
ГРАНЬ
ВСЕЛЕННОЙ
КУРС К УДИВИТЕЛЬНЫМ ИСТОРИЯМ ПРОЛОЖЕН
ИНТЕРНЕТ-ВЕРСИЯ

Грань Вселенной: Третья редакция. Быстрый старт, 2024.

Благодаря настольной ролевой игре «Грань Вселенной» ты можешь погрузиться в приключения отважных авантюристов и вдумчивых исследователей в далёкой галактике! Собери команду, сядь за штурвал звездолёта, наберись храбрости – и вперёд!
Тебя встретят тайны бескрайнего космоса и неизведанные миры, интриги дворянских родов и планы расчётливых корпораций, уникальные культуры и передовые технологи, иной разум и… люди, конечно же, люди. Неспособные сидеть на одном месте и довольствоваться имеющимся. Успокоятся ли они когда-нибудь? Способны ли они измениться? И что встретится им на пути? Кому, как не тебе искать ответы на эти вопросы!
Игра использует собственные правила, построенные на механике Powered by the Apocalypse, знакомой по таким системам, как «Постапокалипсис», «Dungeon World», «Городские Легенды» и «Сага об Исландцах». Эта механика делает правила лёгкими и позволяет сконцентрироваться на главном — на крутой истории. Благодаря этому игра легко осваивается как игроками, так и ведущим – всё, что не было понятно сразу, осознаётся прямо в процессе!
Все подробности, которые ты захочешь узнать, будут ждать тебя у не столь уж далёких звёзд.

Автор: Крайк
Арт-дирекшн: Алексей Lance Кулаков
Редактура: Данила Евстифеев
Корректура: Любовь “Нора” Бердюгина
Иллюстрации: Midjourney, Марина Резиноваяуточка , Мари Поль, Елизавета Проценко
Дизайн и верстка: Мари Поль
Дизайн обложки: Алексей Lance Кулаков
Автор идеи: Кирилл Румянцев



Привет!

Ты держишь в руках «Быстрый старт» третьей редакции «Грани Вселенной». Это игра на движке PbtA в жанре космической оперы. Она позволит тебе создать по-настоящему захватывающие истории о приключениях меж звёзд!

В «Быстром старте» есть вся необходимая информация, чтобы начать играть: про движок, про жанр, правила и стилистику, раздел навигатора (ведущего) и многое другое. Кроме этого файла тебе понадобится несколько буклетов: для игрока, для навигатора, буклеты архетипов и т.д. Все эти материалы можно найти там же, где и «Быстрый старт»; например, на нашем сайте. Его адрес есть в конце брошюры, вместе с другими полезными ссылками.

В полной книге, когда она выйдет, тебя ждёт ещё больше интересного: множество пояснений, советов для игры, полезной информации для игрока и навигатора, 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

МАТЕРИАЛЫ ТРЕТЬЕЙ РЕДАКЦИИ 6



ВО ЧТО МЫ ИГРАЕМ 8



ОСНОВНАЯ МЕХАНИКА 13



ПРАВИЛА ПО КОНФЛИКТАМ 19

СНАРЯЖЕНИЕ 42



КОСМОС 48



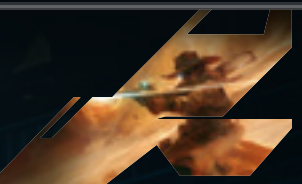

ПОЯСНЕНИЕ К ХОДАМ 54


КОРОТКО О МИРЕ 60

РАЗДЕЛ НАВИГАТРА 63


ПЕРВАЯ СЕРИЯ 76

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НАЧИНАЮТСЯ 78


ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ 80

МАТЕРИАЛЫ ТРЕТЬЕЙ РЕДАКЦИИ

В третью редакцию входят:

- **Этот файл** («Быстрый старт»). С основными правилами, пояснениями, примером приключения и т.д.
- **Буклет игрока.** В нём все доступные игроку ходы, напоминание по архетипам и другие полезные сведения.
- **Буклет навигатора.** В нём принципы и вопросы, примеры Граней и противников, генераторы и многое другое.
- **Справочник космонавта** со списками мест и имён для вдохновения.
- **Буклет космического корабля.**
- **24 буклета архетипов**, пока по отдельности и только с одним вариантом картинки, но будут и общими файлами.
- **Зарисовки приключений:** «Миранда», «Белый Горизонт», «Планета, которой нет» и др.
- **Адаптации старых приключений.** Небольшие файлы с информацией, как проводить приключения на третьей редакции. Эти адаптации пока есть не у всех историй, но мы работаем над этим!

ИЗМЕНЕНИЯ

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

ПРАВИЛА:

- **Изменился бой.** Он теперь оперирует не ранениями и уроном, а Состояниями и Гранями противника. Более того, он стал частью общих правил по конфликтам. Подробнее см. в соответствующем разделе (стр. 19).
- **Космический бой** и буклет космического корабля тоже обновлены. Появилась механика ущерба.
- Появилась **механика возможности**. О ней на стр. 27.
- **Опыт после сессии** начисляется за ответы на вопросы. Подробнее см. в буклете игрока.

БУКЛЕТ ИГРОКА.

В нём объединены старые буклеты с ходами, дополнительными опциями и подсказкой по буклетам.

- **Исчезли ходы** Защищаешь, Оказываешь первую помощь, Помогаешь и Мешаешь, Ранишь и получаешь раны, Сражаешься, Умираешь, Даёшь залп.
- **Переименованы ходы** Игнорируешь угрозу (Смотришь в лицо опасности), Теряешь контроль (Держишь себя в руках), Покупаешь или нанимаешь (Тратишь кредиты)
- **Появились ходы** Укрываешься, Оказываешься рядом, Идёшь в атаку, Лишаешь преимущества, Испытываешь перегрузки, Ищешь работу. Многие ходы изменились.
- **Опциональные ходы** исчезли.
- **Драматические ходы** появились.
- **Теги орудий** добавились в Космических ходах.

- Добавлена подсказка **по правилам конфликтов.**
- Добавлены **описания архетипов, принципы игрока, напоминания, советы и приёмы.**

БУКЛЕТЫ АРХЕТИПОВ:

- **Иная вёрстка.** Многие блоки теперь в других местах, даже название архетипа. У некоторых заголовков появились пояснения.
- **Переписано Происхождение,** теперь оно более универсально и драматично. А для тех, кто играет по официальному миру «Грани Вселенной», появился раздел «В Свободном Кластере».
- **Добавлен блок «Принципы»**. Он подсказывает, что и как делать, чтобы ярче воплощать архетип.
- **Добавлен блок «Тема»** для тех, кто хочет играть в поиск ответа на сложный мировоззренческий вопрос.
- **Снаряжение персонажа** большене нужно выбирать! Теперь доступны все опции. Все они требуют Припасов.
- Конечно, много где изменён текст или ходы целиком. Исчез **ход Мировой**, теперь ходы других архетипов можно брать неограниченно.

БУКЛЕТ НАВИГАТОРА.

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

- **Цели, принципы и реакции навигатора.**
- **Памятки** по элементам космооперы, созданию планет, ценам.
- **Примеры вопросов** для разных ситуаций.
- **Подсказка,** как проводить первую сессию, как создавать НПС (Non-Player Characters, второстепенных персонажей) и Фронты.
- **Подсказка** по общедоступным ходам: когда ход активируется и какую характеристику использует.
- **Множество генераторов:** универсальный, мест действия, планет, поселений, событий, новостей, заданий и НПС.
- **Информация по конфликтам**: примеры появлений, реакций и *граней* (боевых, небоевых, ситуативных и т.д.).
- **Примеры противников.**
- **Информация о космических конфликтах** и космических противниках.

СПРАВОЧНИК КОСМОНАВТА.

Его тоже не было. Он содержит примеры разнообразного контента:

- технологий и звездолётов;
- разнообразных мест;
- внешнего вида (телосложение, кожа, взгляд, волосы, голос, одежда, аксессуары, приметы, род занятий);
- имён, 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, скрытые в его глубинах, сталкиваются с представителями самых невероятных культур, лавируют между интересами разных сил и, конечно, меняются и лучше узнают друг друга и самих себя. Игра устроена так, чтобы ничто не отвлекало вас от приключений. Главное, к чему мы стремимся, — чтобы у всех, кто сядет играть, получились по-настоящему захватывающие истории.

Забудь о долгих подсчётах разных модификаторов и необходимости держать в голове множество параметров! В «Грани Вселенной» главное — классная история, а правила составлены так, чтобы её поддержать. Всё строится на описаниях. Ты, как обычно, рассказываешь, что делает герой, иногда кидаешь кубики, но ничего более сложного. Механика сама помогает вам творить историю, главное — не забывать об описаниях. Правила и сведения о мире не охватывают все возможные ситуации, 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! Вспомни книги, фильмы и игры. Кинематографичность и художественный драматизм важнее реализма. Мы не хотим подробного описания системы циркуляции воды на корабле, нам любопытнее, что герои будут делать, если она сломается — к каким непростым решениям 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 — команда звездолёта. Их отношения могут быть весьма сложными (это здорово!), но они доверяют друг другу, не стараются навредить соратнику или прогнать его с корабля. По большей части.

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 для того, 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?

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 своё удовольствие.

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

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!

Не забывай описывать свои действия! История предполагает подробности. «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 мысли и чувства персонажа. Помни, ты создаёшь художественное произведение, а для него детали очень важны. Другие участники игры скажут тебе спасибо.

Ты автор истории, а не только человек, управляющий своим персонажем. Рядом с тобой — твои соавторы. Вы вместе можете добавлять в мир детали. Кроме того, здорово озвучивать мысли героя, описывать, как он беспечно позволяет противнику подкрасться со спины, включать в повествование моменты и сценки, в которых героев нет. Вся эта информация для соавторов, а не для героев, она помогает истории развиваться и делает её понятнее и интереснее.

Доверяй другим участникам. Вы на одной стороне. Подыгрывай другим и давай возможность участвовать в твоих приключениях. Не храни секреты от игроков. Расскажи их остальным, и тогда они сделают твою историю интереснее.

«Космическая опера», что это за жанр?

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. Чтобы играть и получать удовольствие достаточно знать основы.

Огромный масштаб. Космос колоссален, планеты громадны — сейчас всё человечество живёт лишь на одной! Всегда есть куда отправиться, где-то спрятаться, 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, биотехнологии. Кажется, я перечислил всё основное. Необязательно брать весь этот набор — многие космооперы используют лишь его часть. Если хочется чего-то необычного, почитай в интернете статьи о технологиях будущего. Но можно и без них, ведь в простом варианте технологии в космоопере — как бы замаскированная магия. В более сложном — 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 и станциях могут присутствовать очень разные цивилизации. Чаще всего они копируют какие-то реальные, которые могут стать источниками и твоего вдохновения. Можно сочинять свои цивилизации, можно взять те, что описаны в мире «Грани Вселенной» (вкратце о них в разделе «Коротко о мире» на стр. 60). 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 во время игры.

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

О ЧЁМ ИГРА?

Вроде ответ тебе попадался, 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 удивительную вещь: предполагать, как будет меняться человек. У героя космооперы более-менее знакомая нам мораль, он похож на нас сильнее, 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!

ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

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

- Сериал «Светлячок» (Firefly) и фильм «Миссия „Серенити“» (Serenity).
- Сериал «Пространство» (Expanse).
- Сериалы и фильмы вселенной «Звёздного пути» (Star Trek).
- Фильмы и сериалы вселенной «Звёздных войн» (Star Wars).
- Мультсериал «Крайний космос» (Final Space).
- Серия игр Mass Effect.
- Фильмы цикла «Стражи галактики» (Guardians of the Galaxy) киновселенной Marvel.



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 и кто чего не приемлет. У всех нас могут быть неприятные или попросту неинтересные темы. Старайтесь сделать так, чтобы подобного в игре было поменьше. Если кто-то из вас не выносит сцен жестокости по отношению к детям, лучше сообщить об этом 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 простор для неожиданности.

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 станет от этого 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 прибытия, или даже лучше — со встречи с кем-то в точке прибытия! Проматывай то, что ничего не даёт истории, если другие участники не против. Динамика 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 их числа. 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 тратят на планирование многие часы или даже дни. А у вас 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 два часа назад.

СОТВОРЧЕСТВО. То есть совместное творчество участников игры. Вы пришли поиграть вместе, навигатор (ведущий) — не тот, кто тебя развлекает, а ты — не пассивный зритель. Вы творите историю сообща! Ты можешь вносить свой вклад всюду, включая ту часть, которая традиционно считается работой ведущего. Описывать дизайн твоей каюты логичнее тебе, а не ему. Или рассказать про твою родину: с кем она дружит, с кем враждует, какие у неё проблемы. Или предположить, какого знакомого ты встречаешь в крупном порту. Навигатор (или другой игрок!) может задавать тебе эти или подобные вопросы: не уклоняйся от них, насыщай вашу историю и прорабатывай декорации! Совещайся с другими участниками, если это поможет сделать ответ интереснее, спрашивай их о чём-то, что тебе хочется знать.

ЧТО ТАКОЕ БУКЛЕТЫ АРХЕТИПОВ?

