЯ

	Кто?	Откуда?
1	Персона	Из Империи
2	Группа лиц	Из Федерации
3	Корабль	Из Независимых миров
4	Поселение / станция	Из Пограничья
5	Компания	Негосударственная структура
6	Нечеловеческая сущность	Сам по себе

	Что произошло?	Как? (сюжетный поворот)
1	Попадает в беду	Сведения лживы / опасно не полны
2	Уничтожен	Не те, за кого себя выдают
3	Охотится за героями	Придётся приложить больше усилий
4	Привлекает внимание	В деле замешана третья сторона
5	Хочет нанять героев	Последствия больше ожидаемых
6	Нужен героям зачем-то	Надо чем-то важным пожертвовать

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

	1-3
1	Убийство / похищение / разрушение / захват / исчезновение
2	Появление новой информации
3	Сокращение времени / приближение угрозы / ухудшение
4	Появление нового ресурса / изменение баланса сил
5	Наглядное усиление одной из сторон / демонстрация силы
6	Предложение сделки / ультиматум / изменение условий

	4-6
1	Предательство / обман
2	Провокация
3	Провал изначальных планов / ошибка
4	Обострение конфликта между фракциями
5	Изменение доступности чего-то важного
6	Нападение на героев

ЗАДАНИЯ

СУТЬ ЗАДАНИЯ

1. Перевезти кого-то / что-то куда-то.
2. Добыть и привезти кого-то / что-то (в том числе информацию).
3. Исполнять все распоряжения кого-то / помочь кому-то.
4. Убить кого-то / уничтожить что-то.
5. Охранять / спасти кого-то / что-то.
6. Устроить что-то: договориться о сотрудничестве, устроить митинг, разогнать митинг, спровоцировать кого-то, построить что-то, провести эксперимент

СЛОЖНОСТЬ, СРОЧНОСТЬ

Воспользуйся УГУ.

ГЕНЕРАТОРЫ *(ПРОДОЛЖЕНИЕ)*

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ ЗАДАНИЯ

	Дополнение
6	Существенные дополнения, обязательные
5	Незначительные дополнения, обязательные
3, 4	Нет дополнительных условий
2	Незначительные дополнения, за отдельную плату
1	Существенные дополнения, за отдельную плату

НОВОСТИ

	Кто?	Где/Откуда?
1	Персона	Из Империи
2	Группа лиц / компания	Из Федерации
3	Корабль	Из Независимых миров
4	Поселение / станция	Из Пограничья
5	Территория / явление	Негосударственная структура
6	Объект	Сам по себе

	Сфера деятельности / применения / принадлежности	Что?
1	Силовые конфликты / армия / преступность	Совершил преступление / в чём-то считается виновным
2	Торговля / бизнес / коммерция	Уничтожен / потерян / изменился
3	Наука / исследования / путешествия	Что-то празднует / в центре внимания
4	Этнос / культура / искусство	Найден / чего-то добился
5	Коммуникация / политика / общественная деятельность	Обвинил кого-то в чём-то / указывает на кого-то или что-то
6	Спорт / экстрим / эпатаж	Терпит бедствие или нужду

ОПРЕДЕЛИТЕЛЬ ЦЕН

1 – очень простая, легко доступная, довольно грубая вещь.
2 – недорогая вещь, бюджетный вариант без излишеств.
3 – качественная вещь или с небольшими наворотами.
4 – вариант люкс или очень редкая вещь.
5 – об этом можно мечтать или уникальная бесценная вещь.
Цена не универсальна и зависит от ситуации и места.

НПС ЦЕЛИ

	1	2	3
1	Получить могущество	Обезопасить / спасти что-то	Избавиться от чего-то
2	Получить что-то	Обезопасить / спасти кого-то	Уйти от чьего-то внимания
3	Получить / сблизиться с кем-то	Найти / вернуть что-то	Добиться успеха / могущества для кого-то
4	Удержать могущество	Найти / вернуть близкого	Отомстить за кого-то
5	Удержать кого-то	Уничтожить что-то	Помочь кому-то
6	Удержать что-то	Уничтожить кого-то	Помочь обездоленным

	4	5	6
1	Стать частью чего-то большего	Добиться справедливости	Создать что-то самостоятельно
2	Жить обычной жизнью	Сорвать чьи-то планы	Заявить о себе
3	Жить красивой / необычной жизнью	Сохранить секрет в тайне / обмануть	Распространить идею / воспитать кого-то
4	Изменить мир для себя	Раскрыть секрет / узнать правду	Найти своё место
5	Изменить мир к лучшему	Исправить ошибку	Исполнять свой долг
6	Изменить себя к лучшему	Вернуть долг	Закончить начатое

СТРАХИ

	1-2	3-4	5-6
1	Лишиться могущества	Скучно жить	Быть пойманным
2	Лишиться чего-то	Обмануться в идеалах	Быть непонимаемым
3	Лишиться кого-то	Оказаться в какой-то опасности	Быть преданным
4	Упустить шанс	Проиграть противнику	Непоправимо измениться
5	Совершить фатальную ошибку	Не найти желаемого	Столкнуться с чем-то ужасным
6	Не справиться с делом	Что кто-то узнает правду	Умереть

ХАРАКТЕР

	1	2	3
1	Прямой	Неискренний	Весёлый
2	Любопытный	Располагающий	Смелый
3	Мягкий	Угрюмый	Разговорчивый
4	Трусливый	Вызывающий	Небрежный
5	Отзывчивый	Тщеславный	Жестокий
6	Рассеянный	Надменный	Наглый

	4	5	6
1	Скептичный	Упрямый	Хитрый
2	Задумчивый	Наивный	Холодный
3	Ленивый	Умиротворённый	Прозорливый
4	Склочный	Мечтательный	Переменчивый
5	Расчётливый	Отталкивающий	Лихой
6	Неадекватный	Скрытный	Завистливый

ОСОБЕННОСТИ

	1	2	3
1	Ловелас	Чей-то ставленник	Презираем своими
2	Новенький в этом месте	Готов на всё ради семьи	Коллекционирует что-то
3	Постоянно модифицирует себя	Тяготеет к щёгольству и эффектности	Живёт в нестандартной семье
4	Большая знаменитость	Скрывает истинную личность	Переживает семейный кризис
5	Не любит роботов и сложные устройства	Серьёзный преступник в прошлом	Обладает безупречной репутацией
6	Имеет огромные долги или обязательства	Болен / плохо приспособлен для этой планеты	С предубеждениями против какой-то общности

