

# ГРАНЬ ВСЕЛЕННОЙ НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА



## УЛЬТИМАТУМ ДОПОЛНЕНИЕ 2.5.1

# ГРАНЬ ВСЕЛЕННОЙ

## УЛЬТИМАТУМ — ДОПОЛНЕНИЕ 2.5

Настольная ролевая игра

Автор идеи: Кирилл Румянцев

Иллюстрации: Игорь Есаулов

Версия **2.5.1.03.2018**

## Содержание

Правила игры	4
Снаряжение	16
Космос	26
Вселенная	32
Ведущему	48
Заключение	59

Дополнительная информация,  
бланки персонажей и многое  
другое на сайте:

<http://eotvrpg.ru/>

и в нашей группе:

<https://vk.com/edgeoftheverse>

Эта игра содержит элементы Dungeon World за авторством Sage Kobold Productions

Эта игра распространяется под лицензией CC BY-SA 4.0

## **ОТ АВТОРА**

Привет и добро пожаловать в галактику Пегас. Если ты здесь впервые, советую прочитать раздел «Что это за игра?». Если же название «Грань Вселенной» тебе уже знакомо, ты уже знаешь, что перед тобой дополнение, которое призвано исправить многие ошибки оригинала и добавить много новых элементов в мир игры и её правила.

## **ЧТО ЭТО ЗА ИГРА?**

«Грань Вселенной» — настольная ролевая игра о группе наёмников, выполняющих различные опасные задания в разных уголках колонизированного участка галактики Пегас. Игроки берут под свой контроль персонажей, каждый из которых наделён собственными сильными и слабыми сторонами, обладает собственной историей и как-то связан с остальными персонажами команды.

Игра использует крайне простые правила, однако благодаря своему подходу игроки и Ведущий всегда понимают, как разрешить ту или иную игровую ситуацию. А принцип «Играй, чтобы узнать, чем всё закончится» обеспечивает непредсказуемость сюжета и поддерживает интерес к тому, чем завершится каждая история.

## **ЧТО НОВОГО?**

История мира продвинулась вперёд на пять лет, и это время люди не стояли на месте. Миры стоят на пороге кризисов, и вот-вот в Кластере вспыхнет настоящая война, которой не видели со времён Битвы за Абсолют.

Новые правила, которые пришли на замену оригинальным, заткнули несколько потенциальных «эксплойтов», а приведённые примеры и объяснения призваны помочь разобраться с тем, как и когда использовать новые базовые ходы.

Изменились правила по финансам, правила по элементам снаряжения, правила по космическим перемещениям, сражениям и обслуживанию кораблей.

Наконец, появился раздел для Ведущего, с советами, с примерами, с новыми правилами и пояснениями.

## **И ВСЁ?**

На текущий момент — да. Но обновление до «версии 2.5» является фундаментом. У него будет продолжение, потому что мы пока рассказали далеко не всё, что планировали. Галактику Пегас ждут фундаментальные потрясения. Может, стоит немного подготовиться?

# ПРАВВИНА ИГРЫ



# СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

**Шаг 1:** Выбери одного из героев. Каждый из них — уникальная личность, наделённая собственными способностями и талантами. Но это ещё не готовый персонаж, а набор идей, заготовок и подсказок о его происхождении, мотивации, стремлениях, связях, компетенциях и социальном статусе. Рекомендуется иметь не более одного героя одного класса в группе. Повторения допускаются, но интерес от такой игры может оказаться ниже.

**Шаг 2:** Распредели следующие значения среди рейтингов основных характеристик: +2, +1, 0 и -1. Основные характеристики — это:

**Ярость** — это сила мышц, но это ещё и самоотверженное стремление решать проблемы наиболее быстрым, прямолинейным и зачастую насильственным способом;

**Контроль** — это сила воли, но это ещё и осторожный способ держать всё в поле зрения и решать проблемы через понимание и наблюдение;

**Навык** — это умения, но это ещё и знания, полученные героем за время его становления и способ применять их для решения проблемы. Выбери две компетенции, которые определяют области, в которых твой герой приобрёл эти знания:

*археология, астронавигация, бизнес, военное дело, естественные науки, инженерное дело, компьютеры и сети, медицина, психология, системы безопасности, шпионаж, юриспруденция*

**Репутация** — это харизма, но это ещё и то, как герой взаимодействует с окружающими, заводит знакомства и добивается того, что ему требуется.

**Шаг 3:** Выбери один из предложенных вариантов происхождения твоего героя. Список и описание вариантов происхождения находятся на листе выбранного тобой героя.

**Шаг 4:** Запиши стартовые значения второстепенных характеристик. Их значение ты найдёшь на листе выбранного тобой героя. Второстепенные характеристики — это:

**Урон** — это способность применять оружие по его прямому назначению: бить, защищать, убивать и разрушать. Урон определяется способностями героя, оружие даёт лишь дополнительные варианты его нанесения;

**Ранения** — это предел прочности, количества урона, которое может вынести герой перед тем, как потеряет способность действовать;

**Припасы** — это максимальное количество припасов, патронов, специального снаряжения, инструментов и всего того, что герой может использовать и количество чего ограничено;

**Достаток** — это уровень благосостояния героя, его стандарты, накопления, пассивный и активный доход.

**Шаг 5:** Твой герой получает все свои стартовые способности. Выбери одну специальную способность твоего героя. Список доступных ему спец способностей расположен на обратной стороне листа выбранного тобой героя.

**Шаг 6:** Выбери связи для своего героя. Рядом с его портретом расположен список из нескольких позиций, в каждую из которых ты можешь вписать имя одного из героев других игроков. Каждый раз, когда вписываешь кого-то, прочитай в слух то, что полу-

чается. Это не обсуждение — даже если другой игрок не согласен с твоим выбором, это твоё право навязать ему своё мнение в этом вопросе.

**Шаг 7:** У героя есть несколько личных вещей, а также набор специального снаряжения. Выбери из раздела Снаряжение то, что считаешь необходимым и что укладывается в стоимость твоего снаряжения. Или отложи это на тот момент, когда тебе потребуется какое-то снаряжение по ходу игры.

**Шаг 8:** Дай имя своему герою и расскажи немного о том, как он выглядит и ведёт себя.

Когда все игроки пройдут все эти восемь шагов, вы готовы начать игру.



# БАЗОВЫЕ ХОДЫ

За прошедшее с выхода второй редакции время накопилось большое количество исправлений, в том числе и тех, что напрямую затрагивают базовую механику игры. В этом разделе приведены новые версии базовых ходов, а также пояснения к ним.

## СРАЖАЕШЬСЯ

Когда ты сходишься с противником лицом к лицу, выбери ближний бой или перестрелку в зависимости от того, как сражаешься:

**Ближний бой:** Когда атакуешь противника в упор, нанеси ему урон и получи урон от него, затем проверь Ярость. На 7–9 выбери 1:

- заставь его сконцентрироваться на тебе;
- заставь его совершить ошибку;
- дай союзнику +1 против него.

На 10+ выбери ещё 1 из этого списка:

- заставь его промахнуться;
- увеличь свой урон на 1.

**Перестрелка:** Когда ты обмениваешься выстрелами, нанеси урон и получи урон от противника, затем проверь Контроль. На 7–9 выбери 1:

- заставь его залечь;
- заставь его совершить ошибку;
- дай союзнику +1 против него.

На 10+ выбери ещё 1 из этого списка:

- заставь его промахнуться;
- увеличь свой урон на 1.

*Сражаешься — универсальный ответ насилием на насилие. Когда не осталось вариантов, остаётся только одно — обнажить клинок, взвести курок, принять угрожающую позу и приготовиться к худшему. Заметь, что у тебя есть два варианта принять участие в сражении — в ближнем бою и в перестрелке. Они немного отличаются.*

*Главное, о чём необходимо помнить: вступая в бой, ты гарантировано получишь какой-то урон (только если не выкинешь 10+ и не выберешь соответствующий пункт в меню), поэтому всегда взвешивай свои шансы. Вдруг твоя смерть будет иметь гораздо более серьёзные последствия, нежели твоё нежелание пачкать руки в крови.*

## ПОЛУЧАЕШЬ УРОН

Когда ты получаешь урон, вычти из количества полученных ранений твою защиту и выбери один вариант за каждое полученное ранение:

**Получай рану:** Отметь ячейку. Когда ты больше не можешь это сделать, ты критически ранен: получи -1 на все проверки и ты более не можешь выбрать этот вариант.

**Сдавайся:** Ты сдаёшься на милость победителя и твоя судьба теперь в его руках. Игнорируй остальной урон.

**Впадай в панику:** Немедленно покинь поле битвы, сохранив свою жизнь, но не достоинство. Игнорируй остальной урон.

**Умирай:** проверь Контроль. На 10+ ты серьёзно ранен, но более твоей жизни ничего не угрожает. Ты без сознания, твои соратники могут попытаться привести тебя в чувство, оказав первую помощь. На 7–9 ты без сознания и истекаешь кровью. Если в ближайшее время ты не получишь медицинскую помощь, твои приключения закончатся навсегда. На 6– тебе не повезло. У твоих соратников есть всего один шанс спасти тебя, и времени для тебя отпущено всего пара-тройка секунд.