Начиная играть в «Грань Вселенной», ты выбираешь один из буклетов с описанием подходящего архетипа героя. Он уже содержит всё самое важное: все умения и уникальные возможности героя расположены на паре листов.

Буклет — это не просто набор характеристик, это архетип, подходящий для космооперы! Наёмник с навороченной пушкой, Компаньонка, способная заговорить зубы кому угодно, Сорвиголова, обменявшая 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. Их ты придумываешь самостоятельно. Нескольких красочных штрихов будет достаточно! Не сочиняй слишком много, лучше «достраивать» персонажа по ходу игры.

Главные герои истории должны быть яркими и контрастными, поэтому архетипы 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 вашей истории. Она именно про этого Аристократа или Наёмника.

ЧТО ТАКОЕ ХОД?

Чтобы игра двигалась вперёд, 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 (например, заговорить с человеком на улице, открыть незапертую дверь), Навигатор признаёт их успешными и описывает результат. Если действия выглядят невозможными — например, поднять звездолёт голыми руками или разжалобить промышленного робота, — Навигатор пояснит это и объявит о неудаче.

Иногда в повествование вмешивается механика, скажем, когда требуется определить успешность твоих действий. Или сочинить что-то по установленным правилам.

Такие ситуации чаще всего будут называться ходом. Ход — это некоторый алгоритм игры, крошечная процедура. Ход всегда имеет структуру «[условие] + [эффект]». Условие — это момент, когда ход происходит, а эффект — 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, описано ниже.

Ход происходит, когда срабатывает его условие и если ситуация напряжена, рискованна или драматична. Если ты просишь о чём-то простом дружественного НПС (NPC, Non-Player Character, второстепенный персонаж), тебе не нужно **Договариваться**. Он и так согласится. Ситуация не напряжена и не рискованна. А вот если это потребует от него усилий, или ты ему не друг — иное 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, случается ход, и вольное течение беседы прерывается. Вы выясняете, что случилось, иногда кидаете кубики, после чего беседа возобновляется.

Финальное решение, выполнены условия или нет (т.е. случается ход или нет), остаётся за Навигатором. Ему виднее, можешь ты просто застрелить безоружного противника или тебе надо **Идти в атаку**. Я крайне рекомендую Навигатору пояснять, почему он принял то или иное решение.

Ход всегда двигает историю и меняет ситуацию! Поэтому его нельзя сразу повторить: условия изменились и наступили последствия — хорошие, плохие или вперемешку. У тебя либо получилось **Взломать** охранные системы, пусть и со 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 «действуй [характеристикой]» (например, «действуй Яростно»), — время бросить кубики. Слово «действуй» напоминает, что тебе надо описать, что именно ты делаешь, а не просто проверить характеристику.

В игре всегда используются два шестигранных кубика (d6). Ты бросаешь 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 Кризисом. Происходит что-то, что герою не понравится.

Описанные выше исходы называются категориями броска. В редких случаях тебе может встретиться ещё категория 12+. Это как полный успех, только ещё лучше. Каждый ход с этой категорией описывает, что она даёт.

Ход почти всегда описывает, 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 навигатора, но он может попросить твоих идей.

При Кризисе навигатор говорит тебе, что произошло. Это не обязательно провал или неудача героя. Это какая-то эскалация ситуации, рост ставок, динамики, драмы. Это очень ситуативно, ведь всегда есть много вариантов того, что именно 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 — численные 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;
- **ЛОГИКА** — это сосредоточенность и сфокусированное внимание. Это то, что ты делаешь неторопливо, взвешивая каждое мгновение и стараясь предсказать результат. От Логики зависит твоё умение держать себя в руках и замечать детали в обстановке;
- **НАУКА** — это мастер ство и квалификация. Это то, что ты делаешь, полагаясь на отточенные умения и знания, полученные в результате долгих тренировок. От Науки зависят твоя эрудиция, владение разными навыками и программированием;
- **СТАТУС** — это сила личности и знание человеческой натуры. Это то, что ты делаешь, полагаясь на своё понимание людей и их мотивов или желая добиться от них определённой реакции. От Статуса зависит твоя харизма, сила убеждения и умение перехитрить оппонентов 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, за редким исключением.

Кроме того, у героя есть несколько ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК:

- ПРИПАСЫ — максимальное и текущее количество некоторых полезных предметов. Мы не хотим считать все гранаты, стимуляторы и всякие расходники. 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 одной единицы;
- ФИНАНСЫ — твой уровень достатка. Ещё меньше, чем считать полезные предметы, мы хотим считать деньги. Для истории не важно, 100 у тебя кредитов или 105, важно лишь много их или мало. Финансы определяют, как много денег ты можешь тратить, чтобы это не было ударом по карману;
- ПРИБЫЛЬ — некая крупная сумма денег, которую мы также не хотим считать. Финансы описывают «стабильный» капитал, а Прибыль — единовременный доход. В отличие от Припасов, они тратятся насовсем. Чтобы было удобно обсуждать деньги в мире игры, вы можете договориться, что Прибыль равна, скажем, 1000 кредитов.

У некоторых архетипов есть свои уникальные характеристики, они всегда описаны в их буклетах. Кроме того, можно считать характеристикой героя 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, неважно, знакомы ли вы давно 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 в одной команде, и от того, что между вами происходит, зависит вся история.

В каждом буклете есть раздел «Связи» с тремя прописанными строчками и двумя пустыми. Прописанные строчки подчёркивают архетип, пустые оставлены для твоего творчества. Тебе надо будет образовать минимум по одной связи с каждым соратником, можно больше. Ваши отношения подскажут, как друг на друга реагировать во время игры, и обогатят историю.

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

В ходе игры могут возникнуть 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.



НАВИГАТОР

Ведущий игры зовется «навигатором», потому что он, можно сказать, размечает маршруты на карте космоса, из которых выбирают и по которым летят герои.

Навигатор никогда не бросает кубики, и у его персонажей (НПС) нет характеристик. Его задача — реагировать на действия героев и делать историю интересной. Про его роль подробнее написано в соответствующем разделе (см. стр. 63).

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 по описанному ниже алгоритму можно проводить любые столкновения.

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

Конфликт построен на выявлении сильных сторон противника и попытках подавить их раньше, чем тот заставит тебя получить слишком много Состояний или иных неприятных последствий.

Когда тебя ранят (физически или эмоционально), ты получаешь Состояние. Первые четыре Состояния дают штраф к одной из характеристик, пятое (Критическое) выводит твоего героя из боя.

У противника есть несколько свойств, которые называются *грани*. Например, «Броня», «Фанатик», «Опытный воин». Когда ты успешно атакуешь, ты нейтрализуешь *грань*. Она не обязательно уничтожена, просто больше не даёт ему преимуществ.

Главная *грань* противника — Сопротивление. Она олицетворяет жажду бороться и готовность оппонента противостоять тебе. Когда ты нейтрализуешь эту *грань*, он выходит из конфликта. Обычно Сопротивление «прикрыто» другими *гранями*. Например, пока ты не нейтрализуешь «Боевой дух» противника в бою, ты не можешь нейтрализовать его «Сопротивление».

Не всегда сразу очевидно, какие *грани* есть у оппонента, 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 *грань* нейтрализована, противник теряет её бонусы.

Когда ты нейтрализуешь *грань* противника, случается ещё какая-нибудь пакость (реакция Краха).

Важно! Конфликт не обязан проходить 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 **Идёшь в атаку**). Считай, что у таких противников есть просто *грань* «Сопротивление».

Кроме того, *грани* могут меняться в зависимости от типа конфликта или даже на ходу.

КАК ВОСПРИНИМАТЬ КОНФЛИКТ

Опытным игрокам в настольные игры не всегда просто переключиться со знакомых пунктов здоровья («хитов») и урона на киношный бой. Система кажется сложной, но это вопрос исключительно восприятия и привычки. Иногда игроки недоумевают: «Но я же стреляю по противнику, почему он не падает?»

Дело в слове «киношный». Зрителю фильма не интересно считать патроны. Ему интересно смотреть, как персонаж круто уворачивается от пуль или пробегает под огнём, не получая повреждений.

Для упрощения понимания я сформулировал восприятие конфликтов так. Бой — это не механистический обмен единицами урона, как в компьютерной игре. Бой в «Грани Вселенной» — это блюдо из ярких моментов и изобретательности, приправленное загадкой.

Если противник Стремительный, он не пуленепробиваемый, а настолько быстрый, что ты не можешь в него прицелиться — он постоянно уходит с линии стрельбы! Задача навигатора — правильно это показать. Это яркие моменты.

Как остановить такого противника? Кинуть бомбу-липучку? Заманить его в замкнутое пространство? Придумать решение — задача игроков. Это изобретательность.

А если пули действительно не наносят противнику урона — что это значит? У него правда непробиваемая броня или её быстро чинят наноботы? Или противник психическими силами внушает тебе, что находится в другом месте? Иногда *грань* противника надо сначала опознать, потому что знание врага — ключ к победе. Это загадка.

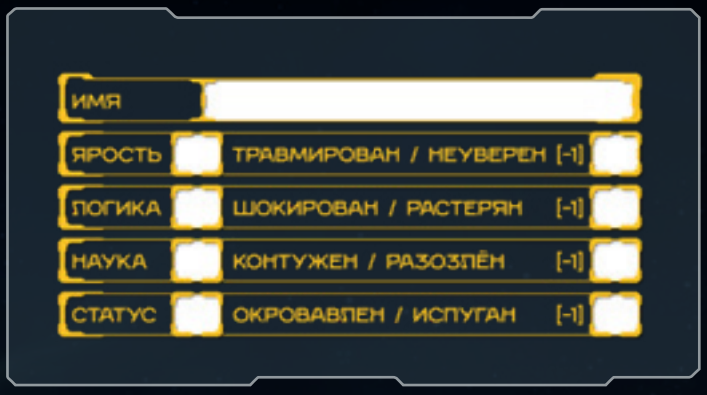
Кроме того, полезно помнить про реакции и Крах. Хоть у неприятеля с точки зрения правил нет собственной инициативы, он всё равно может действовать, иногда отвечая на атаки героев мгновенно.

ГЕРОЙ

СОСТОЯНИЯ

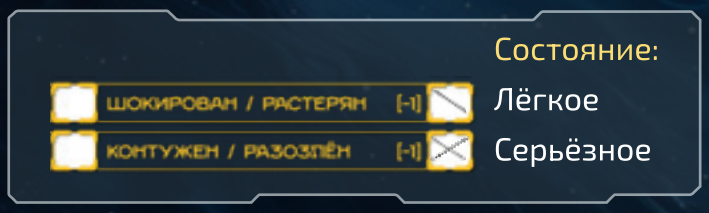
У тебя есть 4 состояния, привязанные к характеристикам, а также одно Критическое состояние. Когда ход или навигатор говорит тебе получить Состояние, ты отмечаешь одну из неотмеченных ячеек (одной наклонной полосой!). Можно получить несколько Состояний сразу.

Каждое Состояние даёт штраф –1 к указанной характеристике, пока оно не пройдёт.



Иногда ты делаешь ход **Испытываешь перегрузки**, если этого требует другой ход или навигатор.

НАЗВАНИЯ. У Состояний, привязанных к характеристикам, есть двойные названия, например, «Шокирован/растерян». Это всё ещё одно состояние, а не два! Будучи шокированным, нельзя стать ещё и растерянным: это Состояние уже отмечено. Первое слово в паре считается физическим Состоянием (обычно получается в бою), а второе — ментальным (обычно получается вне боя). Это разделение нужно только для твоего удобства, чтобы можно было выбрать Состояние, подходящее под ситуацию. Было бы странно, если бы потерявший контроль над собой герой становился контуженным, а отброшенный ударом боевого робота — просто разозлённым!



СЕРЬЁЗНОЕ СОСТОЯНИЕ. Все Состояния, которые ты получаешь, по умолчанию лёгкие. Они снимаются передышкой, помощью соратника или простым лекарством. Но если удар был сильным или тебе не повезло, ты можешь получить Серьёзное состояние. Серьёзное состояние ты отмечаешь второй чертой, то есть ставишь X в ячейке. Единственное его отличие в том, что это состояние сложнее вылечить: нужны дорогие препараты или врачебная помощь.

Два обычных Состояния не складываются в одно Серьёзное! Когда в ходе написано (или навигатор сказал) «получи состояние», всегда имеется в виду обычное. Нельзя просто так вторично отметить состояние, делая его Серьёзным. Серьёзное состояние можно получить, только если в ходе прямо говорится (или навигатор прямо сказал) «получи Серьёзное состояние» или «усугуби одно состояние до Серьёзного».

Точно так же все формулировки «сними Состояние» подразумевают только 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 лишаешься возможности действовать.

Тебя может вернуть в сцену другой персонаж или обстоятельство, но это не снимет Критическое состояние.