	4	5	6
1	Не на своём месте	Бунтарь / активист	Истово религиозен
2	Фанатично законопослушен	Тяготеет ко всему новому	Гордится своей культурой
3	Верит приметам, новостям, Инфосети	Полностью доверяет технологиям	Страдает нервным расстройством
4	С серьёзной зависимостью	Пережил крупную катастрофу	Апологет какой-то идеи
5	Под чьим-то постоянным присмотром	Занимается смелым личным проектом	Шпионит на противника / конкурента
6	Эрудирован и разносторонне образован	Записывает свою жизнь на голо-камеру	Очень талантлив в каком-то искусстве

КОНФЛИКТЫ

ПРИМЕРЫ ПОЯВЛЕНИЙ

- Скрежет по стене;
- Звук передёрнутого затвора;
- Выбиваемая с ноги дверь;
- Яркий свет в лицо;
- Топот множества ног;
- Открытие гермодвери в соседнем помещении.

СТАНДАРТНЫЕ РЕАКЦИИ ПРОТИВНИКА

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

РЕАКЦИИ КРАХА

Когда у противника нейтрализована Грань, он выбирает реакцию:

- Обнажение нового оружия или аргумента;
- Мощный натиск;
- Поиск укрытия и преимуществ окружения;
- Отступление;
- Вызов подмоги;
- Атака на кого-то или что-то ценное;
- Уменьшиться до Группы (Толпа) или Толпы (Армия);
- Личная реакция Краха.

ПРИМЕРЫ УНИКАЛЬНЫХ РЕАКЦИЙ КРАХА

- Нанести урон* перед смертью или бегством;
- Самоуничтожиться;
- Трансформироваться в нечто другое (и заменить действующую Грань на другую);
- Привести в действие закадровый план;
- Раскрыть шокирующие факты;
- Дать фору оппоненту (или вылечить его);
- Впасть в неистовство, не разбирая своих и чужих;
- Разорвать на части одного из своих и рассвирепеть;
- Пытаться сбежать, пользуясь скоростью, невидимостью и т.д.;
- Вытаскивать своих мёртвых и раненых;
- Восстанавливаться, разбирая доступное оборудование/тела;
- Сразу нанести ответный урон*.

Реакции Краха не должны повторяться.

* Уроном может быть как состояние, так и что-то иное: повреждение снаряжения, ранение НПС, потеря репутации и т.д.

ГРАНИ

В описании Граней редко есть информация, **прикрывает она Сопротивление или нет**. Обычно у противника есть несколько преимуществ, и он перестаёт Сопротивляться, потеряв определённое их число. Чем сильнее противник, тем больше Граней нужно нейтрализовать перед тем, как ударить по Сопротивлению.

- В бою сильному противнику надо нейтрализовать 2-3 Грани.
- Вне боя сильному противнику надо нейтрализовать 1-2 Грани.

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 её реакция.

Когда Грань обнаружена, нужно пересказать её описание (без реакций). Что она даёт, что прикрывает или не прикрывает.

Как нейтрализовать Грань:

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

Когда Грань нейтрализована, примени реакцию Краха противника.

ВОЗМОЖНОСТЬ

- 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.

ПРИМЕРЫ ТЕГОВ СОЮЗНИКОВ

У союзников есть теги только если вы решили, что они нужны. Тег союзника делает то, что есть в описании, и может давать герою *возможность*.

- Авторитет в [организация]
- Актёр
- Ас
- Быстрый стрелок
- Медик
- Мистик
- Обладает [снаряжение]
- Переговорщик
- Разведчик
- Связи с [организация, НПС]
- Телохранитель
- Устрашающий
- Чтение эмоций
- Эксперт в [область]

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ГРАНИ ПРОТИВНИКОВ

СИТУАТИВНЫЕ ГРАНИ

Они могут появиться из-за изменений обстановки. Обычно тоже начинают прикрывать Сопротивление, т.е. если противнику надо нейтрализовать 2 Грани, чтобы добраться до Сопротивления, то одна из них может быть ситуативной. Точно так же из-за ситуации Грани можно потерять.

Боевой тоник. Противнику введён в кровь мощный препарат. Его выносливость и физическая сила увеличены. *Реакции*: 1) действовать, игнорируя ранения; 2) воспользоваться физической силой; 3) страдать из-за небольшого отупения.

Вдохновлён. Кто-то придал противнику сил. *Реакции*: 1) атаковать, выкрикивая лозунги. 2) делать всё для достижения цели.

Удачная позиция. Противник захватил подходящее место для боя. Позиция даёт ему преимущество.

Укрытие. Противник занял оборону за препятствием и не высовывается. Его сложно поразить, пока он в укрытии.

В МРАЧНЫХ ИСТОРИЯХ И УЖАСАХ

В мрачных историях противники часто очень могущественны или вовсе непобедимы. Эти Грани можно использовать и в обычной игре, но с осторожностью. Для героев такой баланс сил может оказаться неожиданностью.

Запредельный ужас. Противник способен свести с ума одним только присутствием или взглядом. При удачной атаке определённым способом наносит Критическое состояние ментального характера. Характерно для сильнейших психомантов, иных вторгающихся в сознание существ и порождений Бездны.

Неуязвимый. Противника нельзя ранить никаким способом. Нельзя нейтрализовать ни Сопротивление, ни эту Грань. От него надо спасаться бегством или побеждать иными средствами.

НЕБОЕВЫЕ ГРАНИ

Авторитет. У противника превосходящий статус. *Реакции*: 1) подчёркнуто игнорировать; 2) принижать статус оппонента; 3) «да вы знаете, кто я такой?!» 4) призывать поддержку «своих».

Аферист. Противник полагается на талант манипуляций, ложь и знание людей. *Реакции*: 1) предложить «выгодную» сделку; 2) воспользоваться слабостью оппонента; 3) предугадать действия и мотив оппонента.

Непроницаемый. Противник сохраняет выражение лица, по которому нельзя понять его эмоций. Пока Грань активна, у него нельзя прочитать мотивы, отношения и что угодно подобное.

Связи. Противника поддерживает какая-то организация или лицо, и он чувствует их поддержку. *Реакции*: 1) прикрываться их интересами; 2) привлечь их на помощь.