*Всё не так ужасно. У тебя всегда есть возможность избежать ранения, правда, за это придётся заплатить цену. С другой стороны, разве трусость или заключение под стражу такая уж серьёзная цена за возможность выжить. Однако тут нужно помнить о здравом смысле. Бесплезно сдаваться на милость вакууму, когда у тебя нет скафандра. Бессмысленно ожидать, что паника позволит тебе сбежать из запертого и охваченного огнём бункера. Все-таки надо понимать, когда тот или иной вариант сработает. В конце концов, ты можешь сдать на милость победителю, а он просто застрелит тебя на месте. Тоже вариант.*

*P.S. Если ты выбрал вариант **впадай в панику**, ты не можешь тут же воспользоваться ходом теряешь контроль. Ты уже запаниковал, брать себя в руки поздно.*





## **ЗАЩИЩАЕШЬ**

Когда ты защищаешь человека, вещь или место, проверь Контроль. На 10+ возьми 3 фишки. На 7–9 возьми 1 фишку. Когда находящегося под твоей защитой атакуют, потрать 1 фишку и выбери 1 из списка:

- противник атакует тебя вместо цели;
- защита соратника увеличивается на 1;
- союзник получает +1 на своё следующее действие.

Каждый вариант может быть выбран не более 1 раза.

*Когда нет смысла убивать противника, хорошим вариантом может оказаться защита. С помощью этого ходы ты, как более серьёзный боец, можешь прикрывать более слабых соратников до тех пор, пока они не покинут поле боя или, например, не подойдёт подмога.*

## **ТЕРЯЕШЬ КОНТРОЛЬ**

Когда ты боишься, паникуешь или испытываешь смятение, проверь Контроль. На 10+ ты сжимаешь свою волю в кулак. На 7–9 ты все ещё контролируешь себя, но должен выбрать 1:

- тебя пробивает дрожь, и ты получаешь –1 на все действия;
- ты получаешь урон;
- ты мешкаешь и теряешь инициативу.

На 6– ты полностью теряешь контроль над собой — твою дальнейшую судьбу решит Ведущий.

*Космос полон ужасов: потусторонних, технологических, психологических и животных. Далеко не каждый способен хладнокровно смотреть на смерть и жестокость, а открытое нападение огромной, покрытой тысячей смертоносных лезвий безжалостной машины может загнать любого в могилу от одного только страха. Этот ход вызывается Ведущим именно для того, чтобы проверить, насколько крепкие нервы у твоего персонажа.*

## **ИГНОРИРУЕШЬ УГРОЗУ**

Когда ты действуешь, игнорируя угрозу или сознательно подвергаясь опасности, скажи, как ты справляешься с этим, и проверь...

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

На 10+ ты избегаешь угрозы. На 7–9 ты не так успешен — угрозы ты избежал, но что-то пошло не так. Ведущий предложит пожертвовать чем-то или кем-то или опишет дополнительные проблемы.

*Как один из самых универсальных ходов, он пригодится во множестве ситуаций. Вообще, ты совершенно спокойно можешь использовать этот ход тогда, когда не знаешь, какой ход стоит использовать. Просто смени формулировку: вместо «я хочу, чтобы у меня получилось,» скажи: «я хочу избежать угрозы провала.» И всё, магия работает.*

*Конечно, не стоит забывать основное предназначение этого хода — проверять, выберутся ли герои из опасной ситуации или им придётся отдуваться по полной. Это свойство хода хорошо использовать, когда речь идёт о реакции героев на изменение ситуации в мире игры.*

## **ОРИЕНТИРУЕШЬСЯ**

Когда ты изучаешь ситуацию (сцену или персону), выбери:

- проверь Контроль, если смотришь со стороны;
- проверь Репутацию, если прибегаешь к общению.

На 10+ задай Ведущему 3 вопроса. На 7–9 задай Ведущему 1 вопрос:

- Как мне поступить, чтобы \_\_\_\_\_?
- Что я могу использовать, чтобы \_\_\_\_\_?
- Кто здесь главный?
- Кто здесь представляет наибольшую угрозу?
- Что здесь не то, чем кажется?
- Что здесь скоро произойдёт?
- Что здесь только что произошло?
- Как окружающие относятся к \_\_\_\_\_?
- Мне врут?

*С помощью этого хода ты буквально получаешь информацию из твоего окружения. Поговори с этим, посмотри того, прикинь, кто как себя держит и задавай вопросы. Ведущий расскажет тебе, что же на самом деле происходит вокруг, тебе только надо задавать правильные вопросы.*

*Ты можешь использовать только те вопросы, что приведены в списке этого хода. Ответы могут потребовать интерпретации, учитывая ситуацию именно в твоей игре.*

## **ИЗУЧАЕШЬ**

Когда ты применяешь знания (свои или чужие) для поиска решения, проверь Навык. При успехе Ведущий скажет тебе что-то полезное об объекте твоего исследования. На 7–9 выбери один из списка:

- поиск займёт больше времени, чем ты рассчитывал;
- тебе потребуется консультация эксперта.
- данные не полны / частично повреждены.
- ты привлечёшь к себе нежелательное внимание.

Если область знаний лежит вне пределов твоей компетенции, считай 10+ как 7–9.

*Этот ход — способ получить критическую информацию в основном из неодушевлённых источников. Это может быть поиск в информационной сети или базе данных, анализ древнего архива, процессинг больших данных. В случае успеха ты гарантировано получишь от Ведущего какую-то полезную для твоего дела информацию. Но только от тебя зависит, насколько эффективно ты сможешь её применить.*

*Любой человек способен при должном усердии получить ответ на любой вопрос. Что-то он изучал, что-то слышал краем уха, что-то нашёл в сети. Но только тот, кто целенаправленно изучает предмет способен достичь настоящих высот в освоении его.*

## **ДОГОВАРИВАЕШЬСЯ**

Когда у тебя есть повод и рычаг воздействия на NPC, используй его и проверь Репутацию. На 10+ он выполнит просьбу, если ты дашь ему обещание выполнить свою часть договора позже. На 7–9 то же самое, однако NPC нужны гарантии твоих намерений прямо сейчас.

*Что такое рычаг? Все, что может быть важно для собеседника, в чём он нуждается или чего всячески хотел бы избежать. Да, ты все понял правильно: пистолет у виска — это тоже рычаг. Взятка, компромат, полезная информация, обещание помощи, услуга или натуральный обмен — все это можно считать рычагом до тех пор, пока собеседнику это интересно.*



## ВЗЛАМЫВАЕШЬ

Когда ты заставляешь информационную систему выполнить несанкционированную задачу, проверь Навык. На 10+ система выполняет твою команду — выбери 1:

- система безопасности реагирует с задержкой;
- ты можешь использовать это ещё раз;
- ты обнаружил что-то необычное.

На 7–9 система выполнит твою команду — выбери 1:

- взлом займёт какое-то время;
- ты оставишь следы в логах системы;
- система выполнит задачу как-то не так.

На 6– что-то пойдёт не так: система безопасности включит тревогу, точка доступа будет заблокирована или контрмеры атакуют хакера.

*Будем честны, взлом в предыдущей версии — довольно глупый «чит». Сколько раз ты слышал заявки от игроков «я взламываю этот сервер и получаю доступ к камерам видеонаблюдения.» Казалось бы, хорошая заявка. На самом деле не совсем.*

*Такой подход провоцирует подкованного героя стараться все проблемы решать заявками «я взламываю и...», подставляя после «и» любую проблему, возникшую в игре. Но это скучно. Лучше, когда хакер рассказывает, что, как и зачем он делает, одновременно не затягивая игру сверх необходимого. Пусть ответит, какую задачу должна выполнить система (а она это вообще может?), почему задача несанкционирована, что именно он делает, чтобы обмануть систему. Не просто «я взламываю», а «я перехватываю поток данных, выдавая себя за администратора». Во-первых, это сделает игру за хакера более осмысленной. А во-вторых, Ведущему даст больше понимания как именно отреагируют те, кто обнаружат взлом. А уж в том, что рано или поздно взлом обнаружат — можешь быть уверен.*

## РЕМОНТИРУЕШЬ

Когда ты ремонтируешь или разбираешь предмет, проверь Навык. На 10+ выбери 3. На 7–9 выбери 1:

- это не заняло много времени;
- это не привлекло чужого внимания;
- это возможно без специального инструмента;
- это будет сложно собрать / сломать.

*Тут все просто — или сделал, или не сделал. Обрати внимание на третий пункт — он может быть очень важен. Пробовал снять колесо автомобиля, располагая одно лишь отвёрткой? А вскрыть замок при помощи карандаша? То-то же. Доступность специального инструмента может быть очень важна, особенно если персонаж лезет в дебри какого-то высокотехнологичного аппарата.*

## ПОМОГАЕШЬ ИЛИ МЕШАЕШЬ

Когда ты помогаешь или мешаешь кому-то, с кем у тебя есть связь, проверь Связь (например, если у тебя две связи, брось+2). На 10+ он получает +1 или -2 (на твой выбор) на

свой следующий бросок. На 7–9 ты также подвергаешь себя опасности или навлекаешь на себя проблемы.

*Чем больше историй тебя связывает с тем или иным персонажем, тем более удобно для тебя оказывается помогать или мешать ему. Просто потому, что ты лучше понимаешь, как будет реагировать на твои действия объект твоего воздействия, так как вас многое связывает.*

## ОКАЗЫВАЕШЬ ПЕРВУЮ ПОМОЩЬ

Когда ты не даёшь соратнику истечь кровью, проверь Навык. На 10+ ты стабилизируешь пациента. На 7–9 то же самое, но ты подвергаешь себя угрозе.