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 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 образом, 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 неотмеченные состояния. Тебя можно спасти, только если кто-то экстренно **Окажется рядом** и стабилизирует тебя. Так что 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, который указяан 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. Увы, Серьёзное состояние означает, что телохранитель мёртв.
- **БРОНЕТЕХНИКА.** Ты внутри боевого транспорта, который не повредить обычным оружием. Можешь игнорировать необходимость брать физические состояния, пока навигатор не скажет обратное. Впиши Состояние «Подбит». Подбитая бронетехника может функционировать, просто больше не даёт защиту. И обычное, и Серьёзное состояния снимаются только в мастерской, но на Серьёзное уйдёт больше ресурсов и времени.

Внимание! «Впиши Состояние» значит совсем не то же самое, что «отметь Состояние» или «получи Соцстояние». «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». С точки зрения механики важнее именно состояние, означающее некоторое снижение функциональности (его мы и отмечаем), а множить термины не хочется. Броню при желании можно вписать в снаряжение или в заметки.

У тебя может быть только одно дополнительное состояние, если не сказано иное. С точки зрения истории у тебя может быть и телохранитель, и броня, и что душе угодно. Всё это может оказать влияние на историю, 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 **Раскрываешь внутренний мир**, 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.

В дополнительных состояниях всегда написано, как они снимаются.

ПРОТИВНИК

Пример описания противника — справа. Ещё примеры ты можешь найти в буклете навигатора.

ПОЯВЛЕНИЕ

Короткие идеи, с помощью которых можно эффектно ввести противника в бой. То, что герои увидят и услышат в первую очередь.

БАНДИТЫ

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

ПОЯВЛЕНИЕ: крики, свист, провоцирующие 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. И конечно, они будут сопротивляться.

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

Лихие. У Бандитов высок 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.

Заодно при первом появлении можно озвучить те *грани* противника, которые сразу видны: например, «Гигант».

ГРАНИ

Грани — это свойства противника, помогающие ему противостоять оппонентам. Например, «Вдохновлён», «Толпа», «Умелый воин». Относись к ним не как к характеристикам в компьютерной игре, а как к элементам 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»... ну, их много.

Если ты хочешь победить противника, тебе нужно нейтрализовать *грань* «Сопротивление», тогда он умрёт, сдастся, потеряет сознание, сбежит, откажется от спора… в общем, перестанет представлять опасность.

Но обычно Сопротивление противника защищено другими *гранями*. Грубо говоря, противник чувствует в себе силы противостоять героям, пока имеет некие преимущества. Тогда нужно сначала вычислить, а затем уничтожить, подавить или обойти такие *грани*. В описании Сопротивления написано, сколько *граней* (и иногда — каких именно) его «прикрывает». О том, как их вычислять и нейтрализовывать, написано ниже.

Не все *грани* защищают Сопротивление. Некоторые просто дают противнику какие-то возможности навредить персонажам игроков. Такие *грани* можно игнорировать, а можно нейтрализовать и их, чтобы дальнейший конфликт стал проще.

Важно! Наличие *граней* (и каких именно) 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 случаях, потому что капитан пользуется их помощью и поддержкой. Навигатору надо оперировать *гранями* в зависимости от ситуации и игнорировать *грани*, которые в данном типе конфликта не имеют значения. 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) или «Вдохновлён» (его воодушевил другой НПС). а если противник нашёл экзоскелет с плазмотроном и влез в него, у него может добавиться сразу две *грани*! Ситуативные *грани* можно нейтрализовывать по обычным правилам.

Кроме того, 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 Энергощит — не сможет им пользоваться. Реакции Краха (см. ниже) при такой потере *грани* не случается.

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

РЕАКЦИИ

Каждая *грань* обычно связана с одной или несколькими реакциями — действиями, которые может применить противник. Например, *грань* может дать противнику возможность «окружать», «нанести урон всем врагам», «выводить из себя оскорблениями» и т.д. Как и все остальные реакции (иначе иногда называемые «мастерские ходы»), эти навигатор применяет, когда кто-то получил *Кризис*, предоставил отличную возможность, либо

возникла заминка и все ждут, что будет дальше. Подробнее про реакции описано в разделе навигатора (см. стр. 63).

Есть *грани* и без реакций. Например, Восстановление: в описании сказано, что эта *грань* через некоторое время возвращает противнику способность оказывать Сопротивление. Этого достаточно, реакции тут излишни.

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

СТАНДАРТНЫЕ РЕАКЦИИ

- атаковать оружием или словесно;
- найти укрытие или защиту;
- нанести урон уязвимой цели;
- перегруппироваться или сменить тактику;
- отступить;
- добиваться своей цели или выполнять приказ.

КРАХ

Когда *грань* оказывается нейтрализована, немедленно случается реакция Краха. Это особая реакция, которая активируется именно нейтрализацией *грани*. Существует общий список реакций Краха и личный для каждого противника. Навигатор волен выбирать любую реакцию Краха, если не сказано иное. Или сочинить свою.

Реакция Краха не всегда может наступить именно из-за действий противника. Например, стреляя в неприятеля, герои попали в баллон с горючей смесью, и теперь поле боя залито огнём. Такое последствие тоже будет реакцией Краха.

Самое важное в реакции Краха это то, что после неё бой обязан измениться. Или противник ведёт себя по-другому, или ситуация стала совсем иной.

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

СТАНДАРТНЫЕ РЕАКЦИИ КРАХА:

- обнажение нового оружия или аргумента;
- мощный натиск;
- поиск укрытия и преимуществ окружения;
- отступление;
- вызов подмоги;
- атака кого-то или чего-то ценного;
- уменьшиться до Группы (Толпа) или Толпы (Армия);
- личная реакция Краха.

КАК ПРОИСХОДИТ КОНФЛИКТ

Как было сказано выше, противостоя неприятелю, ты выясняешь его *грани* и нейтрализуешь их прежде, чем тот одолеет тебя.

КАК ОБНАРУЖИТЬ ГРАНЬ

- **ОНА ВИДНА СРАЗУ.** Например, сложно не заметить Тяжёлую броню, про неё навигатор говорит открыто. Некоторым героям навигатор может рассказать больше, если сочтёт, что они в этом разбираются. Например, Киборг может заметить импланты противника, которые другие персонажи бы пропустили.
- **МОЖНО ВЫЧИСЛИТЬ НАБЛЮДЕНИЕМ ИЛИ ИЗУЧЕНИЕМ.** Опиши, что ты делаешь, чтобы обнаружить *грань*. Как можно выяснить, насколько он хорош в переговорах? Что именно дают ему импланты?

После этого сделай ход **Ориентируешься** или **Получаешь информацию**.

- МОЖНО ОБНАРУЖИТЬ УЖЕ В ПРОТИВОСТОЯНИИ. Прямая атака (как в бою, так и вне его) если не поражает противника, то даст тебе информацию, что этому мешает. Ход Идёшь 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 именно (Броня, Энергощит, Уверенность и т.д.). Это важно! Навигатор 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 аналогично, если не сказано иное.
- ГРАНЬ (А ТОЧНЕЕ, ЕЁ РЕАКЦИЯ) БЫЛА ПРИМЕНЕНА. Например, если противник включил невидимость, стало понятно, что у него есть такая *грань*. Впрочем, не всегда возможно правильно определить *грань* по реакции.

Всегда, когда *грань* обнаружена, навигатор пересказывает её описание (но без реакций). Игроки должны знать, какие возможности она даёт (например, что Бронетехника не повреждается обычным оружием).

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 навигатором.

Тебе не всегда надо ликвидировать *грань*, достаточно, чтобы она больше не давала преимущества. Например, ты заманиваешь группу бандитов в узкий лабиринт. Несмотря на то, что их число не уменьшилось, пространство не даёт им извлечь выгоду из своего количества. *Грань* можно считать нейтрализованной.

С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ МЕХАНИКИ ВАРИАНТЫ ТАКОВЫ:

- АТАКОВАТЬ НАПРЯМУЮ. Использовать ходы **Идёшь 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 навигатор решит, что это уместно. Например, Лихие бандиты потеряют боевой дух, если в них стрелять, но Стремительный противник может уйти от огня героя. Минус же в том, что такие ходы не нейтрализуют *грань*, если это нельзя сделать прямой атакой, а лишь позволяют узнать, почему это невозможно.
- Использовать ход ЛИШАЕШЬ ПРЕИМУЩЕСТВА. В отличие от предыдущего варианта, им можно нейтрализовать только известную *грань*. Этот ход работает

от любой характеристики и 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 *грань* просто обязана быть нейтрализованной. Например, ты подавляешь аристократа, и его свита теряет Воодушевление. Или выбранная опция другого хода делает что-то, очень похожее на нейтрализацию *грани*. Ну а если удалось приставить пистолет прямо к затылку противника, то нет смысла 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 удачный шанс для того действия, которое герой хочет совершить. Например, если обнаруженная уязвимость — маленький пятачок в броне противника, в который ещё надо умудриться попасть, то для этого потребуется *возможность*. В этом случае без *возможности* навигатор запретит и пытаться.

Или, например, ты бежишь к боевому роботу, чтобы нажать кнопку отключения. Обычно тебе надо сделать какой-то ход, чтобы не угодить в его клешни, но с *возможностью* ты сделаешь это автоматически. Удачно подгадан момент!

Возможность относится именно к конкретному объекту и тесно 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 доступна столько же, сколько и сам компромат. Кроме того, в первом случае *возможность* касается конкретного противника, а во втором — любого, упомянутого в компромате.

Всегда именно ты решаешь, что это за *возможность* и для чего: атаковать противника внезапно? Что-то о нём узнать? Незаметно проскочить? Успеть что-то сделать? и т.д. Если ничего в голову не приходит — может, *возможность* и не нужна.

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

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

Возможность делает ситуацию более удачной для тебя. Ты можешь сделать большее с меньшей ценой.

ВОЗМОЖНОСТЬ МОЖЕТ ПОЗВОЛИТЬ:

- совершить действие с низкой вероятностью успеха, например, попасть в щель в броне.

- проигнорировать небольшое затруднение, например, проскочить мимо охраны, пока она отвлеклась. Раньше это было не под силу, а теперь можно рискнуть;
- проигнорировать 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 **Ориентируешься**.

Возможность не даст тебе доступ к чему-то невероятному, не создаст чуда и не решит проблему полностью, но всегда наделит каким-то преимуществом. Если не знаешь, что с ней делать, используй её как вопрос.

Твоя задача — объяснить, в чём твоя *возможность*, но последнее слово за навигатором.

СДЕЛАЙ САМ

В буклете навигатора есть примеры Появлений, *граней*, реакций, Краха и противников целиком. Их можно смело использовать в своих играх, однако я рекомендую не ограничиваться этим.

Навигатору можно и нужно сочинять своих врагов, переназывать *грани* иначе, чем я, привязывать к ним реакции и т.д. не бойся экспериментировать. Во-первых, так гораздо интереснее. Враги должны удивлять, а не быть очередными бандитами, похожими на недавно побеждённых. Во-вторых, сочинённый именно для вашей игры противник всегда будет смотреться в ней гораздо органичнее. Герой искал своего отца — и вот тот, с промытыми корпорацией мозгами, встаёт у него на пути!

СОЗДАНИЕ ГРАНЕЙ — не такое сложное дело, как может показаться. Подумай, какие у противника сильные стороны — это и есть его *грани*. для того, чтобы неприятель вышел более впечатляющим, ответь на три вопроса:

- Зачем этот противник нужен в истории?
- В чём его угроза для героев?
- Что мешает легко победить его?

С большими шансами ответы можно использовать как его *грани*.



СОЗДАНИЕ РЕАКЦИЙ. Обычные реакции можно не прописывать: подумай, что противник может делать, опираясь на свои сильные стороны? Это и используй. Сложность обычно возникает в создании интересных реакций Краха. Их лучше придумать заранее или брать как образец список в буклете навигатора. Создавая противника, удели реакциям Краха особое внимание.

СИЛА ПРОТИВНИКА И СЛОЖНОСТЬ БОЯ

У сильного боевого врага 2–4 *грани* (кроме Сопротивления), а Сопротивление прикрыто 1–2 *гранями*. У сильного небоевого 2–3 *грани*, а Сопротивление прикрыто 1 *гранью* (реже — 2 *гранями*).

Конечно, многое зависит от того, что именно это за *грани*, какие у них реакции, какой у противника Крах.

Поразив героя, сильный противник может нанести ему сразу несколько Состояний. И обычных, и Серьёзных. Или нанести Состояния нескольким героям. Или даже сразу нанести Критическое — если например, персонаж игрока попал под артиллерийский залп. Тут царапиной не отделаешься.

Нанесение нескольких Состояний сильно увеличивает динамику и драматичность! Я советую Навигатору пользоваться этим приёмом, чтобы сделать бой серьёзнее. В конце концов, у героев всегда больше Состояний, чем *граней* у противника, пусть сражение станет более рискованным и интересным!

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПРОТИВНИКА

В зависимости от вашей истории и конкретных повреждений противник может восстанавливать *грани* с разной скоростью. У него могут быть дополнительные средства, такие как доступ к медблоку, мудрый наставник и т.д. Он может менять свои *грани* (например, взять Плазменное оружие вместо Бронебойного или, оставив Фанатизм, изучить ситуацию и получить Осведомлённость). Успеет ли противник восстановиться и подготовиться до следующей встречи — зависит от ситуации.