ПРИМЕРЫ ГРАНЕЙ

Это примеры Граней, которыми может обладать противник. Некоторые из них относятся только к боевому конфликту, другие более универсальные.
У каждой Грани есть описание и несколько реакций. Если реакций нет, то в описании указано всё нужное. В описании указаны разные особенности, но с ними можно обращаться вольно. Например, тебе может показаться, что Броня защищает не только Сопротивление, но и Стойкость – смело дописывай.
Точно так же можешь обходиться с реакциями: комбинировать, добавлять, убирать, изменять – в зависимости от специфики противника.

Сопротивление. Противник может и хочет выступать против тебя, а не умирает, паникует или сдаётся. При нейтрализации этого состояния противник не может участвовать в конфликте. Противник Сопротивляется, пока у него не нейтрализовано [количество] других Граней. *Реакции*: доступны все стандартные.

Агрессивный. Противник стремится как можно скорее нанести оппоненту наибольший урон. Его ярость застилает глаза, он всегда в первую очередь атакует. *Реакции*: 1) нанести Серьёзное состояние вместо обычного; 2) рвать на части; 3) пугать своим видом.

Армия. Противник исчисляется десятками и сотнями бойцов. Сражаться с Армией в открытую – самоубийство, с ней надо справляться иными способами. Её атаки считаются Смертельными ударами. Может разделяться на несколько Толп и становится Толпой при уменьшении числа бойцов. Пока у Армии колоссальное численное преимущество, она не потеряет Сопротивление и большинство других Граней. *Реакции*: 1) доминировать в пространстве; 2) нанести Критическое состояние каждому прямому оппоненту; 3) разделиться на несколько Толп.

Боевой дух. Противник рвётся напролом, презирая опасность и демонстрируя веру в победу. *Реакции*: 1) взбодрить союзника; 2) проигнорировать мелкие помехи.

Бронебойное оружие. Противник вооружён мощным оружием, дающим ему перевес. *Реакции*: 1) игнорировать Броню цели; 2) разрушать окружение и укрытия; 3) угрожать оружием.

Броня. Противник обладает бронёй, не повреждаемой обычным оружием. *Реакции*: 1) игнорировать урон обычным оружием; 2) совершить пугающий рывок.

Восстановление. Благодаря устройствам, силе духа или регенерации противник способен вернуть себе силы. Через какое-то время после потери Сопротивления он может восстановить его.

Гигант. Противник превосходит человека в росте, весе и физической силе. *Реакции*: 1) получить преимущество благодаря физической силе; 2) отшвырнуть человека или предмет.

Группа. Противник – это отряд или стая до 10 существ. Их количество можно сокращать обычным оружием, но на это требуется время (в течение которого они не будут стоять и ждать смерти). *Реакции*: 1) окружать; 2) нанести Состояние каждому прямому оппоненту; 3) атаковать и одновременно делать что-то ещё

Грозный. Противник вызывает трепет, ему сложно противостоять. *Реакции*: 1) действиями вызвать страх и ужас; 2) обратить в бегство НПС; 3) угрозами подчинить НПС своей воле.

Запутывающий. Противник совершает непредсказуемые манёвры, блефует и меняет линию поведения так, что невозможно предсказать его действия. Если эта Грань активна, невозможно вычислить его цели или другие Грани, пока он их не применит. *Реакции*: 1) атаковать неожиданную цель; 2) действовать не так, как ожидалось.

Летающий. Противник использует воздушное пространство для атак и манёвров. *Реакции*: 1) подняться высоко; 2) стремительно атаковать сверху; 3) поднять что-то наверх и уронить.

Маскировка. У противника есть система, делающая его невидимым. *Реакции:* 1) нанести неожиданный удар из невидимости. 2) стать невидимым.

Нелетальное оружие. Оно лишает сознания, а не наносит раны. Наносит состояния Неуверен вместо Травмирован и Испуган вместо Окровавлен. Если наносит Критическое состояние, то оно будет лёгким.

Непоколебимый. Противник – фанатик, робот или абсолютно верный приказам воин. Его невозможно обратить в бегство, вынудить сдаться или вести переговоры, если он сам не решит это сделать.

Огонь на подавление: У противника скорострельное или бьющее по площади оружие, заставляющее искать укрытие. *Реакции*: 1) герой находит укрытие или получает Состояние; 2) атаковать героя, высунувшегося из укрытия; 3) атаковать целую зону.

Особо опасен. Этот противник пользуется любой возможностью, чтобы доминировать на поле боя. Он внимателен, подмечает мелкие детали и выжидает момент, чтобы ударить. *Реакции*: 1) нанести удар (состояние) герою, получившему *кризис*; 2) использовать окружение для получения преимущества; 3) вычислить цели оппонента и действовать на опережение.

Перестройка. Противник изменяет собственное тело или снаряжение, компенсируя полученный урон. Пока эта возможность у него есть, он не потеряет никакую другую Грань. *Реакции*: 1) игнорировать все повреждения, кроме особо мощных.

Плазменное оружие. *Реакции*: 1) проигнорировать энергощит цели; 2) поджечь что-нибудь.

Свита. У противника есть подручные, которые защищают его. Пока они в строю, он не потеряет Сопротивление и другие подходящие Грани. *Реакции*: 1) управлять подручными.

Смертельный удар. Оружие способно убить сразу. При удачной атаке оно наносит Критическое состояние, минуя иные стадии, кроме Бронетехники. Характерно для бомб высокой мощности, артиллерии, столкновения со скоростным поездом и т.д. *Реакции*: 1) продемонстрировать ужасающую мощь; 2) нанести удар, приводящий к Критическому состоянию.

Стойкость. Противник способен выдержать повышенный урон. *Реакции*: 1) рваться вперёд, преодолевая боль и сопротивление.

Стремительный. Противник очень быстрый, бросается от цели к цели и нигде не останавливается надолго. В него сложно прицелиться или нанести точный удар. *Реакции*: 1) оказаться в другом конце поля боя; 2) метаться так что невозможно прицелиться; 3) теряться из поля зрения и неожиданно появляться.

Толпа. Противник – это отряд или стая в 10-20 существ. Такое количество нельзя напрямую расстрелять или вырезать, требуется иной подход. Может разделяться на несколько Групп и становятся Группой при уменьшении числа бойцов. Пока у них численное преимущество, они не потеряют Сопротивление и другие подходящие Грани. *Реакции*: 1) заполнить пространство; 2) нанести Серьёзное состояние каждому прямому оппоненту; 3) разделиться на несколько Групп.