*Тот редкий случай, когда твой соратник умирает, и у тебя есть шанс спасти его, не дав отправиться в мир иной. Кроме этого, этот ход больше ничего не делает, так что и обсуждать его дальше не имеет смысла.*

## ПОКУПАЕШЬ

Когда ты покупаешь что-то или нанимаешь специалиста, проверь Достаток. Ты получаешь +1 за каждый уровень, на который твой Достаток больше цены. Ты получаешь -1 за каждый уровень, на который твой Достаток меньше цены. На 10+ ты получаешь то, что тебе нужно. На 7–9 выбери 1:

- это окажется ненадлежащего качества;
- это доставят позже, чем ты рассчитываешь;
- это привлечёт нежелательное внимание.

Ты можешь потратить 1 жетон достатка, чтобы получить +1 к результату проверки. Ты можешь сделать это как до, так и после проверки.

*Достаток — новая характеристики, пришедшая на смену Благосостоянию. О том, как она работает, ты узнаешь дальше из этой книги. В остальном, ход работает как раньше — он позволяет проверить, есть ли на рынке что-то особенное, то, что поможет героям справиться с задачей. Обрати внимания, что в описания хода нет ни слова о припасах. Почему так — ты узнаешь из раздела «Свободное время».*



# ДОСТАТОК

В отличие от Благосостояния, которое мы больше не используем в этой игре, Достаток — это тоже характеристика, а потому может быть проверена так же, как и Ярость или Репутация. Ты можешь проверить Достаток, когда *избегаешь угрозы* или когда *покупаешь* что-то. Но, в отличие от Ярости или Репутации, у Достатка есть несколько особых свойств:

Во-первых, у Достатка есть жетоны. Каждый жетон достатка может быть потрачен, когда требуется заплатить крупную, заметную для кармана персонажа сумму денег. Это может быть взятка, штраф, подарок или оплата личной услуги. В начале игровой сессии у персонажа есть по одному жетону достатка за каждый уровень Достатка. Например, когда Достаток Компаньонки равен +2, у неё есть два жетона достатка, которыми она может воспользоваться.

Во-вторых, ты можешь потратить жетон достатка, чтобы получить бонус +1 к любому броску Достатка. Понятно, что ты можешь так делать только тогда, когда у тебя есть ещё свободные жетоны.

## ПОВЫШЕНИЕ ДОСТАТКА

В отличие от остальных характеристик, ты не можешь повысить свой достаток в результате повышения уровня персонажа. Единственный способ увеличить его — кропотливо работать день за днём, строя и расширяя свою финансовую базу.

Когда в конце сессии у тебя оказалось больше жетонов достатка, чем ты можешь иметь, ты можешь инвестировать излишки. Когда на твоём инвестиционном счету накопится четыре жетона достатка, вычеркни их и увеличь свой Достаток на +1. Максимальный достаток, который может достичь персонаж таким образом, составляет +3.

## СОВМЕСТНЫЕ ТРАТЫ

Персонаж может финансово помочь другому персонажу. Для этого он должен передать ему один из своих жетонов достатка. Получив жетон достатка, персонаж должен сравнить свой Достаток с Достатком «благодетеля». Если:

- Достаток благодетеля ниже твоего Достатка — ты не получил ничего;
- Достаток благодетеля равен твоему Достатку — ты получаешь жетон достатка;
- Достаток благодетеля выше твоего Достатка — ты получаешь жетон достатка и ещё один жетон достатка за каждый уровень разницы.



Housekeeper Android

Make life colorfull

# СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ

Когда у тебя есть свободное время (от четырёх часов и больше), ты можешь потратить их с пользой. Выбери одно занятие из списка. Не важно, сколько времени ты посвятил этому занятию, оно занимает весь временной отрезок свободы, неважно, будет это четыре часа или четыре дня.

Некоторые активности дают персонажу жетоны, которые могут быть использованы для переброски проваленных бросков в той или иной области. Жетон всегда должен быть потрачен на бросок в схожей области – например, проведя свободное время в спортзале, персонаж получает жетон усилия. Потратив его, персонаж может перебросить бросок, связанный с физической силой – когда требуется сломать что-то, поднять что-то, ударить кого-то.

Персонаж может иметь только один жетон каждого типа, зато они не сгорают до тех пор, пока не будут использованы.

Итак, когда ты тратишь своё свободное время, чтобы...

**Вести дела:** Когда ты используешь своё свободное время для ведения собственных дел (управление бизнесом, работа в офисе, фриланс), ты восстанавливаешь все свои жетоны достатка до максимума. Этот эффект может быть получен не чаще одного раза за игровую сессию.

**Кутить:** Когда ты проводишь своё свободное время в кабаках, барах или иных значимых местах, получи один жетон контактов. Ты можешь потратить этот жетон и перебросить бросок социальной проверки.

**Сблизиться:** Когда ты проводишь своё свободное время вместе с персонажем другого игрока (при обоюдном согласии), ты можешь увеличить его бонус на +1 следующий раз, когда помогаешь ему.

*Если партнёр выбирает другой способ провести свободное время, он получает эффект своего свободного времени. Однако это не отменяет твоего выбора. Например, если ты выбрал сближение, а партнёр – ведение дел, ты можешь дать ему +1 следующий раз, когда будешь помогать ему, а он восстановит свои потраченные жетоны достатка.*

**Восстановиться:** Когда ты проводишь своё свободное время в медотсеке, вылечи все ранения, кроме критического.

**Анализировать:** Когда ты проводишь своё свободное время, изучая что-то новое, получи один жетон данных. Ты можешь потратить этот жетон и перебросить бросок проверки, результатом которой должно стать получение какой-либо новой информации.

**Пополнить припасы:** Когда ты проводишь своё свободное время в торговых рядах или магазинах, ты восстанавливаешь Припасы до максимального количества, если твой Достаток не ниже +1.

**Практиковаться:** Когда ты проводишь своё свободное время, работая над своими навыками, получи один жетон мастера. Ты можешь потратить этот жетон и перебросить бросок, напрямую связанный с твоей специализацией.

**Тренироваться:** Когда ты проводишь своё свободное время в спортзале, получи один жетон усилия. Ты можешь потратить этот жетон и перебросить бросок, связанный с физической активностью или нагрузкой.



Всё то, что персонажи могут использовать во время приключений, попадает в этот раздел. Какое-то снаряжение ты найдёшь на листах персонажей, а сюда можно идти собирать себе специальные приспособления. В этой главе ты найдёшь правила по созданию оружия, брони, дронов, транспортных средств и инструментов. Для того, чтобы создать нужный тебе образец снаряжения, просто следуй инструкциям в соответствующем разделе. Когда ты выбрал то, что тебе нужно, расскажи Ведущему. Он может выдать это тебе, если твой Достаток больше или равен стоимости оружия. В противном случае тебе может потребоваться воспользоваться ходом покупашей / нанимашей.



# ОРУЖИЕ

В галактике существует бесчисленное количество производителей самого разного оружия. Кое-как их можно поделить на основные группы:

оружие ближнего боя, куда попадает холодное оружие, энергетическое оружие ближнего боя, а также механизированные экземпляры;

огнестрельное оружие, поражающее противника снарядами, выпущенными в результате химической реакции горения в стволе или патроне;

лучевое оружие, вызывающее взрывной нагрев цели при помощи луча концентрированной энергии;

плазменное оружие, поджигающее цель пучком высокотемпературной плазмы;

волновое оружие, воздействующее на цель энергиями, вызывающими различные эффекты типа паралича, сенсорной перегрузки, деформации нервной системы;

реактивное оружие, снаряды которого обладают собственным двигателем, а потому могут поражать цели, расположенные за укрытиями;

дезинтеграторы, использующие магнитные поля для разгона микроснарядов до скоростей, на которых столкновение с целью буквально превращают её в пыль;

и экзотика, куда попадает гравитационное оружие, темпоральное оружие, инъекторы, метательное оружие и так далее.

Создавая своё оружие, выбери его тип. Это бесплатно и даст тебе необходимые идеи насчёт того, как это оружие работает.

## ДАЛЬНОСТЬ

Когда ты создаёшь своё оружие, ты должен выбрать одну или несколько дистанций, на которой(ых) твоё оружие будет эффективным. Каждая дистанция стоит 1.

в упор: оружие может быть использовано в рукопашной;

ближняя: оружие может быть использовано на дистанции в несколько метров;

дальняя: оружие может быть использовано на дистанции в несколько десятков метров;

экстремальная: оружие может быть использовано на дистанции в сотни метров.

Оружие может быть смешанного типа, совмещая разные дистанции (даже все сразу). Каждая дистанция увеличивает стоимость оружия на 1.

## МОДЫ

Каждый мод увеличивает стоимость оружия на 1. Ты можешь выбрать для своего оружия любое количество модов.

бронебойное: игнорирует броню противника;

зональное: оружие способно поражать сразу несколько целей, расположенных в небольшой зоне;

игнорирует щиты: игнорирует энергетические щиты;

инжектор: в снаряды может быть добавлен яд, токсин или иное химическое соединение;

ионное: на 10+ выключает все электронные приборы в распоряжении цели;

кодированное: только зарегистрированный пользователь может его использовать;

кровавое: оружие наносит ужасающие раны, буквально разрывая цель на части;

нелетальное: не убивает, а выводит цель из строя;

программируемое: может атаковать цели за пределами прямой видимости;

противотанковое: оружие способно поражать бронированную технику, наземную и воздушную;

скорострельное: потратить 1 припас и увеличить урон на 1;

скрытое: оружие невозможно обнаружить без серьёзного обыска;

сошки: +1, когда ведёшь огонь на экстремальной дистанции;

тихое: практически неслышное при использовании;

трансформер: может принимать вид небоевого предмета;

удобное: +1 когда используешь в упор или на близкой дистанции;

универсальное: может быть использовано как инструмент;

усиленное: пробивает лёгкие (небронированные) укрытия без потерь;

шокер: на 10+ заставляет цель несколько секунд биться в судорогах;

шрапнель: увеличивает урон на 1 против небронированных целей;



## НЕДОСТАТКИ

Стоимость оружия можно сократить, добавив оружию проблем. Каждый недостаток снижает стоимость на 1, если не сказано иное.