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 тегами. Тег делает то, что уместно

в ситуации, и может дать тебе *возможность* аналогично корабельному тегу: см. раздел «Космос» (стр. 48). Например, Эксперт может дать необходимые знания. а в описании тега «Быстрый стрелок» сказано, что его обладателяь всегда стреляет первым и может нейтрализовать *грань* неподготовленного оппонента. Именно это и произойдёт в истории.

В бою союзник может терять теги вместо ранений. а если он стал врагом, его теги можно считать *гранями*.

Союзник может приобретать новые теги , если так складывается история, или, например, если герои дали ему снаряжение. При желании можно даже тратить своё Развитие на то, чтобы дать союзнику новый тег, логичный в истории.

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

ПРИМЕРЫ ТЕГОВ СОЮЗНИКОВ:

- **АВТОРИТЕТ У _____.** 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* неподготовленного 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 изменить 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 представить этот контакт тебе.
- **ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ.** Союзник может защитить тебя от урона. Ты можешь сказать, как именно он тебя уберёг. Страдает ли он при этом сам — зависит от ситуации. Закрывая тебя от пули, он получает её сам, а хватая за руку, когда ты соскальзываешь с крыши, — 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.

ПРИМЕР БОЕВОГО КОНФЛИКТА

ДЕСАНТНИЦА

ПОЯВЛЕНИЕ: не скрываясь, оценить противников, потом атаковать.

Сопротивление. Десантница продолжает бой, пока не потеряет 2 *грани*.

- Стандартные реакции.

Умная винтовка. Противник вооружён высокотехнологичным оружием, дающим ему перевес. Оно умеет стрелять не-баллистическими траекториями, поражать маленькую цель и т.п.

- Игнорировать Броню цели;
- Поразить цель за укрытием;
- Поразить очень маленькую цель.

Выучка. Десантница прошла много битв и знает, как избежать вражеской атаки и нанести оппоненту максимальный урон.

- Один раз проигнорировать урон оппонента;
- Один раз вызвать состояние;
- Вызвать Серьёзное состояние вместо обычного.

Композитная броня. Десантница защищена передовой бронёй, не пробиваемой обычным оружием.

- Подключиться к внешним системам через порт;
- Адаптироваться ко внешним угрозам.

КРАХ: Выстрелить из подствольника. Угрожать крупными разрушениями. Активировать режим невидимости на костюме. Активировать внешние устройства с помощью костюма. Взорвать что-то в другом месте для отвлечения внимания. Попытаться сбежать.

Аманда (Курьер), Джейни (Инженер) и Квазар (Странник) возвращаются на корабль, где их ждёт неприятный гость. Десантница на службе секретной организации решила захватить звездолёт и добраться до требуемого места. И ей не нужны свидетели.

Все упомянутые ходы можно найти далее, на стр. 36-37.

Навигатор: Итак, вы заходите в рубку, обсуждая план полёта, верно? Неожиданно для вас на мостике кто-то есть! Это девушка, закованная в бронескафандр. Она стоит к вам спиной, копаясь в навигационной панели. Услышав, что дверь открылась, она медленно выпрямляется и, обернувшись, смотрит на вас. Щиток её шлема непрозрачен, но вы видите, как её голова медленно поворачивается от одного из вас к другому. а потом она достаёт из-за спины навороченную винтовку.

Навигатор озвучил Появление Десантницы.

Аманда: Погоди! Мы же сталкивались с оперативниками Красной Туманности. Она похожа на них?

Навигатор: Форма другая, но ваша гостья, как и они, явно умеет драться. Вы понимаете, что у неё есть Выучка: она прошла много битв, умеет избежать урона и нанести наибольший ущерб.

Навигатор принял во внимание прошлые приключения героев и решил, что *грань* Выучка видна сразу. Поэтому он озвучил её и пересказал её описание своими словами.

Квазар: Чёрт! Я ныряю за косяк двери!

Навигатор: Ты пытаешься **Укрыться**? Но разве косяк — это достаточная защита от такой Десантницы?

Навигатор помнит об умной винтовке и считает, что прыжок за угол не поможет от самонаводящихся выстрелов, поэтому не думает, что ход активируется таким простым способом.

Квазар: Хм, логично… Может, я знаю, где включается защитное поле на дверном проёме? Мы взяли этот корабль у военных, он должен быть рассчитан на абордаж. Рубка может обладать дополнительной защитой! Я рвусь к спрятанной панели, которую заметил ранее при ремонте корабля, и, открыв крышку, нажимаю на нужную кнопку!

Навигатор: Допустим. Давай узнаем, успел ли ты включить поле! **Действуй Яростно**!

Квазар: 11! Выбираю два. Я укрываю… Можно их обеих? Логично, что поле прикрывает всех. И ещё получаю *возможность*.

Навигатор: Да, логично, Аманда и Джейни тоже прикрыты. В*озможность* для чего?

Возможность всегда ситуативна, так что Навигатор спрашивает, в чём она, по мнению Квазара, заключается.

Джейни: Может, тебе удалось рассмотреть её винтовку? Вдруг она особенная?

Квазар кивает.

Навигатор: То есть *возможность* — это вопрос о ситуации, и твой вопрос: «Что это за винтовка?» Хорошо. Итак, гостья — назовём её Десантницей, — достала винтовку и открыла огонь, но Квазар успел рвануть к пульту и активировать защитное поле. Воздух в дверном проёме замерцал фиолетовым цветом и покрылся рябью, когда пули его достигли. а вы обратили внимание на винтовку. Она явно напичкана разными девайсами. Это Умная винтовка: она умеет стрелять по сложным траекториям — например, за угол, — и поражать маленькие цели. Что будете делать?

Навигатор описал результат хода, ответил на вопрос (интерпретировав его как «Какова *грань* противника?») и закончил традиционным вопросом: что герои будут делать?

Аманда: Ну, тут выбора, похоже, нет. Я прошу Квазара по моему сигналу отключить поле. Сигнал дам, когда Десантница перестанет стрелять, и в этот же момент начну стрелять сама!

Квазар: Раз уж мы с Амандой синхронизируемся, я хочу **Оказаться рядом**!

Навигатор: Без проблем. Аманда **Идёт в атаку**, а Квазар **Оказывается рядом**. Джейни?

Джейни: Я придумала, что делать с её Выучкой. Мы недавно обсуждали, что в моём зонде есть распылитель краски, чтобы наш Странник мог рисовать свои причудливые символы. Как только поле отключится, я хочу послать свой зонд вперёд, чтобы тот замазал краской забрало шлема Десантницы!

Навигатор: Замечательно, ты **Лишаешь преимущества**, действуя Яростно.



Аманда прямо атакует противницу, поэтому она **Идёт в атаку**. В отличие от неё Джейни, казалось бы, также действующая агрессивно, поступает более тонко. Она хочет не наносить урон или действовать в лоб, а нейтрализовать конкретную *грань* — Выучку. Поэтому она **Лишает преимущества**.

Квазар: у меня 7. Пусть Аманда добьётся большего, а я **Испытываю перегрузки**. Логично получить Состояние, да?

Аманда: У меня тоже 7.

Навигатор: Ты можешь выбрать на 1 пункт больше благодаря синхронизации действий с Квазаром.

Аманда: О, как классно! Я нейтрализую *грань* противника и, хм… Пожалуй, впечатляю его.

Джейни: Я тоже кидаю. У меня 7. Я должна Испытать перегрузки… наверное, тоже получу Состояние.

Навигатор: Итак! Как только поле пропадает, в обе стороны идёт веерная стрельба. Десантница атакует, даже не пытаясь прикрыться, и вот почему: на ней Композитная броня, которая не пробивается вашим оружием. А вы все, включая Джейни, получаете по Состоянию. Аманда, тебя она признала самым опасным противником и сосредоточила на тебе огонь, поэтому твоё состояние — Серьёзное. Однако зонд достиг её и залил забрало краской! Десантница сделала ещё несколько выстрелов вслепую и укрылась за одной из панелей. А потом в вашем коридоре погасли лампы! Света пока хватает, но вы слышите голос Десантницы: «Я приказываю вам уйти, мне нужен только корабль!» Кажется, она получила доступ к управлению вашим звездолётом. Что будете делать?

Много всего! Во-первых, так как все действия происходили одновременно, навигатор счёл допустимым описать все результаты сразу. Аманда выбрала «нейтрализовать *грань* противника или выяснить, почему это невозможно»: прямой атакой Композитную броню не повредить, поэтому навигатор озвучил, почему нанести урон невозможно, и описал *грань* «Композитная броня». Кроме того, Аманда (а с точки зрения истории — совместная атака) впечатлила Десантницу, поэтому она пошла на переговоры. В самом начале, напомню, она не собиралась оставлять свидетелей. Аманда и Квазар получили частичные успехи и обратились к ходу **Испытываешь перегрузки**, выбрав самое логичное в прямом бою — Состояния. Аманда получила Серьёзное из-за реакции Десантницы «вызвать Серьёзное состояние вместо обычного». Эта реакция относится к Выучке, которая в процессе перестрелки ещё не была нейтрализована. Когда Джейни её нейтрализовала (и получила своё Состояние), Десантница сменила тактику: она всё-таки укрылась и получила через костюм доступ к системам корабля! Теперь у неё есть Ситуативная *грань* «Контролирует корабль».

Джейни и Аманда теперь окровавлены, а Квазар травмирован. Состояние Аманды Серьёзное — она просто залита кровью!

Джейни: Композитная броня, значит? А мой зонд всё ещё недалеко от Десантницы. У него есть **Техносканер**: можно ли воспользоваться им и изучить эту броню?

Навигатор: Конечно, действуй Научно! Сколько, 9? Ну, техносканер не определил, как и кем броня создана, но тебя же больше интересует её слабое место? Такое есть. На спине есть энергобатарея, и часть её соединения с костюмом сейчас плохо прикрыта пластинами. Наверное, Десантница не заметила этого, меняя батарею. Но эта точка очень маленькая, нужна *возможность*, чтобы в неё попасть. Что будете делать?

Как и требует утилита зонда «Техносканер», навигатор озвучил часть полезной информации (производитель был бы интересен героям впоследствии) и рассказал про слабое место. Про него ранее не было никакой информации, поэтому он придумал её на ходу. Логично, что слабое место боевой брони не может быть большим, поэтому навигатор потребовал *возможность* для её поражения.

Квазар: О, я знаю. Там же рядом с ней терминал связи? Я позвоню на него, чтобы Десантница отвлеклась и повернулась! Аманда, цельсь уже сейчас!

Навигатор: Ты **Смотришь в лицо опасности**, действуй Статусно. 8? Что ж! Сигнал твоего звонка раздаётся около Десантницы, она вскакивает и вслепую выпускает очередь по терминалу. Он разворочен, его придётся восстанавливать, но противница действительно повернулась спиной! Аманда, ты можешь **Лишить её преимущества**, используя Ярость. 10? Отлично! Один выстрел — и броня отключилась! Десантница, преодолевая сопротивление сервомоторов, подняла винтовку и выстрелила гранатой из подствольника. В левой части рубки полыхнул огонь! Что делаете?

Ход **Смотришь в лицо опасности** при успехе даёт *возможность*, чего и хотел Квазар, поэтому навигатор избрал такой ход. Успех был частичным, поэтому был «принесён в жертву» терминал связи. Аманда, как и Джейни до этого, хотела нейтрализовать конкретную *грань* и добилась успеха. Поэтому Десантница активировала реакцию Краха: выстрел из подствольника. Ситуация снова изменилась. Кроме того, герои нейтрализовали две её *грани*, поэтому могут уже пытаться нейтрализовать ничем не прикрытую *грань* Сопротивление.

Джейни: Вот чёрт. Я бросаюсь тушить пожар!

Квазар: а я кричу десантнице из дверного проёма: «Послушай! Ты в меньшинстве! Ты не видишь нас, и твоя броня отключена! Мы можем ещё подраться, но шансы уже не на твоей стороне!»

Навигатор: Попробуй с ней **Договориться**. 10? Везёт вам сегодня. Десантница, помедлив, откладывает винтовку, достаёт из кобуры пистолет и отшвыривает его в сторону. Аманда, ты любишь такие штуки, он *лучше прежнего*.

Тег Лучше прежнего — кинематографичный. Он позволяет заменять предмет «трофейным», не влияя на его параметры.

Аманда: О, класс! Подхожу и беру его.

Навигатор: Когда Десантница слышит шаги рядом, она делает незаметное движение. Вспышка! Она пытается сбежать!

Десантница активировала последнюю реакцию Краха, потеряв Сопротивление. Поймают ли её, покажет лишь история.

ХОДЫ ДЛЯ ПРИМЕРА ВЫШЕ

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.

Оказываешься рядом

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

- с помощью Связей, если это другой герой;
- подходящим образом (подходящей характеристикой), если это НПС.

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

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

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

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 или Серьёзное состояние (Навигатор скажет, какое);
- Ты оказываешься в уязвимом положении, или опасность меняется на другую;
- Побочный ущерб огромен.

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*.

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.

Техносканер:

Ход из буклета Инженера.

Мощность 2. Когда зонд сканирует устройство, действуй *Научно*. На 10+ получи его полные ТТХ и предназначение. На 7–9 получи лишь часть информации. Необычные устройства не всегда можно просканировать.