Умелый воин. Противник опытен в бою и знает, как избежать вражеской атаки и нанести оппоненту максимальный урон. *Реакции*: 1) один раз проигнорировать урон оппонента; 2) один раз вызвать состояние; 3) вызвать Серьёзное состояние вместо обычного.

Устойчивый к _____. Противник иммунен к некоему типу урона: например, огню, плазме, оглушению и т.д.

Экипирован. Противник обладает большим набором инструментов на любой случай. *Реакции*: 1) бросить гранату (площадная); 2) взломать, вырубить или внести помехи в оборудование; 3) достать нож, какое-то снаряжение или небольшое оружие; 4) стабилизировать чьи-то повреждения с помощью аптечки или ремонтного набора.

Энергощит. Противник защищён энергозатратным силовым полем. Пока оно активно, он не потеряет Сопротивление и другие Грани.

Ядовитый. Противник обладает токсичной или кислотной кровью. Когда он получает повреждения, окружающие предметы или существа тоже могут пострадать. *Реакции*: 1) получив рану, нанести урон чему-то или кому-то рядом своей кровью; 2) плюнуть кислотой.

ПРИМЕРЫ ПРОТИВНИКОВ

В примерах противников я намеренно допустил много вольностей в их описаниях, Гранях, реакциях, Крахе и т.д. Я комбинировал их по-разному, чтобы показать тебе, насколько это гибкая система. Изучай противников, используй предложенных и создавай своих!

БАНДИТЫ

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

ПОЯВЛЕНИЕ: крики, свист, провокационные возгласы.

Сопротивление. Бандиты способны сопротивляться, пока не нейтрализована хотя бы одна другая Грань.

- Стандартные реакции.

Группа. До 10-12 человек. Их количество можно сокращать обычным оружием, но на это требуется время.

- Окружать;
- Атаковать каждого и нанести Состояние каждому;
- Атаковать и одновременно делать что-то ещё.

Лихие. У бандитов высоки боевой дух и жажда показать, кто сильнее. Они мало думают о своей безопасности.

- Оскорблять, выводя из себя;
- Беспорядочная атака с уроном окружению и посторонним.

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

КАПИТАН ПИРАТОВ

Лидер шайки разбойников. Беспринципный головорез.

ПОЯВЛЕНИЕ: расталкивая подручных.

Сопротивление. Капитан пиратов представляет опасность, пока не нейтрализовано хотя бы две других Грани.

- Стандартные реакции.

Броня. Скафандр пирата не повреждается обычным оружием.

- Игнорировать урон обычным оружием;
- Совершить пугающий рывок.

Коварный воин. Капитан одолел уже не один десяток противников и захватил множество кораблей. Он знает множество трюков и подлый приёмов, позволяющих ему победить.

- Что-то сломать или кого-то ударить, пользуясь своей силой;
- Заговаривать зубы, готовя подлость;
- Вызвать Серьёзное состояние вместо обычного;
- Бросить гранату (*площадная*);
- Взломать, вырубить или внести помехи в оборудование;
- Достать нож или другое оружие.

КРАХ: Включить энергощит. Торговаться с героями с позиции силы. Нанести Серьёзное состояние. Устроить дымовую завесу. Резко открыть шлюз для разгерметизации. Захватить что-то или кого-то в заложники. Угрожать и неожиданно попытаться сбежать.

БОЕВОЙ ДРОН

Робот вооружённых сил для ведения боевых действий.

ПОЯВЛЕНИЕ: из невидимости, из-под воды, из щели.

Сопротивление. Дрон сопротивляется, пока не нейтрализовано 2 его Грани. Робота бесполезно умолять и запугивать, нельзя повредить его неподходящими средствами (ножом, ядом и т.д.).

- Стандартные реакции.

Обшивка. Корпус дрона усилен и обладает маскировочным полем. Его броня не повреждается обычным оружием. Пока она цела, он не потеряет Сопротивление и Технологичную начинку.

- Пробраться в небольшие щели;
- Игнорировать урон обычным оружием;
- Стать невидимым;
- Нанести неожиданный удар из невидимости.

Технологичная начинка. Комплекс устройств под обшивкой дрона, быстро обсчитывающих боевую ситуацию.

- Подняться высоко над землёй;
- Быстро перемещаться по полю боя;
- Видеть и слышать, распознавать образы;
- Использовать сканеры: тепловые, электромагнитные и т.д.;
- Предугадывать шаги врагов и компенсировать их.

Вооружение. Лазер и ракетная система для огневого превосходства.

- Нанести точный выстрел или запустить микроракету;
- Прорезать препятствие;
- Использовать лазер для подавления врагов;
- Накрыть микроракетами целую область;
- Использовать ракеты как обманки.

КРАХ: запустить огромное количество ракет для больших разрушений. Повреждения вызвали замыкание, и корпус теперь проводит ток. Сбой команды: если дрон хотел пленить, то теперь хочет уничтожить, или наоборот. В дроне включилась оглушительная сирена.

ТУРЕЛЬ

Автоматический пулемёт средней дальности

ПОЯВЛЕНИЕ: герои сами приходят. Загорающаяся подсветка, раскручивающиеся стволы, первые выстрелы.

Сопротивление. Турель активна и продолжает стрелять, пока не нейтрализован Плотный огонь.

- Атаковать; нанести урон уязвимой цели.

Плотный огонь. Турель поливает большую площадь свинцом, не давая в нём перемещаться.

- Защищать сектор обстрела, мешая его преодолеть;
- Ранит сразу всех противников в зоне обстрела.

Автоматика. У турели работают протоколы атаки.

- Фронтальная броня защищает от обычных атак;
- Определять своих и чужих.

КРАХ: стрелять по всем без разбора. Беспорядочно стрелять во все стороны. Выключиться и неожиданно включиться.

ОПЕРАТИВНИКИ

Отряд силового регулирования некоей организации или полиция.

ПОЯВЛЕНИЕ: чёткое и профессиональное.

Сопротивление. Оперативники оказывают вооружённое сопротивление, пока не нейтрализовано хотя бы две их Грани

- Стандартные реакции.