громоздкое: -1 при использовании;

запрещённое: владение является серьёзным преступлением, стоимость -2;

лицензируемое: необходимо специальное разрешение для ношения;

неточное: случайные жертвы возможны на 7-9;

перегрев: наносит урон стрелку на 7-9;

редкое: уменьшает припасы персонажа на 1;

реплика: уменьшает урона на 1;

тяжёлое: при использовании тратит 1 припас.

## СРЕДСТВА ЗАЩИТЫ

Как и оружие, средства защиты, как военные, так и гражданские модели, производят огромное количество предприятий. Нет смысла приводить здесь полный каталог. Вместо этого мы продемонстрируем основные типы брони.

Для начала выбери базовый класс:

лёгкая броня: защита 1, стоимость 2 — чаще всего представляет собой гражданские образцы средств защиты, такие, например, как гоночная броня, инженерная броня и т.д.;

боевая броня: защита 2, стоимость 3 — стоит на вооружении большинства военных организаций кластера;

кристаллическая броня: защита 2 (только против энергетического оружия), стоимость 2 — очень лёгкая броня с напылением из искусственных кристаллов прекрасно защищает от лазера, плазмы, волнового и других энергетических типов оружия, но совершенно бесполезна против кинетического оружия;

керамопластик: защита 2 (только против кинетического оружия), стоимость 2 — прочное облачение, превосходно поглощающее кинетическую энергию оружия, но совершенно не способная сопротивляться энергетическому воздействию;

энергетический щит: потратить 1 припас и полностью нивелируй урон от одной атаки, стоимость 3 и может быть использовано вместе с другими типами брони.

## МОДЫ

Каждый мод увеличивает стоимость брони на 1. Ты можешь выбрать для своего средства защиты любое количество модов:

вооружённое: смонтировано оружие, стоимость  $+(X-1)$  (где  $X$  — стоимость оружия);

джетпак: потратить 1 припас, чтобы получить возможность летать в течение часа;

герметичный: потратить 1 припас и обеспечить пользователя всем необходимым для выживания в опасных условиях на четыре часа;

голопроектор: +1, когда избегаешь угрозы быть подстреленным;

гражданское: его можно без проблем носить на публике;

орбитальное: позволяет перемещаться в открытом космосе при помощи микродвигателей;

скрытое: может быть использовано незаметно;

утилитарное: в броню вмонтирован инструмент, стоимость  $+(X-1)$  (где  $X$  — стоимость инструмента);

цифровой камуфляж: делает пользователя невидимым, пока он сохраняет неподвижность;

экзоскелет: позволяет поднимать вес, сильно превосходящий человеческие возможности;

элегантное: это настоящее произведение искусства и демонстрирует вкус и статус владельца.

## НЕДОСТАТКИ

Стоимость брони можно сократить, добавив проблем. Каждый недостаток снижает стоимость на 1, если не сказано иное:

громоздкое:  $-1$  при использовании;

запрещённое: владение является серьёзным преступлением, стоимость  $-2$ ;

приметное: пользователя наверняка запомнят;

сложное: требуется специалист для ремонта;

хрупкое: каждое попадание уменьшает защиту на 1;

ущербное: выбери тип — кинетическое, энергетическое, ближнего боя — броня не защищает от этого вида оружия.

## ДРОНЫ

Дроны — обобщённое название маленьких неуправляемых объектов, предназначенных для выполнения разнообразных задач. Тысячи производителей наполняют рынок бесконечным количеством моделей. Здесь, в этой секции, ты можешь создать дронов для собственных целей.

## ШАССИ

Сборку дрона следует начинать с выбора шасси. Это же определит стартовую стоимость аппарата:

колёсный: быстрый, наземный, стоимость 1;

гусеничный: проходимый, наземный, стоимость 1;

планирующий: глайдер, атмосферный, стоимость 1;

летающий: летающий, атмосферный, стоимость 2.

## ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА

Выбери ОС, под управлением которой будет функционировать дрон:

ручное управление: дрон должен находиться под непосредственным удалённым управлением оператора, стоимость -1;

программируемый: дрон способен выполнять набор действий, активируемых по триггерам, стоимость +0;

виртуальный интеллект: дрон обладает собственным примитивным разумом и может реагировать на изменение обстановки, стоимость +1.

## МОДЫ

Каждый мод увеличивает стоимость дрона на 1. Ты можешь выбрать для своего дрона любое количество модов:

бронированный: может быть повреждено только противотанковым оружием;

быстрый: +1 когда скорость имеет значение;

вооружённый: смонтировано оружие, стоимость  $+(X-1)$  (где  $X$  — стоимость оружия);

герметичный: может оперировать в агрессивных средах;

глайдер: перемещается в нескольких метрах над поверхностью;

кодированный: не может быть взломан или перехвачен;

наблюдатель: может записывать видео и аудио;

скрытый: может становиться невидимым;

утилитарный: в броню вмонтирован инструмент, стоимость  $+(X-1)$  (где  $X$  — стоимость инструмента).

## НЕДОСТАТКИ

Стоимость дрона можно сократить, добавив проблем. Каждый недостаток снижает стоимость на 1, если не сказано иное:

бывший в употреблении: сломается на 7-9;

забагованный: -1 при использовании;

запрещённый: будет изъят властями при обнаружении;

неэффективный: требует внешний источник питания, снижает максимальные припасы на 1;

приметный: бросается в глаза, запоминается;

сложный: для ремонта потребуется редкий специалист;

хрупкий: легко выводится из строя самым обычным оружием;

# ИНСТРУМЕНТЫ

Порой все дело в правильно подобранном инструменте. В этом разделе мы рассмотрим правила о том, как создать нужные тебе инструмент. Тут все просто — каждое качество стоит 1, если не сказано обратное. Бери сколько хочешь, главное, чтобы денег хватило.

## ОБОРОНА И ЗАЩИТА

«глушилка»: потратить 1 припас и сделать невозможным коммуникации в небольшой зоне в течение часа;

гравитационный парашют: потратить 1 припас и полностью нивелируй эффект от падения;

штормовой щит: потратить 1 припас и получи щит с защитой 3, который полностью защищает одного человека, укрывающегося за ним;

энергетический купол: потратить 1 припас и создай зону радиусом 3 метра, которая работает как энергетический щит (потратить 1 припас и полностью нивелируй урон от одной атаки), имеет 3 собственных припаса.

## МЕДИЦИНА И ВЫЖИВАНИЕ

аварийный маяк: потратить 1 припас и отправить дальнобойный аварийный сигнал;

система жизнеобеспечения: потратить 1 припас и обеспечить пользователя всем необходимым для выживания в опасных условиях в течение 12 часов;

медицинский сканер: даёт необходимую информацию для диагностирования и лечения;



медпакет: потратить 1 припас и вылечить 1 ранение или стабилизировать пациента;

регенератор: потратить 3 припаса и прикрепить к пациенту на 8 часов, он полностью излечит все ранения;

стимулятор: потратить 1 припас и снять любое негативное состояние.

## **ИНСТРУМЕНТЫ**

бустер: потратить 1 припас и запустить двигатель;

«кошка»: потратить 1 припас и присоединить к любой поверхности при помощи гравитационного магнита;

голопроектор: запиши или воспроизведи записанное голографическое видео-сообщение;

камера: может записывать видео и аудио;

«паучьи лапки»: потратить 1 припас и взобраться по любой поверхности;

репульсор: потратить 1 припас и можешь летать в течение некоторого времени;

универсальный коннектор: позволяет присоединяться к любым информационным сетям;

универсальный инструмент: пригоден практически для любых работ;

универсальный растворитель: потратить 1 припас и растворить любой объект;

универсальный сканер: даёт необходимую информацию о полях, энергиях и т.д.

## **ТРАНСПОРТ**

Персонажи могут купить или арендовать транспорт для личных нужд. В этой главе мы расскажем, как создать необходимое транспортное средство. Выбери шасси, добавь тюнинг и вперёд.

### **ШАССИ**

Выбери шасси для транспортного средства:

мотоцикл: манёвренный, скоростной, 1 пассажир, 1 груз, стоимость 1;

седан: комфортабельный, 3 пассажира, 1 груз, стоимость 2;

купе: скоростной, стильный, 1 пассажир, 1 груз, стоимость 3;

пикап: 3 пассажира, 8 грузов, стоимость 2;

внедорожник: проходимый, 5 пассажиров, 6 грузов, стоимость 3;

бульдозер: неповоротливый, тяжёлый, медленный, прочный, стоимость 2;

грузовик: 1 пассажир, 40 грузов, стоимость 3;

автобус: 12 пассажиров, 12 грузов, стоимость 3;

БТР: бронированный, 3 пассажира, 4 груза, стоимость 3;

танк: вооружённый, бронированный, тяжёлый, проходимый, 3 пассажира, 4 груза, стоимость 5;

шаттл: внепланетный, герметичный, медленный, 8 пассажиров, 8 грузов, стоимость 4.