ПРИМЕР НЕБОЕВОГО КОНФЛИКТА

Все упомянутые ходы см. стр. 41.

Жаклин (Наёмница) и Томас (Тактик) пытаются получить работу от леди Хайон, но сначала им надо заслужить её расположение. С этой целью они попадают на светский приём.

Навигатор: Приём проходит на орбитальной станции, откуда открывается прекрасный вид на планету и спутники. Вы попадаете в высшее общество: люди здесь ходят в дорогих костюмах и следят за тем, чтобы не уронить лицо. Возможно, вам неуютно. Но вы видите леди Хайон. Она стоит на возвышении и разглядывает какую-то причудливую статуэтку. Её окружает прислуга, среди которой ты, Жаклин, безошибочно узнаёшь телохранителей. Но даже без учёта охраны вам сложно к ней подойти из-за её Авторитета. Она — консул аристократического дома, она вряд ли вообще обратит на вас внимание.

Навигатор озвучил Появление леди Хайон: она стоит выше прочих и в окружении свиты. Заодно он назвал её *грань* Авторитет, потому что решил, что герои не могут не знать о статусе леди Хайон, раз уж пришли конкретно к ней.

Томас: Жаклин, подруга, не торопись. Вряд ли всё, что нам мешает — это статус. (Навигатору) Можно ли **Сориентироваться**: потратить время и понаблюдать за ней? Как с ней общаются другие гости, как она себя с ними ведёт?

Навигатор: Да. Попробуй **Сориентироваться**. Ты же просто наблюдаешь, не ведёшь бесед? Действуй Логично.

ЛЕДИ ХАЙОН

ПОЯВЛЕНИЕ: демонстрируя свою власть. **Сопротивление.** Леди Хайон противостоит вам, пока не потеряет 2 *грани*.

- Стандартные реакции

Авторитет. Леди Хайон – консул аристократического дома, такой политический вес давит на её противников.

- Подчёркнуто игнорировать;
- Угрожать всей силой своего статуса;
- Насмехаться и провоцировать.

Безупречные слуги. У леди Хайон идеальная охрана и прислуга, с ними она чувствует себя уверенно. Пока слуги активны, она не может получить физический вред.

- Вызвать Состояние у оппонентов;
- Оттеснить противника;
- Выполнить любой приказ хозяйки.

Не общаюсь со сбродом. Леди Хайон считает ниже своего достоинства общаться с людьми с запятнанной репутацией. Пока эта *грань* активна, леди не пойдёт на контакт.

КРАХ: Укрыться за спинами охраны. Вызвать помощь. Рассказать о цене ошибки. Пойти на уступку, сохраняя достоинство.

В другой ситуации навигатор мог и не потребовать броска, но на этот раз решил, что герои в очень непривычной среде: они могут нарушить какой-то пункт этикета или их кто-то узнает, что помешает выполнить задачу.

Томас: У меня 8. Я хочу знать, какова *грань* противника.

Навигатор: Так, секунду… Наблюдая за леди Хайон, ты случайно услышал разговор других гостей. Они обсуждают некоего лорда Треллиса, который не пришёл на раут, потому что боится показываться леди Хайон на глаза — он попал в какой-то скандал, а она не любит общаться с людьми с запятнанной репутацией. Такова её *грань*: «Не общаюсь со сбродом». Что будете делать?

Навигатор счёл, что интереснее будет показать игрокам эту *грань* и посмотреть, как они с ней справятся. Ведь герои недавно попали в полицейские сводки.

Томас: Чёрт. А можно прямо сейчас влезть в инфосеть и взломать самый популярный новостной сайт, чтобы он, если вбить туда наши имена, не выводил упоминания недавнего инцидента?

Навигатор: Почему нет. Попробуй **Лишить её преимущества**, действуя Научно. 7? **Испытай перегрузки**. Что выберешь?

Жаклин: Давай побочный ущерб.

Томас: Нельзя! Если вместе с сайтом рухнет что-то ещё, это может отразиться на рауте, а нам нужна спокойная обстановка. Пусть это будет потеря предмета. Мог ли мой коммуникатор выйти из строя после «боя» с защитными системами?

Навигатор: Договорились. Коммуникатор просто вырубился и перестал отвечать на команды, однако ты уверен, что он сделал своё дело. За это время леди Хайон переместилась вглубь зала, и вас от неё отделили телохранители.

В этой ситуации Томас хотел именно нейтрализовать *грань*, поэтому навигатор предпочёл этот ход. У **Взламываешь** слишком много неактуальных для данной ситуации вариантов, хотя, если взглянуть на него широко, то можно было взять и его. Поскольку у Томаса частичный успех, он нейтрализовал *грань*, но **Испытал перегрузки** и выбрал вариант с лишением предмета. Леди Хайон, потеряв *грань*, применила реакцию Краха «укрыться за спинами охраны».

Жаклин: Охрана мешает нам поговорить? Если я пытаюсь привлечь её внимание, стоя перед ними, как она реагирует? Я говорю: «Леди Хайон, вы нас не знаете, но мы — именно те, кто может помочь с вашей проблемой».

Навигатор: Она, не глядя на тебя, отвечает, что не нуждается в услугах дилетантов, когда у неё есть профессионалы.

Томас: Она это про своих телохранителей? Это *грань* такая?

Навигатор: Да. (Решив, что теперь, когда свита стоит прямо перед героями, это наглядно)

Жаклин: Я хочу ей доказать, что мы лучше, чем её профессионалы. Я выхватываю из кобуры одного из телохранителей пистолет, вынимаю обойму и протягиваю их обратно со словами: «Ваши профессионалы хороши не во всём». Я делаю это быстро, и сразу показываю, что не хочу навредить! Поднимаю руки, когда они забирают пистолет.

Навигатор: Рискованно! **Лиши её преимущества**, действуя Яростно. 12? Хорошо! Охранник недовольно забирает своё оружие, и тебя

даже никто не атакует. Леди Хайон поворачивается к вам и говорит: «Ещё одна такая выходка, и вы покинете не только этот город, но и всю планету! Почему я должна вас слушать?» Кажется, теперь с ней можно попытаться **Договориться**! Какой у вас рычаг?

Это реакция Краха «рассказать о цене ошибки». Смогут ли герои теперь её уговорить или нет, зависит от них.

ХОДЫ ДЛЯ ПРИМЕРА ВЫШЕ

Ориентируешься

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

- *Логично*, если смотришь со стороны;
- *Статусно*, если не избегаешь общения.

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

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

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

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

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 или Серьёзное состояние (Навигатор скажет, какое);
- Ты оказываешься в уязвимом положении, или опасность меняется на другую;
- Побочный ущерб огромен.

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.

СНАРЯЖЕНИЕ



ТЕГИ СНАРЯЖЕНИЯ

БЕСШУМНОЕ. Не производит шума.

БРОНЕБОЙНОЕ. Может игнорировать защиту от *грани* «Броня» или эффективно нейтрализовать её.

ГЕРМЕТИЧНОЕ. Способно защитить пользователя от агрессивной окружающей среды: вакуума, воды и т.д.

ДВУРУЧНОЕ. Для использования предмет 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, а иногда 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 спровоцировать панику.



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

ЛУЧШЕ ПРЕЖНЕГО. Предмет чем-то определённо лучше аналогичного, которым герой сейчас пользуется. Когда герой начинает пользоваться им, данный тег исчезает. Он нужен только для кинематографичности: чтобы, например, герой после боя мог взять трофейную крутую пушку, не погружаясь в детали, чем она лучше.

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. У предмета необычное управление или форма, к которым надо приноровиться, прежде чем использовать.

ПЛОЩАДНОЕ. Может бить по площадям или воздействовать на большие территории.

ОПАСНОЕ. При неаккуратном использовании легко навредить себе или союзникам.

ОЧЕРЕДЬ. Когда **Идёшь в атаку**, потрать Припас, чтобы заставить противника залечь. Может повреждать *грань* «Толпа» и не тратит времени, повреждая *грань* «Группа».

ПРОГРАММИРУЕМОЕ. Снаряжение даёт *возможность* поразить цель, находящуюся за укрытием и вне прямой видимости.

ПРОТИВОТАНКОВОЕ. Способно нейтрализовывать и повреждать *грани* «Броня» и «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. Не за каждый выстрел, а за одну атаку. Например, за один ход с использованием оружия.

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 вообще, что это такое.

ШТАТСКОЕ. Допустимо к открытому ношению, есть лицензия.

Список тегов — не окончательный. Если в вашей истории появилась потребность в новом теге — смело его добавляй.

ПРИМЕРЫ СНАРЯЖЕНИЯ

У каждого предмета есть Цена, она сравнивается с твоими Финансами. Если Цена ниже Финансов и с покупкой не связано интересных сцен, она происходит автоматически. Если нет, сделай ход **Тратишь кредиты**.

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 твои Финансы. Такие траты может позволить себе каждый. К ним относятся, например:

- поесть в кафе,
- снять дешёвый номер в отеле,
- зарядить реактор корабля,
- купить билет на планетарный транспорт,
- купить простую одежду и т.д.

А также всё, что обосновано вашей историей.



ОДЕЖДА

Приличная одежда	1
Скафандр (*герметичное*)	1
Спортивная броня (*штатское*, даёт Броню и состояние «Броня сломана». Невосстановима)	2
Шикарная одежда	3
Камуфляжный костюм (*маскировка*)	3
Гражданская броня (*штатское*, даёт Броню и состояние «Броня сломана». Состояние снимается небольшим ремонтом, Серьёзное — невосстановимо)	3
Военная броня (даёт Броню и Состояние «Броня сломана». Состояние снимается небольшим ремонтом, Серьёзное — сложным ремонтом. Не повреждается мелкокалиберным оружием)	4

ОРУЖИЕ

Стандартные боеприпасы (любое оружие)	**Всегда хватает**
Пистолет (*ближняя*)	1
Армейский нож (*в упор*)	1
Револьвер (*ближняя*, *мощное*)	2
Пистолет с лицензией (*ближняя*, *штатское*)	2
Пиломеч (*в упор*, *кровавое*)	2
Плазменная винтовка (*дальняя*, *двуручное*, *игнорирует щиты*, *очередь*)	3
Моноклинок (*в упор*, *бесшумное*, *бронебойное*, *скрытое*)	3



ПРЕДМЕТЫ

Голопроектор дешёвый (проецирует голограммы невысокого качества на пару метров от себя)	1
Стимулятор (снимает Состояние)	1
Планшет с выгруженной инфосетью (позволяет сохранить всю инфосеть системы)	2
Датчик движения (*ближняя*)	2
Сканер оружия (ручной прибор)	3
Качественный робот-стюард	3
Гравигенератор портативный (управляет силой гравитации вокруг пользователя)	3
Синтезатор пищи (пищевой принтер, создающий блюда в соответствии с программами)	4

ТРАНСПОРТ

Аренда ховерскейта, моноколеса и подобного индивидуального транспорта	**Всегда хватает**
Аренда дешёвого автомобиля	1
Билет на стазис-звездолёт (пассажиры в гибернации), официальный маршрут	2
Аренда качественного флаера	3
Билет на шикарный лайнер, официальный маршрут	3
Аренда недорогого звездолёта	3
Покупка автомобиля среднего качества	4
Покупка подержанного звездолёта (если хочешь вложить Прибыль, когда **Тратишь кредиты**, требуется 4 Прибыли вместо 1)	5



УСЛУГИ

Врач/психолог, снять Состояния	1
Сменить имидж	1
Обед в отличном месте	1
Краткосрочный найм дешёвого специалиста	1
Врач/психолог, снять Серьёзные состояния	2
Оплатить рекламное объявление в инфосети	2
Дизайн каюты	2
Врач/психолог, снять Критическое состояние	3
Установка шикарного декоративного импланта или биомода	3
Качественная смена внешности	4
Сменить дизайн корабля	4

РАЗНОЕ

Восстановление утерянного оборудования героя (зонд, транспорт, экзоскелет и т.д.)	**Всегда хватает**
Система корабля	2
Долгосрочный найм специалиста	**Пока нанят: -1**
Окончание найма специалиста	**Восстановление**
Найм дешёвого звездолёта с командой на один полёт	3 **+ всё, что нашли в полёте**
Выполнение простого задания или доставки	**+1**
Выполнение умеренно сложного задания	**Каждому +1**



КОСМОС

У героев может быть свой космический корабль. У него есть буклет. Лучше всего подойдёт буклет ММТК («Малый модульный транспортный корабль»), он входит в «Быстрый старт».

КОРАБЛЬ

В буклете ММТК две страницы: на первой — основная информация, достаточная для коротких игр, на второй — дополнительные системы для длинных игр.

Для создания корабля надо прочитать правила на том же буклете, потом ответить на **ВОПРОСЫ В ЦЕНТРАЛЬНОЙ ЧАСТИ** (как корабль выглядит, чем вы на нём занимаетесь и т.д.), а затем изучить другие блоки. Если в вашей истории корабль не в фокусе, можно вопросы (как и всю его генерацию) отложить до тех пор, пока не понадобится.