Отряд. 6-9 обученных бойцов. Их количество можно сокращать обычным оружием, но на это требуется время. Но кто его даст?.

- Перемещаться перебежками, подбираясь всё ближе;
- Нанести Состояние каждому прямому оппоненту;
- Использовать связь: что знает один, знают все.

Выучка. Оперативники опытны в бою и знают, как избежать вражеской атаки и нанести максимальный урон.

- Идти к цели без колебаний, несмотря на сопротивление;
- Подавить и попытаться арестовать или прикончить оппонента;
- Вызвать Серьёзное состояние вместо обычного.

Экипированы. Большой набор снаряжения для доминирования в бою.

- Бросить гранату (*площадная*);
- Взломать, вырубить или внести помехи в оборудование;
- Достать нож или другое оружие;
- Уничтожить преграду или укрытие, сделать брешь в стене;
- Стабилизировать кого-то с помощью аптечки или ремнабора.

КРАХ: Занять укрытие. Развернуть энергощит. Вызвать подмогу. Эвакуироваться.

ПОЛИЦЕЙСКИЙ ФЛАЕР

Машина реагирования местных сил правопорядка на антигравитационной подвеске.

ПОЯВЛЕНИЕ: дальний звук сирены. Видно издалека.

Сопротивление. Флаер на ходу и представляет угрозу, пока не нейтрализована хотя бы одна другая Грань. Это машина, повреждать её обычными средствами сложнее и дольше.

- Стандартные реакции.

Летающий. Флаер маневрирует в воздушном пространстве.

- Подняться очень высоко;
- Атаковать сверху;
- Опасно пролететь на бреющем прямо над головой.

Официальный статус. Возможности, имеющиеся у официальных представителей власти.

- Включить мигалку, чтобы гражданские убрались с дороги;
- Освободить коридор или площадь;
- Использовать нелетальное оружие;
- Привлечь к помощи сознательных граждан.

КРАХ: Требовать прекратить сопротивление с помощью громкоговорителя. Включить ослепляющие прожектора. Дистанционно активировать блокировку пути. Рухнуть, прижав что-то или кого-то.

РАМ (ДРОН МАШИНЫ)

Один из боевых юнитов главного врага человечества — Машины. Противоестественный сплав плоти и технологий, известных и нет.

ПОЯВЛЕНИЕ: странные звуки. Неумолимое движение.

Сопротивление. Рам — биомашина без собственного сознания. Его невозможно обратить в бегство, вынудить сдаться или договориться. Он может бороться до конца или отступить, если Машина так решит. Он сопротивляется, пока не нейтрализовано три его Грани.

- Стандартные реакции, без поиска укрытия и перегруппировки.

Перестройка. Противник изменяет собственное тело или снаряжение, компенсируя полученный урон. Пока эта возможность у него есть, он не потеряет никакую другую Грань.

- Игнорировать все повреждения, кроме особо мощных.

Особо опасен. Рам подмечает детали и выжидает момент, чтобы ударить в уязвимую точку и наверняка.

- Нанести удар (состояние) герою, получившему *кризис*;
- Использовать окружение для получения преимущества;
- Вычислить цели оппонента и действовать на опережение.

Арсенал. У Рама есть вооружение на любой случай.

- Игнорировать Броню цели;
- Эффективно разрушать окружение и укрытия;
- Атаковать героя, высунувшегося из укрытия;
- Атаковать целую зону.

КРАХ: перестроиться в другую форму и получить Броню вместо Арсенала (или другой целой Грани). Отделить руку и использовать её как зонд. Встраивать в себя вооружение и аппаратуру. Застыть.

СНАЙПЕР

Стрелок с дальнобойной винтовкой, засевший в укрытии.

ПОЯВЛЕНИЕ: маленькая красная точка на стене или союзнике. Выстрел из ниоткуда.

Сопротивление. Снайпер представляет угрозу, пока не нейтрализовано две его Грани.

- Стандартные реакции.

Вне видимости. Позиция снайпера не ясна, выстрелы бесшумны, снаряды частично самонаводящиеся. Найти его непросто.

- Не оказываться там, где его искали;
- Наносить внезапные удары;
- Выстрел с неожиданной стороны.

Снайперская винтовка.

- Выстрелить издалека;
- Мешать куда-то добраться и покинуть укрытие;
- Нанести Серьёзное состояние.
- Если тот, кому он нанёс Серьёзное состояние, не сменил позицию — нанести ему Критическое состояние.

КРАХ: Использовать средства дезориентации. Стрелять по чему-то важному или по раненому, чтобы выманить противника. Сбросить экипировку и уходить так.

ХОВЕРТАНК

Танк на антигравитационной подвеске, подавляющая боевая машина.

ПОЯВЛЕНИЕ: дальний выстрел, разрушивший что-то рядом. Обрушение стены под напором танка.

Сопротивление. Танк на ходу и представляет угрозу, пока не потеряет Бронетехнику и Главное орудие. Это военная машина, она хорошо защищена от любых повреждений.

- Стандартные реакции.

Бронетехника. Повредить корпус танка можно только специальным вооружением. Обычное оружие он полностью игнорирует. Пока его броня даёт ему преимущество, он не потеряет Сопротивление и Главное орудие.

- Игнорировать урон обычным оружием;
- Идти напролом;
- Разрушать строения корпусом.

Главное орудие. Крупнокалиберная пушка способна убить сразу. При удачной атаке она наносит Критическое состояние, минуя иные состояния, кроме Бронетехники.

- Продемонстрировать ужасающую мощь;
- Нанести удар, приводящий к Критическому состоянию;
- Уничтожить транспорт или помещение одним выстрелом.

Второстепенное вооружение. Пулемёт и ракетно-залповая система.

- Стрелять очередями, вынуждая искать укрытие или получать Состояние;
- Атаковать героя, высунувшегося из укрытия;
- Накрыть микроракетами целую область;
- Использовать ракеты как обманки.

КРАХ: без перерыва стрелять из главного орудия, превращая поле битвы в руины. Двигаться к цели, сминая всё на своём пути. Пустить сигнальный дым. Въехать в дом, спровоцировав опасность обрушения.

ПЛАЗМЕННАЯ ТУРЕЛЬ

Автоматическое плазменное орудие средней дальности.

ПОЯВЛЕНИЕ: герои сами приходят. Загорающаяся подсветка, звук зарядки плазмы, первые выстрелы.