## ТЮНИНГ

Каждый апгрейд увеличивает стоимость на 1:

вместительное: удвоенное количество пассажиров или грузов;

внепланетный: может перемещаться между поверхностью и орбитой планеты;

вооружённый: смонтировано оружие, стоимость  $+(X-1)$  (где  $X$  — стоимость оружия);

бронированный: может быть уничтожено только противотанковым оружием;

герметичный: внутри можно жить;

глайдер: может планировать в нескольких метрах над поверхностью;

защищённый: пассажиры получают +1 защиты;

комфортабельное: можно отдыхать во время движения;

летающее: может летать в атмосфере планеты;

манёвренный: +1 когда манёвренность имеет значение;

проходимый: +1 когда нет дорог;

прочный: очень сложно сломать;

скоростной: +1 когда скорость имеет значение;

скрытный: может становиться невидимым;

стильный: +1 когда производишь впечатление;

тяжёлый: может сносить препятствия;

утилитарный: оборудован инструментом, стоимость  $+(X-1)$  (где  $X$  — стоимость инструмента);

## НЕДОСТАТКИ

Стоимость транспортного средства можно сократить, добавив проблем. Каждый недостаток снижает стоимость на 1, если не сказано иное:

городской: -1 там, где нет дорог;

лёгкий: половина пассажиров или грузов;

запрещённый: будет изъят властями при обнаружении;

краденый: имеет проблемы с законом, стоимость -2;

медленный: -1 когда скорость имеет значение;

неповоротливый: -1, когда манёвренность имеет значение;

открытый: пассажиры и груз не имеют никакой защиты;



приметный: бросается в глаза и легко опознается;  
рассыпается: считай 7–9 как 6– пока на борту, стоимость –2;  
слабый: всегда проигрывает при столкновении;  
старый: часто ломается;

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

**Пассажиры:** Каждое транспортное средство имеет определённое расчётное количество посадочных мест для пассажиров. Вместить больше можно, но тогда все получают –1 на все действия, пока находятся на борту транспортного средства.

**Грузы:** 1 груз — это что-то весом до 100 килограмм и размерами метр на метр на метр. Или 2 метра на метр на полметра. Или... Короче, сто килограмм и кубический метр.





Космические путешествия являются важной составляющей историй, которые мы рассказываем за игрой в Грань Вселенной. В этой главе мы приводим альтернативный набор правил, который, по нашему мнению, призван сделать космическую часть игры более лёгкой и интуитивной. Приведённые здесь правила обладают существенной долей абстракции, зато позволяют использовать их одинаково как для маленького корвета, так и для гигантского лайнера.

# КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ

## ХАРАКТЕРИСТИКИ

Каждый космический корабль обладает четырьмя основными характеристиками:

**Вооружение:** Совокупность обороноспособности корабля и его атакующих качеств. Сюда также входят все орудия, система активной обороны, системы ведения целей и т.д.

**Манёвренность:** Двигатели и манёвровые системы, прыжковый конденсатор и инженерные службы вашего судна.

**Скрытность:** Системы, обеспечивающие неприметность корабля в активном и пассивном режиме. Сюда также входит визуальная приметность судна, а также его особые приметы.

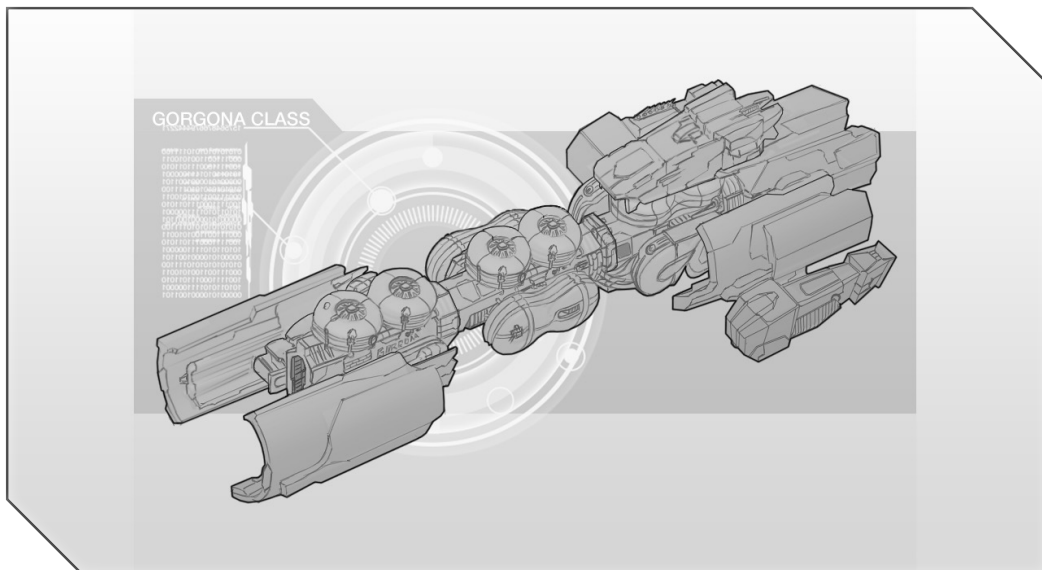
**Живучесть:** Способность судна оставаться судном в любой ситуации. Это прочность корпуса, наличие резервных систем, надёжность жизнеобеспечения и всё то, благодаря чему экипаж все ещё жив.

Помимо основных характеристик, корабль также имеет две важные дополнительные характеристики:

**Заряды:** Запас всего, что используется в процессе функционирования корабля. Боеприпасы, мощность реактора, ремкомплекты, катализаторы систем охлаждения и т.д.

**Корпус:** Физическая целостность судна. Когда корпус тратится, в бортах появляются пробоины и целые отсеки превращаются в решето.

Обе вышеперечисленные характеристики работают как расходный ресурс. Пока члены экипажа могут тратить очки из зарядов или корпуса — все хорошо. Когда они заканчиваются, начинаются серьезные проблемы.



# МОДИФИКАЦИЯ КОРАБЛЯ

Для модификации корабля тебе нужен так называемый «сухой док» — специально оборудованный ангар, где происходит ремонт и обслуживание кораблей твоего класса. Он может быть герметичным или находиться в открытом космосе — не важно.

## БАЗОВЫЕ СИСТЕМЫ

Ты можешь улучшить базовые системы корабля — Вооружение, Живучесть, Мобильность или Скрытность. Каждое улучшение требует траты 5 жетонов достатка, недели работы и проверки Достатка.

На 10+ у тебя получилось увеличить выбранную систему на единицу. На 7–9 что-то пошло не так и ты должен выбрать один вариант из списка. На 6– выбери оба варианта:

- Модификация потребует больше времени, чем планировалось;
- Модификация обойдётся дороже на 2 жетона достатка.

Максимальное значение характеристики корабля не может быть больше +3. Когда ты изменяешь характеристику, пересчитай Заряды или Корпус.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ СИСТЕМЫ

Ты можешь установить на корабль новые системы. Каждое улучшение требует траты 3 жетонов достатка, трёх дней работы и проверки Достатка.

На 10+ у тебя получилось установить выбранную систему на корабль. На 7–9 что-то пошло не так и ты должен выбрать один вариант из списка. На 6– выбери оба варианта:

- Модификация потребует больше времени, чем планировалось;
- Модификация обойдётся дороже на 2 жетона достатка.



# КОСМИЧЕСКИЕ ХОДЫ

## УПРАВЛЯЕШЬ КОРАБЛЁМ

Это базовый ход управления корабля. Когда у тебя есть позиция на корабле, скажи, что ты делаешь и проверь...

...Вооружение, если это боевая ситуация и ты готов применить орудия или средства активной обороны;

...Манёвренность, если полагаешься на скорость, манёвренность, запас топлива и точность навигации;

...Скрытность, если остаёшься незаметным, выдаёшь себя за другого или глушишь сенсоры врага;

...Живучесть, если доверяешь броне, прочности корпуса, надёжности систем и цепей.

На 10+ ты достигаешь поставленной цели. На 7–9 выбери один из списка, чтобы добиться успеха:

- Выбери одну из установленных систем. Ты должен использовать эту систему, чтобы достичь успеха. Потратить 1 заряд.
- Выбери одну из установленных систем. Эта система будет повреждена в процессе и может быть отремонтирована только в доке.
- Засвети корабль. Кто-то начнёт наводить справки и искать твоё судно.
- Приготовься к столкновению. Потратить 1 корпус.

*В целом, это всё. Корабль управляется с помощью одного хода, и ситуация разрешается одним ходом. При этом не важно, будет это боевое столкновение, маневрирование через астероидное поле (да, мы знаем, но это же клише), незаметное маневрирование под носом у пограничного форпоста или попытка стряхнуть с обшивки десантный бот.*

## ПАТАЕШЬ ДЫРЫ

Когда ты хочешь заставить работать вышедшую из строя систему, установленную на твоём корабле, проверь Навык. На 10+ пусть и временно, но система будет работать до тех пор, пока ты не достигнешь спокойного дока. На 7–9 система протянет всего чуть-чуть.

*Нет, нельзя заниматься полноценным ремонтом корабля, пока он летит в бесконечной тьме космоса. Почему? Потому что никто не возит с собой полный комплект запчастей, а из проволоки и медного профиля не соберёшь микроконтроллер системы распределения нагрузки маршевых двигателей. Да, ни на 10+, ни на 12+. Поэтому герои могут лишь латать дыры тем, что есть под рукой, да надеяться, что судно не рассыплется на полпути к докам.*

## ОБСЛУЖИВАЕШЬ КОРАБЛЬ

Когда ты оплачиваешь обслуживание и ремонт корабля в доке, проверь Достаток. На 10+ все прошло успешно, корпус восстановлен, заряды восполнены, баки заправлены и корабль готов к отбытию.