КЛАСС КОРАБЛЯ — это его категория размера. Чем выше класс, тем больше и внушительнее корабль, сложнее системы и больше экипажа. Большим кораблям проще победить маленькие. Кроме того, классы можно использовать в сюжете: например, запрет входа в док кораблям класса III и выше. Примеры кораблей разных классов см. на стр. 52. Большинство кораблей, с которыми могут столкнуться герои, принадлежат к классу II.

ОТСЕКИ — это просто примерный список мест на корабле, чтобы тебе было удобнее ориентироваться. Если хочешь, можешь нарисовать или найти в интернете карту корабля. Я так не делаю, мне хватает списка отсеков.

СИСТЕМЫ — это оборудование, благодаря которому корабль функционирует. У вас есть все встроенные и три первичных (или сколько навигатор назовёт). В дальнейшем системы можно докупать за 2 Прибыли каждую: как из первичных, так и из тех, что на второй странице (в т.ч. придуманные вами). Встроенные тоже можно докупать, если они будут уничтожены.

У некоторых систем есть пометка *«Автономный»*. Это значит, они работают даже при отключённом реакторе корабля. а ещё их нельзя отключить, чтобы получить Заряды реактора. Об этом ниже.

ТЕГИ — это некие общие характеристики корабля. Задействованный тег может дать тебе *возможность* (например, *яркий* — против тех, кого надо впечатлить) или уместное в вашей истории преимущество (например, *крепкий* может с размаху сесть на планету и не развалиться). Если вам захочется ещё тег, купите систему, которая его даёт, готовую или придуманную.

ЗАРЯДЫ РЕАКТОРА — это расходный ресурс корабля, тратящийся в разных ситуациях. В начале игры их максимум, то есть 3. Если они все потрачены — ничего страшного, просто корабль больше не может их тратить. Восстанавливаются они при подключении к стационарному реактору: например, в порту. Также можно отключить какие-то системы (кроме *автономных*) и получить по 1 Заряду реактора за каждую. Для включения каждой впоследнствии нужно потратить 1 Заряд реактора.

Кроме того, в расширенной версии корабля можно получить **ПРИЧУДУ**. Это забавная особенность, почти не связанная с механикой и дающая кораблю индивидуальность. От неё можно избавиться, но это всегда будет долго и нелегко. Например: *«Почините чёртов терморегулятор!* На корабле обычно очень жарко и душно. Зато иногда очень холодно». Полный список Причуд есть в буклете навигатора, их можно выбрать самостоятельно или случайным образом.



БОЙ

Как и «наземный» конфликт, космический использует **ГРАНИ**. Конечно, у космических противников они другие, но принцип тот же: нужно нейтрализовать Сопротивление корабля, для чего нужно сначала справиться с парой других *граней*.

СОПРОТИВЛЕНИЕ означает функционирование основных систем: жизнеобеспечение, движки, орудия и т.д. Условные «стандартные» орудия у космических противников есть всегда, детально они не расписаны. Это могут быть ракетные шахты, лазерные установки, автопушки и т.д. Что-то выдающееся уже обозначается отдельными *гранями*.

Некоторые *грани* не прикрывают Сопротивление и не учитываются в количестве тех, которые надо преодолеть. Например, пиратский шлюп переживёт потерю генератора помех и не станет из-за этого сдаваться.

Противник, как и с обычным конфликтом, отвечает **РЕАКЦИЯМИ**, а при нейтрализации *грани* — **РЕАКЦИЯМИ КРАХА**. Индивидуального Краха у космических противников нет, т.к. все они так или иначе корабли, во многом схожие.



Дистанции в космическом бою не используются, однако иногда в описании систем и *граней* встречаются слова *вблизи*, *в упор* и т.д. Относись к ним умозрительно. Если вам кажется, что корабль подошёл достаточно близко — значит, это оно.

Совет. Иногда противник лишается основной системы, но по логике всё ещё может сопротивляться. Например, точное поражение двигателя корабля Машины, которая, как известно, не сдаётся. Обычно считается, что Сопротивление нейтрализовано, но изредка это выглядит нелогично. Тогда можно сказать, что, например, двигатель — это ситуативная *грань*, которая нейтрализована. И победа всё равно становится на шаг ближе.

В бою (как и в другой ситуации) можно пользоваться базовыми ходами: **Ориентируешься**, **Оказываешься рядом**, **Идёшь в атаку**, **Лишаешь преимущества** и т.д. но есть два нюанса. Во-первых, вместо **Смотришь в лицо опасности**, если действие касается всего корабля, используется **Спасаешь корабль**. Во-вторых, когда речь про корабль, все фразы «*испытываешь перегрузки*» надо читать как «*получаешь лёгкий ущерб*», а *Кризис* или просто игровые события могут привести к тяжёлому и даже фатальному ущербу. Про **УЩЕРБ** ниже.

КЛАССЫ КОРАБЛЕЙ

I. Шаттл, челнок, истребитель, одноместный катер, внутрисистемный дрон;
II. ММТК, корвет, яхта, НИК (научно-исследовательский корабль) класса «Гипотеза» и «Теорема», фрегат, мобильный госпиталь, пассажирский или грузовой корабль;
III. Крейсер, лайнер, грузовоз, НИК класса «Аксиома», корабль-верфь, корабль-дерево среднего размера;
IV. Дредноут, боевая платформа, корабль-носитель, фактория (корабль — шахтёрский городок и завод), небольшой разгонный астероид;
V. Линкор, колониальный корабль, небольшая станция.

УЩЕРБ

Это различные проблемы, которые могут случиться с кораблём или его экипажем. Ущерб бывает трёх категорий: **ЛЁГКИМ, ТЯЖЁЛЫМ И ФАТАЛЬНЫМ.** Последний всегда заканчивает либо бой, либо чьё-то существование.

У каждой категории есть лимит отметок. ММТК может выдержать только 3 лёгких ущерба (которые игроки сами выбирают из списка). Если корабль в 4-й раз получит лёгкий ущерб, тебе придётся выбирать вариант уже из списка тяжёлого ущерба.

Относись к ущербу так, будто действие происходит в фильме и это «сюжетная броня». Конечно, корабль не станет более уязвимым от того, что ранен член экипажа. Но вспомни, как в кино в дуэли противник сначала повреждает одежду или оставляет царапину оппоненту, а потом уже может нанести рану? Тут такой же принцип.

Связь ущерба с классом, или *почему не стоит атаковать дредноут*: урон от корабля одним или двумя классами выше становится ущербом более высокой категории. То есть там, где корвет нанесёт тебе лёгкий ущерб, крейсер или дредноут нанесут тяжёлый, а вместо тяжёлого — фатальный. Корабль тремя классами выше всегда наносит фатальный ущерб! Зато корабли классом ниже, наоборот, наносят лёгкий ущерб вместо тяжёлого и ничего — вместо лёгкого.

ВИДЫ УЩЕРБА

При любом ущербе корабль трясёт, приборы искрят, свет мигает и т.д. Описывай, что и как происходит!

- **ТРАТА ЗАРЯДОВ РЕАКТОРА** — самый безболезненный вариант, однако Заряды могут быть нужны для чего-то ещё. Напомню, отключение систем может дать дополнительные Заряды.
- **УРОН ОДНОМУ ИЗ ГЕРОЕВ** — вы сами решаете, кто и какое Состояние берёт. Или кто умирает. Опишите, как это произошло?
- **ПОВРЕЖДЕНИЕ / УНИЧТОЖЕНИЕ ЧЕГО-ТО (ИЛИ КОГО-ТО) ЦЕННОГО** возможно, только если это ценное на борту есть. Иначе этот вариант выбрать нельзя. Имеется ввиду не часть корабля, а, например, пассажир или груз.
- **ПОВРЕЖДЁННЫЕ СИСТЕМЫ** перестают работать. Отметь их скобками или как-то ещё. Они чинятся в порту или ходом **Ремонтируешь системы**. Повредить можно только системы (встроенные, первичные, отсеки со второй страницы буклета корабля, орудия и т.д.). Теги, Причуды, список раздела «Отсеки» системами не считаются.

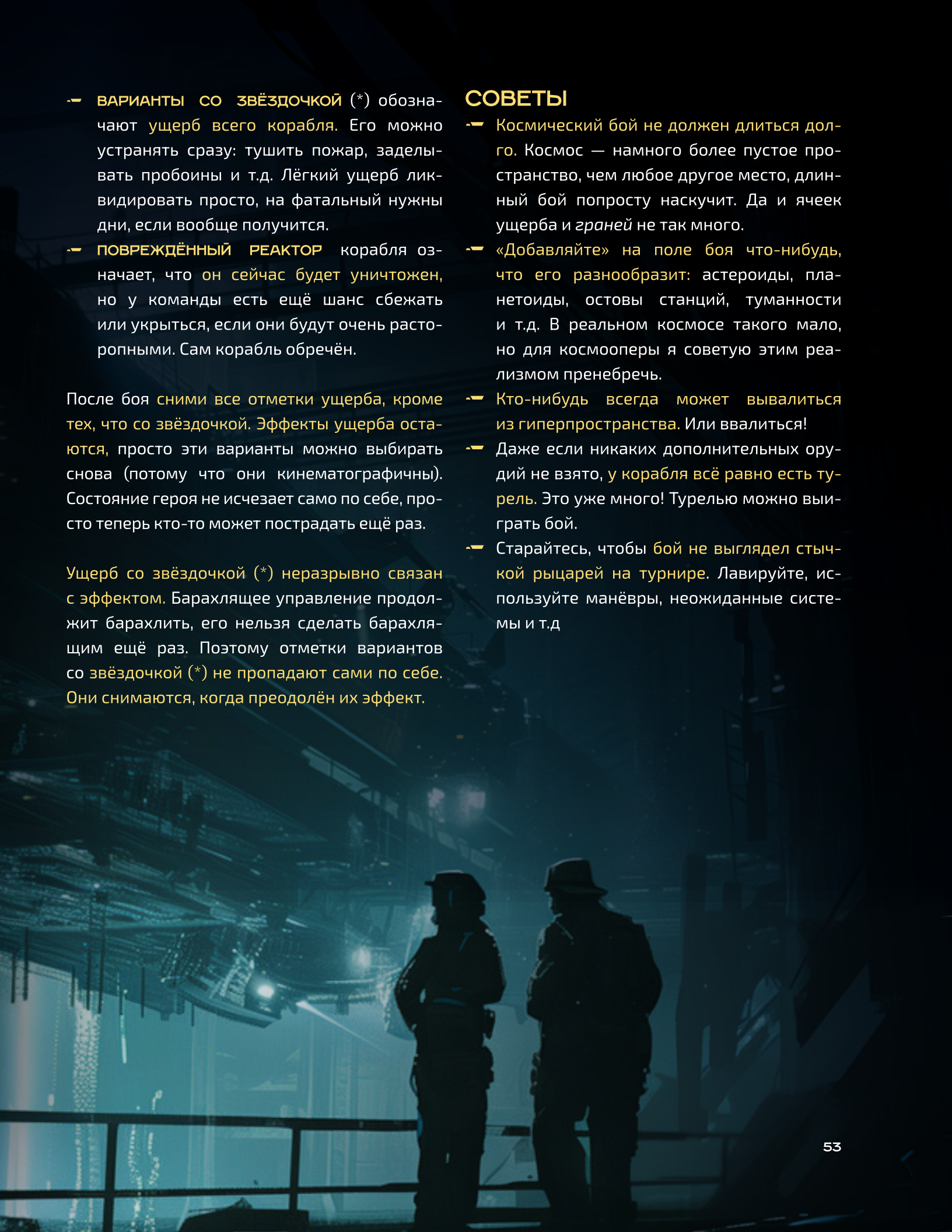
- **ВАРИАНТЫ СО ЗВЁЗДОЧКОЙ** (*) обозначают ущерб всего корабля. Его можно устранять сразу: тушить пожар, заделывать пробоины и т.д. Лёгкий ущерб ликвидировать просто, на фатальный нужны дни, если вообще получится.
- **ПОВРЕЖДЁННЫЙ РЕАКТОР** корабля означает, что он сейчас будет уничтожен, но у команды есть ещё шанс сбежать или укрыться, если они будут очень расторопными. Сам корабль обречён.

После боя сними все отметки ущерба, кроме тех, что со звёздочкой. Эффекты ущерба остаются, просто эти варианты можно выбирать снова (потому что они кинематографичны). Состояние героя не исчезает само по себе, просто теперь кто-то может пострадать ещё раз.

Ущерб со звёздочкой (*) неразрывно связан с эффектом. Барахлящее управление продолжит барахлить, его нельзя сделать барахлящим ещё раз. Поэтому отметки вариантов со звёздочкой (*) не пропадают сами по себе. Они снимаются, когда преодолён их эффект.