Сопротивление. Турель активна и продолжает стрелять, пока не нейтрализован Плотный плазменный огонь.

- Атаковать; нанести урон уязвимой цели.

Плотный плазменный огонь. Турель поливает большую площадь плазмой, не давая в нём перемещаться.

- Защищать сектор обстрела, мешая его преодолеть.
- Ранит сразу всех противников в зоне обстрела.
- Проигнорировать энергощит цели
- Поджечь что-нибудь

Автоматика. У турели работают протоколы атаки.

- Фронтальная броня защищает от обычных атак.
- Определять своих и чужих.

КРАХ: стрелять по всем без разбора. Беспорядочно стрелять во все стороны. Взорваться, разбрасывая горящую плазму.

СТЫЛЫЙ ПРИЗРАК

Одно из самых опасных существ Вальхаллы. Плохо описан, потому что мало кто переживал встречу с ним. Большинство его жертв умирает, даже не заметив, что произошло.

ПОЯВЛЕНИЕ: размытое движение — и лужа крови на месте одного из спутников. Паническое ощущение опасности.

Сопротивление. Стылый призрак всё ещё на охоте. Он Сопротивляется, пока не нейтрализовано три его Грани.

- Стандартные реакции, кроме поиска укрытия.

Стремительный. Ничто не движется с такой скоростью, как Стылый призрак. По нему невозможно прицелиться и нельзя вычислить его цели или другие Грани, пока он их не применит. Пока скорость даёт ему преимущество, он не потеряет Сопротивление и Грозный.

- Возникнуть рядом с жертвой и сразу нанести удар;
- Двигаться как размытое пятно, в которое не прицелиться;
- Мгновенно покидать основное поле боя и скрываться в засаде.

Грозный. Призрак вызывает трепет, ему сложно противостоять.

- Своими действиями вызвать страх и ужас;
- Обратить в бегство НПС;
- Заставить героя Держать себя в руках.

Смертоносные когти. У призрака огромная сила и мощные когти, с помощью которых он проходит сквозь ледяную толщу, как нож сквозь масло, и наносит смертельные удары.

- Вынырнуть из снега и льда в неожиданном месте;
- Отшвырнуть человека или предмет;
- Все его атаки *кровавые, мощные* и дают Серьёзное состояние.

КРАХ: Нанести Критическое ранение ужасным ударом. Оступиться и повредить оборудование героев. Отволочь кого-то в расщелину. Обрушить ледяные своды. Попытаться сбежать.

СКАГГИ

Представители фауны Пандоры, жрущие всё, что встречают.

ПОЯВЛЕНИЕ: далёкий вой. Топот множества лап.

Сопротивление. Скагги активны и представляют опасность, пока не нейтрализовано хотя бы две их Грани.

- Стандартные реакции, а также Унюхать добычу.

Агрессивный. Скагги бросаются на добычу, презрев безопасность.

- Нанести Серьёзное состояние вместо обычного;
- Рвать на части.

Стая. Скагги перемещаются группой в 20-30 существ. Пока их так много, они не потеряют Сопротивление и Агрессивность.

- Заполнить пространство;
- Нанести состояние каждому прямому оппоненту;
- Атаковать разные цели.

Стремительный. Скагги быстры, от них невозможно убежать.

- Догнать жертву;
- Метаться так, что невозможно прицелиться;
- Раскидывать предметы на бегу.

КРАХ: Стать стайкой поменьше. В ярости рвать друг друга. Пытаться разорвать на части что-то важное.

КОСМОС

КЛАССЫ КОРАБЛЕЙ

Ущерб от корабля высшего класса (на 1 или 2) считается выше на категорию. На 3 класса — выше на 2 категории. Ущерб от корабля любым классом ниже — ниже на категорию. Для попытки нейтрализации грани корабля высшего класса требуется столько возможностей, какова разница классов.

I. Шаттл, челнок, истребитель, одноместный катер;
II. ММТК «Слайс», корвет, яхта, фрегат, пассажирский или грузовой корабль, НИК (научно-исследовательский корабль) классов «Гипотеза» и «Теорема»;
III. Крейсер, лайнер, грузовоз, НИК класса «Аксиома»;
IV. Дредноут, боевая платформа, корабль-носитель, фактория (корабль-шахтёрский городок и завод);
V. Титан, колониальный корабль, небольшая станция.

КОСМИЧЕСКИЕ РЕАКЦИИ

- Запереть в пугающей пустоте;
- Столкнуть с опасностью;
- Потратить Заряды реактора;
- Нанести Лёгкий или Тяжёлый ущерб;
- Повредить конкретную систему;
- Дать возможность использовать корабельный тег.

ПОЯВЛЕНИЯ КОСМИЧЕСКОГО ПРОТИВНИКА

- Выход из гиперпространства;
- Появление на радарах;
- Выход на связь;
- Молчаливое приближение;
- Выход из маскировки (если есть);
- Предупредительный выстрел;
- Выход из слепой зоны (астероида и т.д.)

РЕАКЦИИ КОСМИЧЕСКОГО ПРОТИВНИКА

- Открыть огонь;
- Поднять щиты (если есть), развернуть орудия;
- Изменить дистанцию;
- Маневрировать;
- Готовиться покинуть место боя;
- Добиваться собственной цели или выполнять приказ.

РЕАКЦИИ КРАХА КОСМИЧЕСКОГО ПРОТИВНИКА

- Открыть массированный огонь;
- Задействовать другое оружие или систему;
- Лететь к какому-либо объекту, чтобы спрятаться, запросить помощь, захватить и т.д.;
- Прислать ультиматум или короткое сообщение;
- Открыть канал связи;
- Отступить или готовиться к гиперпрыжку;
- Терпеть опасный сбой одной из систем;
- Терпеть большой урон и разваливаться на части;
- Погибнуть в огромном взрыве.

ГРАНИ КОСМИЧЕСКОГО ПРОТИВНИКА

Сопротивление. Двигательная и орудийная системы целы, экипаж готов к бою, корабль не получил значительных повреждений. *Реакции*: все реакции космического противника.

Класс выше. Корабли более низкого класса наносят ему меньший урон. *Реакции*: показать, что разрушений меньше ожидаемого.

Класс ниже. Корабли более высокого класса наносят ему больший урон. *Реакции*: показать, что разрушений больше ожидаемого.