На 7–9 тебе не хватает ресурсов. Выбери один:

- Корабль готов к полёту, но заряды и корпус не восполнены;
- Заряды и корпус восполнены, но корабль не готов к полёту.

*С помощью этого хода владелец (и только владелец) корабля решает вопросы с финансированием обслуживания оного. Содержать корабль — не самое дешёвое занятие. Если подготовить корабль к полёту не удалось, придётся искать другие способы. Только стоит учесть, что без оплаты стоянки судно из порта не выпустят.*

## ПРОКЛАДЫВАЕШЬ КУРС

Когда ты прокладываешь курс, выбери тип маршрута и проверь Навык.

**Официальный маршрут:** Проложен для удобства законопослушных граждан, охраняется и контролируется властями. Шансы столкнуться с проблемами минимальны, пока вы сами соблюдаете закон. На 10+ корабль прибывает в пункт назначения точно по расписанию. На 7–9 выбери один из списка инцидентов.

**Неофициальный маршрут:** Проложен независимо от властей предприимчивыми капитанами. Шансы столкнуться с проблемами выше, зато никому не интересно, кто вы и что за незаконный груз вы везёте. На 10+ корабль прибывает в пункт назначения. Выбери один из списка инцидентов. На 7–9 выбери два.

**Запрещённый маршрут:** По той или иной причине власти ограничивают перемещение по опасным маршрутам. Ты можешь оправиться по нему на свой страх и риск. На 10+ корабль прибывает в пункт назначения не без неприятностей — выбери два из списка инцидентов. На 7–9 выбери два, а Ведущий выберет ещё один.

Инциденты:

- Корабль опоздает к пункту назначения;
- Корабль получит повреждения во время пути;
- Корабль потратит заряды во время пути;
- Путешествие прервётся чем-то необычным.

*Начнём, пожалуй, с маршрутов. Официальный маршрут — это цепь точек в пространстве, координаты которых точно известны, а пространство вокруг них нередко патрулируется правоохранительными силами или флотом. В этих точках происходит обмен информацией, капитаны могут рассчитывать получить помощь в случае чрезвычайных ситуаций. С другой стороны, власти могут досматривать прибывающие корабли, поэтому тем, кто не в ладах с законом стоит избегать такие маршруты.*

*Неофициальный маршрут — компромисс между безопасностью и свободой. В точках такого маршрута можно встретить другие суда, но гарантий их мирных намерений ты не получишь. Зато никто не будет интересоваться твоим прошлым и твоим грузом.*

*Использование запрещённого маршрута — это прямое нарушение закона. Понятно, что в случае обнаружения власти будут вести себя крайне агрессивно по отношению к нарушителю. Но иногда использование запрещённого маршрута — единственный возможный вариант. Например, при прорыве блокады или проникновении в охраняемую зону.*



# ВСЕПЕВНЯЯ



В этом разделе представлена новая, более актуальная информация о сеттинге игры. Если что-то здесь расходится с тем, что ты выдел в основной книге правил, я рекомендую тебе использовать материалы отсюда. Но ты в праве решать сам.



## ПОЧЕМУ НА САМОМ ДЕЛЕ СУЩЕСТВУЕТ «ВОРОНКА АБСОЛЮТА»?

*Звёздная система Абсолют расположена на самом краю так называемой тёмной туманности — состоящей из плотного вещества туманности, покрывающей значительную часть заселённого на текущий момент региона галактики Пегас. Характеризуется регион неоднородной структурой, благодаря которой туманность является неравномерно прозрачной. Некоторые регионы практически полностью поглощают свет, а также большинство электромагнитных излучений. О происходящих внутри таких регионов процессах можно судить исключительно по гравитационным всплескам и данным, собранным пилотируемыми и непилотируемыми разведчиками. Путешествие внутри глобул тёмного вещества является занятием непредсказуемым и крайне опасным.*

*Внутри «прозрачных» регионов расположены обитаемые миры. Официальные маршруты между мирами проложены с учётом глобул. Прозрачное пространство безопасно для людей, однако для Машины всё ещё остаётся непреодолимым препятствием. Вещество, из которого состоит туманность, блокирует сверхсветовую связь, при помощи которой центральный интеллект Машины контролирует своих дронов. Более-менее разумно оперировать могут лишь наделённые свободой воли дроны высшего порядка (например, доппельгангеры и просветители). Управляемые дроны в пределах туманности способны на выполнение исключительно базовых директив, заложенных в прошивку (в основном уничтожить или захватить).*

*Таким образом, люди способны жить внутри туманности в относительной безопасности, заселяя обнаруженные в пределах «прозрачных» участков планеты. Дроны Машины способны атаковать такие миры исключительно наобум, поэтому чаще всего флоты защитников оказываются способны противостоять силам вторжения.*



## 5 ЛЕТ СПУСТЯ

Мир не стоит на месте. Прошло пять лет, и на смену стабильности пришёл целый сонм кризисов. Более того, впервые за многие годы Кластер вдруг оказался на пороге полномасштабной мировой войны. Как это произошло? Давайте разберёмся.

0307 Конец истории, описанной в основной книге правил.

0308 Начато делопроизводство по антимонопольному делу против корпорации Висдегри Трейд. Руководство корпорации обвиняется в монополизации грузоперевозок. Аналитики предвещают крах транспортного гиганта. Стараясь сохранить хоть что-то, руководители Висдегри Трейд продают часть неарестованных активов дочерним компаниям, по сути наделяя их статусом корпораций. На сцену выходят Шинако Трейд, унаследовавшая часть логистических контрактов предшественника, Армори Инкорпорейтед, отныне владеющая крупнейшими оружейными производствами Шакара, и Бентон Нетикс, получившая под свой контроль коммуникационную и навигационную сеть предшественника. В Федерации становится шесть корпораций, влияющих на политическую обстановку в стране и за её пределами.

0309 Грандиозный праздник ознаменовал окончание первого этапа, пожалуй, самого амбициозного строительного проекта в истории человечества. Орбитальное кольцо вокруг звезды Гефест наконец-то замкнуто, хотя к заселению готово лишь пять процентов пространства. Такими темпами строительство затянется больше чем на столетие, но в итоге Федерация получит первый по-настоящему уникальный искусственный мир.

В проект инвестируют практически все корпорации и компании Федерации, некоторые иностранные предприниматели также заинтересованы в финансировании проекта. Кольцевой мир вокруг звезды потенциально сможет вместить более триллиона обитателей. При этом отсутствие атмосферы с теневой стороны кольца сделают взлёт и посадку космических кораблей затратной не более как в случае с орбитальными доками.

0310 Его Превосходительство Маршал императорского флота лорд Лариан Жан-Франсуа Астор выходит в отставку. Парад в честь великого полководца собирает гостей со всего света. По такому поводу планета Бастион, где располагается основная база императорского флота, впервые открывает двери для всех желающих присутствовать на параде.

0311 Объединённый совет кланов Тао выступает с ультиматумом в отношении Таурианской Империи. Активная колонизация системы Атриум, которая призвана заменить лордам Адана умирающий дом на Солле, оказывается, сильно обеспокоила кланы. Как оказалось, с колонизацией Атриума границы империи вплотную подступили к Запретному Городу, расположенному на искусственном спутнике планеты Демикрон II. Это место - священный мир Тао, куда запрещён вход любому гайдзину вне зависимости от знатности и значимости.

Требование оставить Атриум возмутило Совет лордов Таурианской Империи. И так не самые тёплые отношения грозят окончательно рухнуть, ввергнув Свободный Кластер в очередную войну.

0312 Настоящее время. Миры замерли, отчётливо ощущая конец мирного времени.

# СИЛЫ

Есть те, чьи дела заставляют миры содрогаться. Мы называем их «силами». Это группировки, партии, организации, секретные общества, корпорации, роды, фамилии, кланы и т.д. Это те, кто влияют на ситуацию в Кластере, те, благодаря которым мир не стоит на месте, а постоянно находится в движении.

Следующие несколько страниц содержат информацию по самым разным силам, представленным в Кластере. Некоторые из них тебе уже знакомы, другие пришли на смену выбывшим из игры. А третьи — совершенно новые и призваны подкинуть тебе интересные идеи для твоих игр.



## АДАНА, ПРАВЯЩИЙ ДОМ, ТАУРИАНСКАЯ ИМПЕРИЯ

*Холодные, суровые аристократы, ценящие долг, преданность и дружбу. Лучшие бойцы Империи и повелители одного из самых высокоразвитых технологических домов.*

**Владения:** Солла II, Атриум I, торговая станция Капул, исследовательский центр Геон, звёздные верфи Пира.

**Персонажи:** лорд Аристарх Адана (генерал флота, ненавидит пиратов, неподкупный, прямолинейный); леди Акета Адана (ректор Института благородных девиц, эксцентричная, высокомерная); Рак Постул (учёный, изучающий спутник, любопытный, замкнутый).

**Текущая ситуация:** Родная планета дома — Солла II — была преобразована в пригодный для обитания мир силами экспериментального спутника. Сегодня спутник вышел из строя, и задача по поддержке экосистемы мира легла на плечи его обитателей. Планета умирает, и её обитатели понимают это. По просьбе патриархов дома императрица даровала им право колонизировать звёздную систему Атриум I, где расположена планета, на 90% пригодная для жизни. Колонизация потребует всех сил дома, поэтому в ближайшие десятилетия Адана практически перестанут участвовать в жизни Империи.