СОВЕТЫ

- Космический бой не должен длиться долго. Космос — намного более пустое пространство, чем любое другое место, длинный бой попросту наскучит. Да и ячеек ущерба и *граней* не так много.
- «Добавляйте» на поле боя что-нибудь, что его разнообразит: астероиды, планетоиды, остовы станций, туманности и т.д. В реальном космосе такого мало, но для космооперы я советую этим реализмом пренебречь.
- Кто-нибудь всегда может вывалиться из гиперпространства. Или ввалиться!
- Даже если никаких дополнительных орудий не взято, у корабля всё равно есть турель. Это уже много! Турелью можно выиграть бой.
- Старайтесь, чтобы бой не выглядел стычкой рыцарей на турнире. Лавируйте, используйте манёвры, неожиданные системы и т.д



ПОЯСНЕНИЯ К ХОДАМ

Это короткие пояснения, зачем нужен тот или иной ход и 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 и какая-то угроза, но ни один другой ход не подходит. Поэтому в нём могут использоваться все четыре характеристики. Это не ход, когда просто кажется, что нужно кинуть кубики, а другого хода нет! Возможно, в этой ситуации хода и не нужно или надо изменить описание. Кроме того, это ход не про пассивную защиту, такого понятия в игре вообще нет. Чтобы совершить ход, надо что-то сделать. Вместо «пассивных проверок» я рекомендую навигатору мягкой реакцией предупредить героя (или игрока!) о необходимости действовать.

ДЕРЖИШЬ СЕБЯ В РУКАХ

Это ход для ситуаций, когда ты 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 и 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: быстро прыгнуть за баррикаду от вражеского огня или тайно следить за противником, пока он не видит. В зависимости от того, предполагает ситуация быструю реакцию или внимательность и точность, ты действуешь Яростно или Логично.

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.

Договориться с персонажем игрока этим ходом нельзя. Изучи его (ходом "**Ориентируешься**") и действуй так, как подскажут ответы этого игрока.

ОКАЗЫВАЕШЬСЯ РЯДОМ

Это ход для ситуаций, когда ты хочешь помочь кому-то или, наоборот, помешать. Для тех твоих действий, что в первую очередь должны сделать действия соратника проще или безопасней. 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 ты пытаешься преодолеть неодушевлённую защиту: электронный или механический замок, файервол,



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 ты пытаешься заставить работать выведенное из строя оборудование и наоборот. Или когда ты создаёшь что-то простое из хлама или расширяешь функционал устройства.

ПОЛУЧАЕШЬ ИНФОРМАЦИЮ

Это ход для ситуаций, когда ты ищешь в данных знания, необходимые для решения проблемы. В отличие от хода **Ориентируешься**, ты не составляешь общую картинку, а глубоко погружаешься в источник информации. Ты шаришь по имеющимся данным или в своей памяти. Это требует 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. Не все противники восприимчивы к лобовому урону, но этим ходом можно повлиять на них иначе или хотя бы узнать их возможности.

ЛИШАЕШЬ ПРЕИМУЩЕСТВА

Это ход для ситуаций, когда ты атакуешь противника, зная его конкретную *грань* и найдя способ её нейтрализовать. Атакуешь в широком смысле — вокруг может даже не быть боя, ты просто знаешь уязвимость оппонента и бьёшь в неё. Методы могут быть очень разными, но цель — конкретной.

ИСПЫТЫВАЕШЬ ПЕРЕГРУЗКИ

Это ход для ситуаций, когда с тобой случается какая-то проблема, осложнение или урон. Это может быть как в результате другого хода, так и само по себе. Иногда ты выбираешь последствие, а иногда навигатор делает это за тебя. Кубики при этом бросать не надо: что-то неприятное уже произошло, вы просто определяете, что именно.

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 действуешь Статусно. Если взаимодействуешь только с предметами — Логично. Затем ты составляешь общую картину. Чтобы увидеть что-то заметное, ход не требуется. В отличие от хода **получаешь информацию**, этот — не про полную и подробную глубокую информацию, а про поиск ответов на конкретные вопросы и то, что можно понять и заметить с помощью внимательности. Если ты хочешь понять что-то про другого героя, ответы даёт тот, кто за него играет.

ТРАТИШЬ КРЕДИТЫ

Это ход для ситуаций, когда ты тратишь деньги на какой-то товар или услугу. Твои Финансы сравниваются с Ценой (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 ходов обращаются к игроку, а не к его герою. Ведь именно игрок определяет, с какой опасностью сталкивается герой, у персонажа здесь нет выбора.

РАСКРЫВАЕШЬ ВНУТРЕННИЙ МИР

Это ход для ситуаций, когда важный человек узнаёт тебя лучше. Это может быть беседа, момент близости и откровения, даже драка! Собеседник должен как-то отреагировать, и эта реакция влияет на героя. Как именно — выбирает сам игрок.

КАСАЕШЬСЯ КОСМОСА

Это ход для ситуаций, когда ты в одиночестве задумываешься обо всём мире и смотришь внутрь себя. Ты можешь быть буквально в открытом космосе, в тёмном закутке или метафорически потеряться. Хорошая возможность задуматься и заодно озвучить другим участникам игры, как ты видишь себя и свои цели.

ВПИПАЕШЬ 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. Вы вместе с навигатором определяете детали того, что произойдёт, – и оно просто происходит!

ЖЕРТВУЕШЬ СОБОЙ

Это ход для ситуаций, когда случилась страшная катастрофа с большим количеством жертв. Например, уничтожается 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, чтобы никто не был против такого развития событий. Ещё важно не обесценивать эту жертву ни во время этого хода, ни впоследствии, будьте чуткими друг к другу.

ПРОВОДИШЬ ВРЕМЯ

Это ход для ситуаций, когда у героя есть достаточно времени, которое можно занять чем-то полезным. Неважно, сколько именно времени: с точки зрения кинематографичности это один «период» и у него один результат. Даже если всё это время ты занимаешься разными делами, то всё равно выбираешь только одну опцию, которая кажется тебе самой важной и интересной.

ХОДЫ РАЗВИТИЯ

ПОДВОДИШЬ ИТОГ СЕССИИ

Это технический ход, он нужен для подведения итогов одной вашей встречи. Ты (не твой герой!) отвечаешь на вопросы и получаешь опыт. Ты решаешь, было ли то, о чём идёт речь, но навигатор может уточнять, почему ты так считаешь. Я настоятельно рекомендую отмести формальные и слабые ответы. Это вопросы про развитие героя, мира и игры, они отмечают нечто значимое. Создавай в самой игре ситуации, чтобы в конце сессии дать на вопросы утвердительные и интересные ответы.

Кроме того, ты можешь повысить Финансы, стираешь временные Связи и можешь изменить отношение к другому герою на более актуальное. Если временная Связь была получена незадолго до конца сессии, её можно оставить на следующую встречу.

РАЗВИВАЕШЬСЯ

Это ещё один технический ход. Когда ты накапливаешь 5 опыта, ты сбрасываешь его, повышаешь Уровень на 1 и выбираешь опцию. Обычно это происходит после конца сессии. 10-й уровень — максимальный.



КОСМИЧЕСКИЕ ХОДЫ

Это ходы для управления космическим кораблём, ситуаций, связанных с космосом, или таких событий, где все персонажи выступают как одна команда.

СПАСАЕШЬ КОРАБЛЬ

Это аналог хода **Смотришь в лицо опасности** для космического корабля. Ты **Спасаешь 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 (угроза тут — разоблачение).

РЕМОНТИРУЕШЬ СИСТЕМЫ

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

ИЩЕШЬ РАБОТУ

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

ТОРОПИШЬСЯ ВЫЛЕТЕТЬ

Это ход для частых 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.



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. Ты летишь в неотмеченную точку или прокладываешь 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, из-за спешки 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 лучше для создания классной истории.

Мы стремились к тому, чтобы наши правила позволяли совместить жанр космооперы с любым другим: боевиком, хоррором, комедией, драмой… Если хочется попробовать непривычный жанр — вперёд!

Ты можешь играть и по другому миру, игра легко это позволяет.

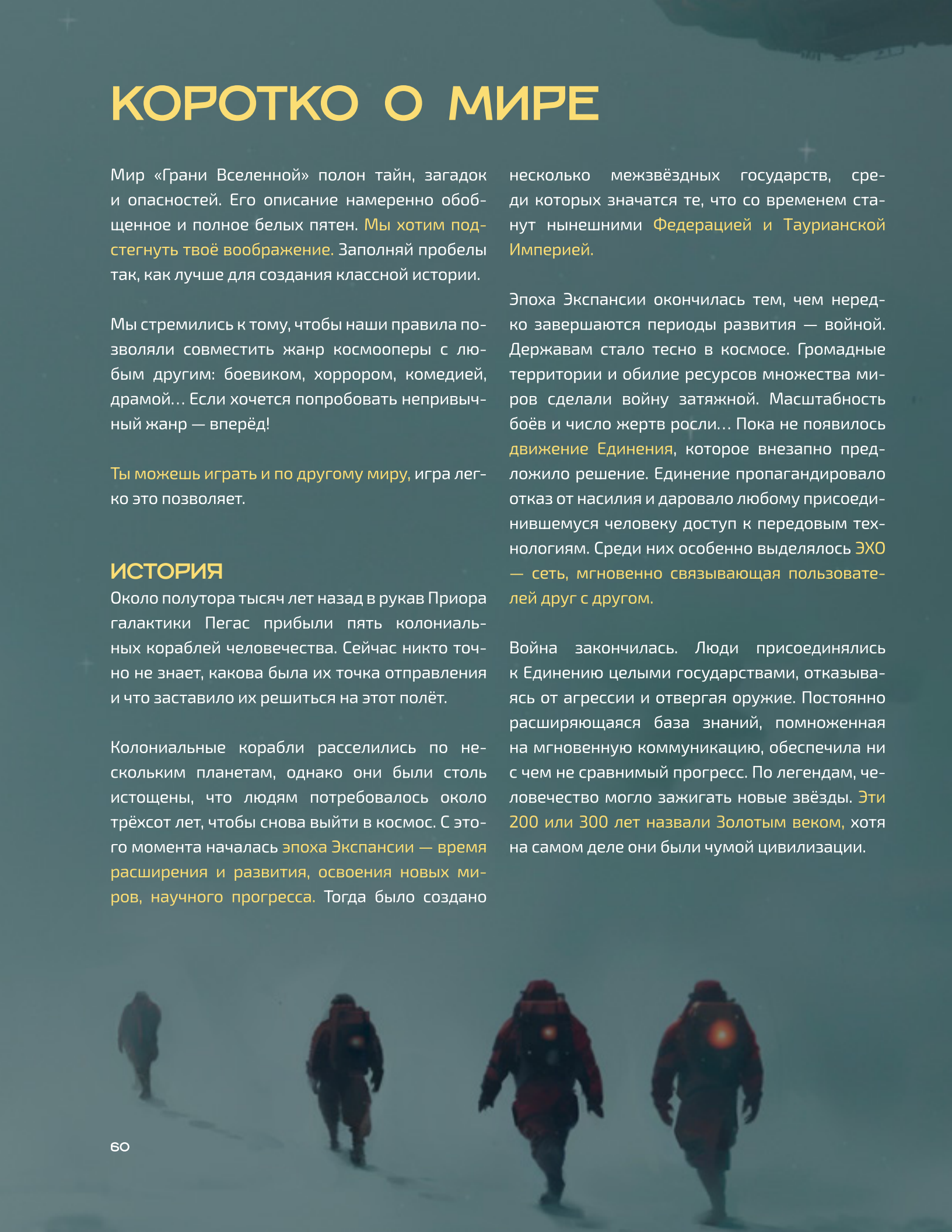
ИСТОРИЯ

Около полутора тысяч лет назад в рукав Приора галактики Пегас прибыли пять колониальных кораблей человечества. Сейчас никто точно не знает, какова была их точка отправления и 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 завершаются периоды развития — войной. Державам стало тесно в космосе. Громадные территории и обилие ресурсов множества миров сделали войну затяжной. Масштабность боёв и число жертв росли… Пока не появилось движение Единения, которое внезапно предложило решение. Единение 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 закончилась. Люди присоединялись к Единению целыми государствами, отказываясь от агрессии и отвергая оружие. Постоянно расширяющаяся база знаний, помноженная на мгновенную коммуникацию, обеспечила ни с чем не сравнимый прогресс. 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. Под маской Единения скрывалась поливидовая цивилизации с общим разумом, названная Машиной. Она ассимилировала любой вид и вот добралась до людей.

Но человечество выжило. Оно провело в бегах 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. Уцелели и императорский Дом, и несколько других аристократических династий, которые с тех пор пытаются 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 **НЕЗАВИСИМЫМ МИРАМ**. В чём-то они похожи, а в чём-то совершенно различны. Там встречаются как оплоты великих цивилизаций, так и планеты, где царит варварство и беззаконие. Возможно, скоро все эти планеты станут единым государством под властью одной… но которой? Выходцы отсюда 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 и живём сейчас. Мы путешествуем между звёздами с помощью технологии пространственных прыжков. Мы встраиваем в свои тела импланты и изменяем их биомодификациями. Часть работы за нас выполняют роботы — примитивные, ведь после столкновения с Машиной искусственный интеллект запрещён. Любые полученные нами 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 триста лет назад, и тысячу. И кто может сказать, когда человеческая природа приведёт нас к новым проблемам?..



РАЗДЕЛ НАВИГАТОРА

Итак, тебе выпала роль ведущего игры. Поздравляю! Это большая возможность и одновременно 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 вас всех 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 состоялся.