Бронированная обшивка. Не повреждается обычными орудиями, но редко покрывает корабль полностью.

Внушительный. Корабль очень большой для своего класса и, как следствие, способен долго держаться под огнём противника. *Реакции*: 1) пользоваться инерцией; 2) прятать что-то за корпусом.

Генератор помех. Не даёт кораблям вокруг уйти в гиперпрыжок.

Глушилка. Система блокирует связь в большом радиусе вокруг.

Десантные капсулы. *Реакции*: находясь вблизи, отправить десант.

Маскировка. Система делает корабль невидимым. *Реакции*: 1) неожиданно ударить из невидимости. 2) стать невидимым.

Носитель. Корабль служит базой для судов поменьше. *Реакции*: выпустить корабль / звено / рой с чёткой задачей.

Орудийные батареи. Отличное для своего класса боевое оснащение. Когда корабль наносит ущерб, его класс считается на 1 выше. *Реакции*: 1) накрыть плотным огнём; 2) поражать несколько целей.

Орудия точечной обороны. Турели защищают от ракет, торпед и иных снарядов. *Реакции*: 1) уничтожать ракеты и торпеды; 2) расстрелять цель вблизи.

Отличные маневровые. *Реакции*: 1) резко развернуться; 2) уйти от атаки.

Плазменное орудие. *Реакции*: проигнорировать энергощит цели.

Прочный. Корабль укреплён и выдерживает большие повреждения. *Реакции*: 1) идти напролом; 2) игнорировать мелкие помехи.

Рельсотрон. Нанося ущерб, всегда повреждает одну систему дополнительно. *Реакции*: 1) демонстрировать мощь; 2) угрожать; 3) уничтожить что-то; 4) игнорировать броню цели.

Сканер. От корабля не помогает маскировка. *Реакции*: 1) всегда знать, где другие объекты; 2) найти что-то интересное.

Скорострельные орудия. Когда корабль наносит ущерб, он наносит ещё 1 такой же ущерб (не учитывается в лимите, отмечай его иначе).

Тяговый луч. *Реакции*: притянуть к кораблю объект.

Ускоритель. *Реакции*: 1) резко увеличить дистанцию; 2) резко сократить дистанцию; 3) подойти в упор.

Хороший пилот. *Реакции*: 1) совершить невозможный манёвр; 2) уйти от атаки; 3) появиться с неожиданной стороны.

Фанатик. Противник склонен добиваться цели, несмотря ни на что.

Энергощит. Корабль защищён энергозатратным силовым полем. Пока оно активно, он не потеряет Сопротивление и другие Грани.

КОСМИЧЕСКИЕ ОБЪЕКТЫ И ИХ ГРАНИ

Это как бы «свойства ландшафта» космического боя. Привязаны не к противнику, а к какому-то объекту в зоне конфликта. Сам объект может не обладать другими гранями (а может и обладать), и его нельзя заставить сдаться (потому что это, например, звезда). Но грани нейтрализуются по общим правилам.

Гравитационный колодец. Звезда, чёрная дыра или аномалия своей массой искажает пространство, затягивая корабли. *Реакции*: 1) затормозить и сделать уязвимой целью; 2) сорвать что-то с обшивки и затянуть; 3) вызвать повреждения и Некомфортную среду на корабле; 4) вынудить потратить Заряд реактора, чтобы вырваться.

Излучение. Зона интенсивного опасного воздействия. Может выделяться звездой, быть свойством космического ветра, последствием катастрофы и т.д. *Реакции*: 1) внести помехи в связь и навигацию, мешая выбраться; 2) исказить сигналы радара, путая реальные объекты с ложными; 3) облучить экипаж, постепенно ухудшая его состояние. 4) распространить на корабле Некомфортную среду.

Облако частиц. Непрозрачная среда, мешает обзору и движению. Электромагнитные частицы ещё и затрудняют работу сенсоров. Характерно для туманностей, космической пыли, протопланетных дисков, газовых гигантов и их поясов и т.п. *Реакции*: !) скрыть что-то важное; 2) заставить блуждать вечно; 3) столкнуть с чем-то, появившимся из мглы (чем выше скорость, тем больше ущерб).

Слепящий поток. Большой узконаправленный периодический выброс частиц. Например, от пульсара, или протуберанец звезды. *Реакции*: 1) ослепить; 2) сводить с ума электронику; 3) сделать невидимое видимым.

Поле астероидов. Скопление твёрдых тел разного размера. Не обязательно астероиды, могут быть ледяные облака, обломки и т.д. *Реакции*: 1) спрятать противника; 2) отрезать путь; 3) нанести ущерб; 4) спровоцировать цепную реакцию столкновений.

Гражданский объект. Мирный корабль или станция, которым не повезло оказаться посреди конфликта. *Реакции*: 1) оказаться на линии выстрела или в зоне поражения; 2) стать заложником противника; 3) умолять о помощи, мешая строить тактику.

Обломки. Фрагменты, чего-то крупного: дредноута, орбитальной батареи, станции и т.д. Могут образоваться давно или прямо в этом бою. *Реакции*: 1) летать по непредсказуемым траекториям, подвергая угрозе; 2) нанести ущерб; 3) заманить в опасную зону ценной находкой; 4) сдетонировать взрывоопасный обломок.

Искажённая энтропия. Нарушает законы физики, мешая передаче тепла, движения, энергии. Аномалия или пространство Иных. *Реакции*: 1) всем объектам можно двигаться не выше определённой скорости, иначе их остановят; 2) убрать свет; 3) заморозить.

ПРИМЕРЫ КОСМИЧЕСКИХ ПРОТИВНИКОВ

У космических противников нет индивидуальных Появления и Краха: это всё космические корабли в межзвёздном пространстве, они действуют в одной и той же логике.
Зато у каждого корабля есть Класс и, соответственно, ситуативная Грань Класс выше или Класс ниже. См. на предыдущей странице.
Если Грань не влияет на Сопротивление, то она не учитывается в числе тех, которые надо нейтрализовать, чтобы атаковать Сопротивление.

ЗВЕНО ИСТРЕБИТЕЛЕЙ *КЛАСС I*

Группа из 5-6 малых боевых кораблей.

Сопротивление. Истребители боеспособны и сопротивляются, пока не нейтрализовано минимум 2 их Грани.

- Все реакции космического противника.

Группа. Это не один корабль, а несколько. Их не поразить одним мощным выстрелом. Они не отступят, пока не повредить значительное их количество.