Проект такого масштаба, как колонизация нового мира — это огромные затраты. Дом Адана с радостью примет помощь в виде научных, инженерных, промышленных ресурсов. Срыв хода колонизации нанесёт дому такой удар, что шансы оправиться после него крайне малы. Поэтому безопасность работ на Атриуме I, а также на маршрутах в звёздной системе, также входит в список приоритетных задач. Это открывает перед предприимчивыми людьми хорошие возможности, так как лорды Адана известны своей честностью. Они всегда платят по своим долгам.

## АКОСТА, ПРАВЯЩИЙ ДОМ, ТАУРИАНСКАЯ ИМПЕРИЯ

*Дипломаты и ценители прекрасного, укрепляющие свою власть союзами и интригами.*

**Владения:** Дева II, торговая станция Патриция, звёздный комплекс Сеона, аванпост Ит, звёздная цитадель Акоста.

**Персонажи:** лорд Хьюберт Акоста (верховный распорядитель императорского двора, руководитель СБ Империи, лояльный, педантичный); леди Констанция Акоста (глава комитета Большого Карнавала, амбициозная, властная); лорд Эдуард Акоста (ректор Дуэльной академии, чемпион, надменный, завистливый).

**Текущая ситуация:** Когда на Деве I — родной планете дома — не проходит один из многочисленных карнавалов, она служит местом встречи дипломатов со всех концов света. Всем им гарантирована полная безопасность и всяческая поддержка во время проведения встреч и переговоров.

Говорят, что в финале Большого Карнавала 312 (то есть текущего) года императрица Эленика Коралин Элизабет Астор объявит о помолвке и назовёт имя претендента на её руку и сердце. Многие прочтут эту позицию виконту Эрегону, сыну леди Констанции Акоста. Наверняка есть недовольные таким исходом эпопеи с браком императрицы, а потому виконт рискует не дожить до бракосочетания с правящей империей красавицей.

## АЛУАТ, ПРАВЯЩИЙ ДОМ, ТАУРИАНСКАЯ ИМПЕРИЯ

*Землевладельцы, скотоводы, охотники и строители, превратившие свои домены в цветущие сады.*

**Владения:** Алуат Прайм, орбитальные фермы Алуат III, грузовые терминалы Веронско-го, звёздная база Нирен Торр.

**Персонажи:** лорд Антон Алуат (канцлер Императорской торговой компании, дядя императрицы, прямой наследник трона, скрытный, коррумпированный); леди Бригитта Боно Алуат (директор винного дома Боно Бордо, коллекционер, эксперт по ядам, смертоносная, холодная); лорд Себастьян Алуат (командор отряда наёмников «Рысаки Креола», безрассудный, тщеславный).

**Текущая ситуация:** Домены дома Алуат — начиная с планеты Алуат Прайм и заканчивая колониями на астероидах и лунах остальных планет системы — славятся своими деликатесами. Дом кормит треть Империи, поставляя продукты во все её уголки. Аристократы дома преданы своему делу и понимают, что их положение прочно до тех пор, пока в них нуждаются.

Лорд Клемент Алуат — талантливый менеджер. Императрица видит его в качестве приемника маршала Лариана Жан-Франсуа Астора. Лорд Клемент, по её убеждению, пойдёт на пользу грузной и прожорливой бюрократической машине императорского флота. Естественно, из-за этой поддержки молодой лорд обзавёлся множеством недругов, в то время как его авторитет среди собственного дома поднялся до недостижимых высот. Говорят, что некоторые внешние силы также оказывают поддержку именно этому претенденту на маршальский жезл.

## АЛЫЕ ЛОТОСЫ, КЛАН, ТАО

*Исследователи, учёные, философы и теологи, плетущие технологическую Сеть Традиций, Чести и Просветления.*

**Владения:** Шива II, Шива III, Шива V, звездный замок Нах, звёздная крепость Сакай, монастырь дао-Шугай, монастырь дао-Хисар.

**Персонажи:** Хирато Тамесадо (основатель учения дао, сёгун клана, мечтает прикоснуться к «разуму» настоящей Машины, одержимый, таинственный); Каваши Кири (чемпион Алой стражи, лояльная, идеалистичная).

**Текущая ситуация:** Дао — удивительные создания, способные силой собственного разума и воли контролировать окружающие их системы и сети. Они погружены в течение информации, создавая, приумножая и накапливая знания о том, как совершенствовать подданных Тао.

Алая стража — хранители порядка в клане — подчиняются лишь своему чемпиону. И хотя причин сомневаться в её преданности клану попросту нет, это не мешает некоторым группировкам дао считать, что рано или поздно «примитивные» предпримут попытку захватить власть в клане.

## АНХИЛ, ПРАВЯЩИЙ ДОМ, ТАУРИАНСКАЯ ИМПЕРИЯ

*Восставший, но проигравший войну аристократический род, запертый в своём домене. Тем не менее даже оттуда влияет на мир вокруг него.*

**Владения:** Анхил II, рудный комплекс Сет, тюремный комплекс Просема, торговая станция Монументум.

**Персонажи:** лорд Кирон Анхил (генеральный секретарь Императорской Промышленной Компании Анхила, третий в Нерубианском картеле, властный, хитрый); леди Яруза Анхил (коллекционер редких животных, лидер тайного заговора аристократов, обаятельная, расчётливая); лорд Себерий Анхил (посол Империи в Федерации, наделён правом покидать пределы родной звёздной системы, образованный, открытый).

**Текущая ситуация:** Аристократы дома Анхил потеряли право покидать пределы своего домена в качестве наказания за измену и мятеж, однако, их незаконнорождённые отпрыски могут игнорировать запрет, чем семьи и пользуются, рассылая с поручениями своих бастардов туда, куда сами направиться не могут. Вне Анхила бастард является лицом и голосом своего родителя. Как именно удаётся обеспечивать их преданность своим родителям и повелителям? Показавший свою значимость незаконнорождённый отпрыск будет признан, потеряет право покидать пределы звёздной системы, но обретёт статус, богатство и власть. Многим бастардам такой мотивации хватает.

А среди экспонатов леди Ярузы Анхил есть не только животные. Некое создание, привезённое из-за пределов туманности, обладает разумом, однако пока сумело избежать обнаружения хранителями зоопарка. Возможно, рано или поздно оно совершит побег и попытается вернуться в родную цивилизацию, а до тех пор для всех, кроме пятилетней дочери Ярузы, диковинное, покрытое зелёной шерстью шестилапое создание выглядит как пусть и смыслёная, но всего лишь обезьяна.

## АРМОРИ ИНКОРПОРЕЙТЕД, КОРПОРАЦИЯ, ФЕДЕРАЦИЯ

*Почти половина оружия в человеческом космосе создана на заводах, ныне принадлежащих этой корпорации. Они настоящие «продавцы смерти».*

**Владения:** Шакар IV, аванпост Теодоро, звёздная цитадель Аврора, звёздная цитадель Догма, аванпост Веста.

**Персонажи:** Ман Фабиа (председатель совета директоров, прямолинейный, таинственный), Парис Балеро (командор «Серых Титанов», расчётливый, ревностный).

**Текущая ситуация:** Эта корпорация живёт оружием и ради оружия. Это легло в основу её идеологии. Будучи в составе Висдегри Трейд, она уже была маленькой страной в стране. Сейчас Армори Инкорпорейтед наращивает производство и перетряхивает галактику в поисках новых партнёров.

Хотя «Серые Титаны» официально зарегистрированы как независимая военная организация, её часто связывают с Армори Инкорпорейтед. Началось все с того, что ряд производителей конкурирующих компаний был атакован пиратами, которые, в свою очередь, были уничтожены «случайно» оказавшимися поблизости отрядами титанов. Никаких выживших и полностью разрушенное производство, но и никаких улики. Так ведёт дела эта корпорация?

## АСТОР, ПРАВЯЩИЙ ДОМ, ТАУРИАНСКАЯ ИМПЕРИЯ

*Крупнейший и сильнейший аристократический дом Империи, из которого вышла императрица Эленика. Правители до мозга костей.*

**Владения:** Каметон Прайм, звёздная цитадель Владимир, аванпост Гвинет, торговая станция Варна, исследовательский центр Тор.

**Персонажи:** Императрица Эленика Коралин Элизабет Астор (юная и амбициозная императрица, искренне мечтающая сделать всё ради процветания своей империи, принципиальная, одухотворённая); лорд Лариан Астор (маршал флота, страдает от кошмаров после сражения с Машиной, сломленный, усталый); лорд Гаспар Астор (верховный канцлер, втайне желает занять трон, жадный, капризный); лорд Андрей Утарос (член Ближнего круга, урождённый федерал, получил титул в награду за спасение императрицы, убеждённый, влюблённый).

**Текущая ситуация:** Эти люди одержимы властью и превосходством. Они во всем должны быть первыми, и, действительно, сегодня дом Астор обладает самым сильным военным флотом и самой развитой промышленностью. Это делает их амбиции ещё более ненасытными.

Когда Тао выступили с ультиматумом, именно дом Астор оказался самым ярким сторонником максимально жёсткого ответа. Императрице стоит большого труда удерживать государство от войны, но это пошатнуло её положение. Заговор, назревающий вокруг юной правительницы, набирает обороты.