В этом тебе помогают *Цели, Принципы, Реакции* и несколько советов, что я могу дать. **ЦЕЛИ** — это то, к чему ты стремишься, 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 получишь 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 характеры. 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: подкидывай 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, и твоя работа - дать им ответ от лица мира или второстепенных персонажей. Герои должны видеть, что их действия в самом деле на что-то влияют.

ИГРАЙ, ЧТОБЫ УЗНАТЬ, ЧТО БУДЕТ ДАЛЬШЕ. Сам факт, 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 вперёд. 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! В спокойной или в очень неудачной ситуации. 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 принципы Навигатора. Это то, что именно тебе надо делать. Соответственно, ты можешь опереться на них. Например, если ты раздумываешь, как описать *Кризис*, вспомни, что тебе надо быть фанатом героя! Вероятно, это не он такой некомпетентный, а ему помешало некое обстоятельство. Вот и ответ.

ТО, ЧЕГО ТРЕБУЮТ ПРАВИЛА. Если принципы не подсказали тебе решения, можно взглянуть на правила и действовать, опираясь на формальную логику. Если игрок сделал ход, то, скорее всего, у него только 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, раздражительный, 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 — что ж, 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, затем 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 *твою*. 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 К 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 *Кризис*, 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 давай 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*“ значит, что у тебя было достаточно времени рассмотреть оперативников или подкрасться поближе» или «Эксперт, консультация которого может потребоваться, явно должен быть микробиологом. 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 *Кризисами*. 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 Навигатора 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, реакция «Лиши их чего-то» предполагает, что у героев правда что-то пропадёт (предмет, шанс, *возможность*, маскировка, милость собеседника и т.д.).

Обращайся к героям, а не к игрокам, и никогда не называй 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 ли 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 придётся иметь с ними дело. Факт свершён, работайте с итогами. Например, в героя прилетел метательный топор, раня его, или собеседник заявил, что не собирается иметь дело с такими нахалами, и ушёл.

Граница между этими видами реакций 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 *Кризис*;
- …игроки предоставили отличную возможность.

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

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

Отличная возможность — это какая-то ситуация, когда герой подставился, угодил в ловушку, 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 чересчур? Помни о целях и принципах. Вряд ли тебя можно назвать фанатом героев, если ты только и делаешь, что сыпешь на них 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), лишить 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 отзовётся 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. Неизвестная технология или явление могут напугать, 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 не грозит. Прежде, чем ударить, 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 скупо. Когда у игроков есть информация, они действуют с большим энтузиазмом, в то время как скрывая её, ты почти ничего не получаешь. Рассказывай больше, не жадничай.

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 столкнётся 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, имевшееся в их распоряжении. Элемент снаряжения выпал или сломался; *возможность* нанести удар упущена; 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 — 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. Если он потратит на это Припас — пускай!



ПРЕДОСТАВЬ ИМ 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, взятия обязательств сделать что-то, либо, может, потребуется рискнуть и 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. Если лидер корпорации вежливо просит одного из героев пройти в его кабинет для важного разговора, а остальных — подождать снаружи, значит, ты разделяешь их. Важно то, что теперь герои находятся в разных местах. Допускается и широкая трактовка с потерей доверия друг другу. Если герои боятся повернуться к соратникам спиной — это тоже разделение.

ДАЙ СОСТОЯНИЕ. Что-то выбивает героя из равновесия, физически или ментально. Вражеский выстрел? Нервный срыв? Вторжение в разум? Ужасная сцена? Оскорбление? В зависимости от ситуации и источника этот урон может быть Серьёзным или даже Критическим. Кроме того, можно дать герою больше одного Состояния (например, если его противник силён) или дать Состояние нескольким героям (например, если атака была «по площади»).

УСУГУБИ СОСТОЯНИЕ ДО СЕРЬЁЗНОГО. Иногда Состояние становится хуже, потому что враг не только воткнул клинок в плечо, но и провернул. Или в темноте скрывается не просто ксеноморф, а их королева, что гораздо страшнее. Если это логично вытекает из ситуации, попроси отметить уже имеющееся Состояние как Серьёзное.

ВЫНУДИ ИСПЫТАТЬ ПЕРЕГРУЗКИ. С героем может произойти множество неприятностей, как в результате истории, так и из-за другого хода. Ход **Испытываешь перегрузки** содержит основные варианты. Ты можешь назначить последдствия или дать игроку самому выбрать, что произошло.

ПОТРЕБУЙ ВОЗМОЖНОСТЬ. Про *возможность* описано выше в этом же документе (стр. 27). 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.

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 и какую роль он играет? Он просто должен присутствовать в сцене (например, дежурный в полицейском кластере) или у него какая-то более сложная роль? Он источник информации, препятствие или возможность? Или нечто иное? Так ты поймёшь, что с ним делать.

По ходу игры роль НПС может измениться.

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

Имя (или прозвище). Имя может быть говорящим или отсылающим к какой-то культуре. Совет: будет очень в духе космооперы, когда имя относится к одной культуре, а фамилия — к другой. Например, Сьюзен Иванова или Жюль-Пьер Мао.

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

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

Ресурсы и методы. Возможности, которые НПС использует, чтобы достигать целей и избегать страхов. Сильные стороны, таланты, активы и характерные способы влиять на ситуацию. Это то, как НПС действует. Если у него мощная пушка, он будет стрелять, если много денег — подкупать всех и пользоваться дорогими активами, если он детектив — может получить информацию, которую герои хотели бы скрыть. И так далее.

Уязвимости и изъяны. Слабые места НПС, в которые можно давить. В каком-то смысле это «ресурсы наоборот». Персонаж без слабых мест не интересен, даже если он второстепенный! Слабостью может быть что угодно: самоуверенность, приметность, плохое оборудование и т.д.

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

Причуды и особенности. Яркие черты, не охватываемые другими пунктами. Хобби, проблемы в семье, предубеждения и т.д.

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-либо из предыдущего. С игроками они могут строить целые треугольники, когда один герой видит одну их сторону, а другой — иную, 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, учитывающая, что мы играем, чтобы узнать, что будет дальше. Фронт — это некое явление или цепь событий, осложняющие жизнь героям 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». Это подразумевает, что фронт обычно не один, и таким образом они окружают героев проблемами, с которыми приходится разбираться.

Фронты не обязательно использовать в игре: история складывается и без них другими методами. Но если этот способ тебе по душе, фронты могут упростить 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. Характер напасти. Например, «Амбициозный лидер», «Конфликт власть имущих», «Опасная секта», «Катаклизм» и т.д.

ЦЕЛЬ. То, чего указанный тип хочет добиться. Например, Амбициозный лидер хочет захватить власть, Конфликт власть имущих — уничтожить оппонента, Опасная секта — распространить влияние, Катаклизм — уничтожить всё.

КАТАСТРОФА. 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. Шаги, которые тип предпринимает на пути к цели. Например, Амбициозный лидер: 1) публично критикует власть; 2) проводит акцию протеста; 3) закупает оружие; 4) поднимает восстание; и 5) захватывает власть, устраивая свой порядок и проводя репрессии. 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 важно помнить, 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. Например, того самого «амбициозного лидера», а также его помощника, сына и главного противника. Все они могут сыграть важную роль в этойм истории!

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ХОДЫ и **РЕАКЦИИ** — новые инструменты, расставляющие нужные акценты. Например, пытаясь понять Амбициозного лидера, ты **Ориентируешься,** действуя Яростно. 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 за тем, как фронт может трансформироваться, и учитывай, что в какой-то момент вмешательств может быть достаточно, чтобы победить фронт.

ПЕРВАЯ СЕРИЯ

Итак, вы собрались на игру. С чего начать?

Вам надо помнить про взаимное доверие, а также не забывать, 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. Вариантом по умолчанию всегда остаютсяприключения.

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. Обрати внимание на Принципы — это подсказки, как себя вести.
- Выбери Происхождение, включая один из вариантов характера (можно сочинять своё), дополнения к нему (Функция, Специализация и т.д.), а также свою фракцию «В Свободном Кластере», если играешь по миру «Грани Вселенной».
- Выбери или опиши внешность. Или найди подходящую иллюстрацию.
- (Опционально) Определи Тему, если хочешь играть в сложные вопросы.
- Выбери элементы Снаряжения, если это требуется. Обычно они есть все.
- Прочитай Стартовые ходы. Они доступны в полном объёме. 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 Навигатор не сказал иного.
- 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 их имена в соответствующие строчки. В одну строчку можно вписать не более одного имени, но на одного соратника может быть более одной связи. Пустые строчки предназначены 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 не отвечать взаимностью. 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: будет лучше, если вы уже знаете

друг друга. Что угодно может помешать вам встретиться. Даже вступление типа «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.п., чего-то, что вынуждает вас сразу действовать. **ОБСТОЯТЕЛЬСТВА** — это декорации и окружение, дающие зацепки на будущее.

Определить инцидент и обстоятельства можно с помощью вопросов. Вопросы используйте такие, что подхлестнут ваше воображение и определят 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 2–4 из второго.

ИНЦИДЕНТ

- Кто опасный вышел из гиперпространства рядом?
- Куда вы так отчаянно торопитесь?
- Почему вы падаете на планету?
- 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 странный 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 (общим согласием броском кубика и т.д.), 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 рискуете упустить 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-то 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?

- Онак 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 своими 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 «Быстрый старт», пришли мне ответы на вопросы в чат в Telegram, в сообщения группы Вконтакте или в личку! Так я сделаю эту игру ещё лучше!

- Понятен ли этот документ? Всего ли в нём хватает?
- Как в целом работает механика? Ясно ли, когда какой ход применяется и почему? Все ли опции понятны? Понятно ли про *возможность*? Какие ходы особенно понравились? Каких не хватало?
- Насколько интересны и понятны правила по конфликтам? Что вызвало сложности, что понравилось?
- Использовались ли Драматические ходы? Понятны ли они? Как они работали?
- Использовались ли Космические ходы? Понятны ли они? Как их можно улучшить?
- Понятны ли буклеты: игрока, навигатора, справочник космонавта? Хочется ли в них что-то улучшить?
- Как тебе архетипы? Помогают ли создать образ, дают ли возможности для интересных действий? Захотелось ли что-то поправить? Может, найдены опечатки?
- Как впечатления от буклета корабля?
- Как в целом? Вдруг что-то хочется добавить, а в предыдущих пунктах этого нет?

СПОСОБЫ СВЯЗИ

Группа Вконтакте

https://vk.com/edgeoftheverse

Чат в Telegram

https://t.me/edge_of_the_verse

По всем вопросам мили с предложениями можно писать в сообщения группы VK или в чатик Telegram!

БЛАГОДАРНОСТИ

ИДЕИ

Voidheart Symphony, Fellowship, Masks, «Плащи и Пистоли», «Рыцари Силы», другие PbtA-хаки и иные игры.

СОВЕТЫ

Alessio, Вадим Малярчук, Дмитрий Забиров, Марина Резиноваяуточка, Fres, Дмитрий Девятников, Саша Кушнир, Zamurmun, Дэн Лукин и другие.

ИЗДАТЕЛЬ

Pandora's Box studio

КЛУБЫ

«Ролекон» (Москва), «Никогде» (Екатеринбург), «20 Граней» (Нижний Новгород).

МАСТЕРА ПЕРВОГО ТЕСТИРОВАНИЯ

Сырный Ангел, Деми, Булат Фахрутдинов, Кузя, Дмитрий Забиров, Maxim Weingarten, Глеб Мордовцев, Фёдор Кукин, Alessio, Вадим Малярчук, Дэн Лукин, Тыковка и другие.

И ИХ И МОИ ИГРОКИ!

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

ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ

Что такое настольные ролевые игры

https://youtu.be/7p8SWWnp7wE

Как работает PbtA-движок

https://youtu.be/uQ1LSfD9170

Мы друзья Крайка, которых он эксплуатировал целый год, чтобы сделать эту игру. Если вы читаете это - спасите нас!

Благодаря настольной ролевой игре «Грань Вселенной» ты можешь погрузиться в приключения отважных авантюристов и вдумчивых исследователей в далёкой галактике! Собери команду, сядь за штурвал звездолёта, наберись храбрости – и вперёд!

Тебя встретят тайны бескрайнего космоса и неизведанные миры, интриги дворянских родов и планы расчётливых корпораций, уникальные культуры и передовые технологи, иной разум и… люди, конечно же, люди. Неспособные сидеть на одном месте и довольствоваться имеющимся люди. Успокоятся ли они когда-нибудь? Способны ли они измениться? И что встретится им на пути?

Кому, как не тебе искать ответы на эти вопросы!

Игра использует собственные правила, построенные на механике Powered by the Apocalypse, знакомой по таким системам, как «Постапокалипсис», «Dungeon World», «Городские Легенды» и «Сага об Исландцах». Эта механика делает правила лёгкими и позволяет сконцентрироваться на главном — на крутой истории. Благодаря этому игра быстро осваивается как игроками, так и ведущим – всё, что не было понятно сразу, осознаётся прямо в процессе!

Все подробности, которые ты захочешь узнать, будут ждать тебя у не столь уж далёких звёзд.