- Суетиться вокруг, мешая действовать;
- Атаковать с разных сторон.

Мощное вооружение. Создано для борьбы с кораблями высшего класса. Когда звено наносит ущерб, его класс считается на 1 выше.

- Накрыть плотным огнём;
- Повредить одну из систем корпуса.

Отличные маневровые.

- Резко развернуться;
- Уйти от атаки.

ПИРАТСКИЙ СЛАЙС *КЛАСС II*

Средний корабль, на котором космические разбойники охотятся за своей добычей

Сопротивление. Движок, орудия и иные приоритетные системы в норме. Корабль может сопротивляться, пока не нейтрализована минимум 1 его Грань.

- Все реакции космического противника.

PDC. Турели защищают от ракет, торпед и иных снарядов.

- Уничтожать ракеты и торпеды;
- Расстрелять цель вблизи.

Абордажная система. Ускоритель и таранный блок, чтобы врезаться прямо в корпус противника и переходить к ближнему бою. Может также запускать десантные капсулы.

- Резко увеличить дистанцию;
- Подойти в упор;
- Врезаться в корпус и выпустить десант;
- Запустить десантные капсулы.

Генератор помех. Система не даёт кораблям в среднем радиусе совершить гиперпрыжок. Не прикрывает Сопротивление.

Маскировка. Делает корабль невидимым.

- Нанести неожиданный удар из невидимости;
- Стать невидимым.

ПАТРУЛЬНЫЙ КОРВЕТ *КЛАСС II*

Такие корабли обычно сопровождают гражданские через опасную территорию или следят за безопасностью в системе.

Сопротивление. Движок, орудия и иные приоритетные системы в норме. Корабль может сопротивляться, пока не нейтрализована минимум 1 его Грань.

- Все реакции космического противника.

Законник. Корвет представляет власть и просто так не отступит.

- Потребовать содействия или сдачи;
- Отправить сообщение на базу.

Сканер. От корабля не помогает маскировка.

- Всегда знать, где другие объекты;
- Найти что-то интересное.

ЭМИ-излучатель. Орудие для нелетального залпа и захвата.

- Вблизи от цели: цель тратит 1 или 2 Заряда Реактора;
- Вблизи от цели: цель обязана отключить одну систему;
- В упор от цели: обесточивает цель.

ФРЕГАТ ЧАСТНОЙ АРМИИ *КЛАСС II*

Малый боевой корабль для различных задач, часто в составе флота.

Сопротивление. Движок, орудия и иные приоритетные системы в норме. Корабль может сопротивляться, пока не нейтрализовано минимум 2 его Грани.

- Все реакции космического противника.

Батареи подавления. Когда фрегат наносит ущерб, его класс считается на 1 выше, при этом он наносит ещё 1 лёгкий ущерб (не учитывается в лимите, отмечай его иначе).

- Накрыть плотным огнём;
- Поражать несколько целей.

Внушительный. Фрегат больше обычных судов класса II и, как следствие, способен долго держаться под огнём противника.

- Пользоваться инерцией.

Прочный. Фрегат укреплён и выдерживает большие повреждения.

- Идти напролом;
- Игнорировать мелкие помехи.

ЛАЙНЕР *КЛАСС III*

Гражданский корабль, перевозящий пассажиров.

Сопротивление. Лайнер может сопротивляться, пока не нейтрализована минимум 1 его Грань.

- Все реакции космического противника.
- Передавать сигнал бедствия и молить о помощи людям.

Мирный. Лайнер несёт мало орудий. Его атака считается атакой корабля класса I. Эта Грань не влияет на Сопротивление.

Носитель. На Лайнере есть свой ангар и система эвакуации.

- Направить к противнику шаттл-ловушку со взрывчаткой;
- Отстрелить спасательные капсулы и шаттлы с бегущими людьми.

КРЕЙСЕР *КЛАСС III*

Основной боевой корабль, способный проводить одиночные миссии.

Сопротивление. Движок, орудия и иные приоритетные системы в норме. Крейсер может сопротивляться, пока не нейтрализовано минимум 2 его Грани.

- Все реакции космического противника.

PDC. Турели защищают от ракет, торпед и иных снарядов.

- Уничтожать ракеты и торпеды;
- Расстрелять цель вблизи.

Бронированная обшивка. Не повреждается обычными орудиями, но редко покрывает корабль полностью.

Рельсотрон. Нанося ущерб, всегда повреждает ещё одну систему.

- Демонстрировать мощь или угрожать;
- Уничтожить что-то;
- Игнорировать броню цели.

Тяговый луч. Может захватывать корабли класса II, а корабли класса I даже перемещать в свой ангар.

- Притянуть к кораблю объект.

ЗАТМЕНИЕ *КЛАСС II*

Один из основных боевых кораблей Машины.

Сопротивление. Корабль функционирует и будет сопротивляться, пока не нейтрализовано минимум 3 его Грани.

- Все реакции космического противника, кроме бегства и переговоров.

Арсенал. Чуждое вооружение, расщепляющее корабль, оказавшийся вблизи. Корабль вблизи повреждает 1 систему и должен повреждать ещё, если долго находится у Затмения.

Ксенозащита. Эта броня мало того что малоуязвима для обычного оружия, она ещё и перестраивается вместе с кораблём, закрывая поражённые участки. Надо действовать очень быстро, если есть желание поразить открывшуюся брешь.

Психический удар. Психотропное ближнее оружие Затмения.

- Вблизи: все на борту корабля-цели получают Состояние.

Фанатик. Машина добивается цели, несмотря ни на что.

БЕГЕМОТ *КЛАСС III*

Корабль Машины, приближающийся к добыче в маскировке, захватывающий её и перемалывающий своими челюстями.

Сопротивление. Корабль функционирует и будет сопротивляться, пока не нейтрализовано минимум 2 его Грани.

- Только приближаться и жрать. Даже дальнобойных орудий нет.

Совершенная маскировка. Сканеры почти бесполезны.

- Приблизиться в маскировке;
- Захватить корабль челюстями.

Челюсти. Пилы, поршни и иные механизмы огромного захвата.

- Нанести кораблю в челюстях 2 Тяжёлых ущерба;
- (после этого) Нанести кораблю в челюстях фатальный ущерб.

Фанатик. Машина добивается цели, несмотря ни на что.