## БЕНТОН НЕТИКС, КОРПОРАЦИЯ, ФЕДЕРАЦИЯ

*Информация правит миром. А тот, кто может вовремя получить и, главное, распространить нужную информацию, рано или поздно станет повелителем галактики.*

**Владения:** Посейдон II, Прим III, коммерческий комплекс Ориса, телекоммуникационный хаб Остимион, аванпост Бегония.

**Персонажи:** Хабир Насат (президент корпорации, чужой, скрытный), Анка Портаса (известный журналист, лицо корпорации, образованная, проницательная).

**Текущая ситуация:** Где-то что-то случилось — сотрудники корпорации уже тут как тут. Записать, расспросить, расследовать и рассказать всем самые важные, самые свежие, самые горячие новости. Кажется, они знают всё и обо всех, и немудрено, что многие известные личности считают, что у этой корпорации есть на них компромат.

Мы долго ищем живых представителей иных разумных видов (Машина не в счёт), а они уже давно живут среди нас. По крайней мере один из них, беглец-рenegат паразитирующей цивилизации ото, который способен жить вечно, меняя время от времени своего носителя. Сейчас его носителем является Хабир Насат. И ренегата устраивало такое положение вещей, так как его единственной целью остаётся выживание. Но недавно он узнал, что в кластер прибыл ещё один ото. С какой целью?

## ГРОЗОВЫЕ ЯГУАРЫ, КЛАН, ТАО

*Хранители закона, каратели преступников, заговорщиков, бунтарей и пиратов. Преданы Закону даже сильнее, чем собственному клану.*

**Владения:** Матсу IV, звёздная цитадель Минамото, аванпост Кава, аванпост Готу.

**Владения:** Цугару Машинори (сегун клана, уверенный, принципиальный); Каноя Ген (первый арбитр, судья и палач клана, таинственная, безжалостная); Тодо Окуда (чемпион Минамото, бесстрашный, властный).

**Текущая ситуация:** Это не просто защитники закона, это его создатели. Понимая, что остальные кланы допустят арбитров Грозовых Ягуаров в свои домены только в том случае, если будут уважать и бояться их, этот клан основал самую сильную боевую традицию Тао. К счастью, помимо воинского искусства, наставники преподают своим студентам принципы, благодаря которым те крайне редко применяют свои навыки ради бесчестных деяний.

В результате покушения сегун Машинори умирает. Его импланты поражены вирусом, с которым не смогли справиться даже дао. Ген и Окуда устроили настоящую тайную войну, собирая под свои знамёна все новых и новых сторонников. Всё ради того, чтобы занять место сёгуна после его неминуемой смерти. Клан стоит на пороге раскола, хотя не все осознают это.



## ДЕГА РОССА, МАЛЫЙ ДОМ, ТАУРИАНСКАЯ ИМПЕРИЯ

*Аристократическая транспортная корпорация, сыновья и дочери которой в космосе рождаются, космосом живут и в космосе умирают.*

**Владения:** Дега Росса Прайм, верфи Аксиомы, верфи Пареса, звёздная цитадель Барьер, транспортные терминалы Александра, аванпост Атолл, аванпост Беседа.

**Персонажи:** лорд Арчибальд Дега Росса (ректор Космической академии, искатель приключений на пенсии, безрассудный, жестокий); лорд Таге Дега Росса (помощник капитана на галеоне «Ренессанса», амбициозный, влюблённый).

**Текущая ситуация:** Дом Дега Росса не входит в состав правящих домов, а потому не имеет права претендовать на престол Империи. Правда, вот-вот это изменится — обладая значительным флотом и крепкими торговыми каналами почти со всеми игроками галактики, этот дом может в скором времени представить Совету лордов достаточно обоснованное предложение о повышении своего статуса.

А во время испытания нового прыжкового двигателя (+32% к дальности одного 6-ти-секундного прыжка) эсминец «Боржа» исчез из реального пространства на целых 32 секунды. По возвращению экипаж корабля отсутствовал на борту, а корабельный компьютер показывал, что за время отсутствия на борту прошло 78 лет. Исследователи в недоумении, СБ империи в шоке. Как утаить это событие от огласки?

## ЕРШАЛАИМ ГРУПП, КОРПОРАЦИЯ, ФЕДЕРАЦИЯ

*Крупнейшая и сильнейшая финансовая сила в Кластере, управляемая семьёй, которую многие считают аристократической.*

**Владения:** Прим III, торговый центр Аркентон, верфи Бателгезе, аванпост Сияние, аванпост Катель, секция Гефест II.

**Персонажи:** Ив Ершалаим (президент корпорации, финансовый гений, семейный, странный), Джуно Т. Роллер (директор по безопасности, коррумпированный, бесстрашный), Аэлита (звезда, победительница «Голоса Прима», убеждённая, диковинная).

**Текущая ситуация:** Огромная корпорация, включающая в себя сотни компаний, холдингов и предприятий всех мастей. Она владеет большей частью Прима (за исключением правительственного центра и центрального космопорта). Продаёт своим сотрудникам-клиентам идеальный образ жизни, лишённый тревог и забот окромя служения во благо корпорации.

Главы корпорации (включая президента) подозревают, что конкуренты готовятся расчленить и поглотить Ершалаим Групп. Кто-то готов сопротивляться поглощению, кто-то уже куплен конкурентами, а кто-то готов сменить руководство, тем более что последнее время господин Ив Ершалаим больше времени уделяет своим личным проектам в области клонирования, нежели руководству корпорацией.

Тем временем главное культурное достояние Федерации — чарующая Аэлита — собирается сменить подданство. Она готовится стать новой леди Астор, приняв предложение выйти замуж за лорда Виктора Астор. Последний известен как один из активных членов Ближнего круга. В инфонете уже разгорелись нешуточные страсти с требованием запретить известной медиа-диве «предавать родину».

## КИПАТИ, МАЛЫЙ ДОМ, ТАУРИАНСКАЯ ИМПЕРИЯ

*Таинственный дом, экспериментирующий с генными картами своих аристократов. Дом стремится стать правящим, но слишком странен для того, чтобы остальные считали его равным.*

**Владения:** Дева Ia, звёздная цитадель Чандра Дир, аванпост Неха, звёздный монастырь Кавури Шакти.

**Персонажи:** клон-леди Джамбал'а Килати (офицер Имперского флота, телепат III класса, агрессивная, неподкупная); клон-лорд Андрей Килати (полевой агент СБ под прикрытием, киллер, безжалостный, изоощрённый).

**Текущая ситуация:** Дом Килати вмешивается в геном собственных аристократов, надеясь получить совершенных людей. Они ведут исследования в области биологических аугментаций, развивают парапсихологические способности, разрабатывают направления обретения биологического бессмертия.

Аристократия дома состоит из двух каст: лорды и клон-лорды. Последние являются в чём-то более совершенными копиями своих оригиналов. Оригиналы же отправляются в добровольные заточения в звёздный монастырь драх-монахов.

## МАГАДОН ИНКОРПОРЕЙТЕД, КОРПОРАЦИЯ, ФЕДЕРАЦИЯ

*Мощный фармакологический гигант, готовый предложить клиентам почти бессмертие, вот только осталось провести ещё немного исследований, экспериментов и тестов.*

**Владения:** Ваату IIa, Ваату IVb, Ваату IVc, исследовательский комплекс Проксима, исследовательский комплекс Дели, звёздная цитадель Ламурá.

**Персонажи:** Андроэ л'Форсоне (председатель совета директоров, откровенная, педантичная), Хэйди Маккерсон (директор по развитию рынков, де-факто посол корпорации, убеждённая, изворотливая).

**Текущая ситуация:** Лучшая медицина, лучшая косметология, лучшие программы питания, коррекции поведения, развития личности и т.д. Исследования всех аспектов, касающихся жизни человека. Производство лекарств, биологических добавок, протезов, эликсиров, медицинского оборудования и восстановительной аппаратуры.

Бессмертие достижимо. Любой процесс в человеческом теле можно обратить вспять, а повреждённые участки восстановить по изначальным слепкам. Корпорация готова представить миру свой новый, по-настоящему уникальный продукт, который перевернёт вселенную. Надо всего лишь провести пару тысяч экспериментов на добровольных участниках фокус-групп и снизить процент брака хотя бы до 70%.

## НЕРУБИАНСКИЙ КАРТЕЛЬ, КРИМИНАЛЬНЫЙ СИНДИКАТ, НЕЗАВИСИМЫЕ

*Необычайно богатая и влиятельная группировка, члены которой проникли во все уровни власти всех государств кластера.*

**Владения:** Картель распространён повсеместно, при этом официальных владений по объективным причинам не имеет.

**Владения:** Первый (лидер, стратег, уравновешенный, холодный); Шёпот (шпион, интеллигентный, хитрый); Силуэт (киллер, таинственная, целеустремлённая).

**Текущая ситуация:** Одна из главных теорий заговоров гласит, что за спиной любого правителя всегда стоит кто-то, кто на самом деле принимает решения. Нерубианский картель не просто страшилка — это огромный криминальный конгломерат, куда входят бесчисленное число более мелких организаций наёмников, контрабандистов, пиратов, курьеров, наркоторговцев, рабовладельцев и т.д.

На картель можно напороться буквально в любой точке Кластера, но свою главную цитадель они берегут как зеницу ока. Это последний оставшийся на ходу колониальный корабль, и в недрах него заключены знания, которые были утеряны после прибытия в галактику. Первые лица картеля знают координаты точки отправления и готовят экспедицию обратно.



## **РАЗЛИТЫ, РЕЛИГИОЗНАЯ СЕКТА, НЕЗАВИСИМЫЕ**

*Таинственный орден монахов, которые посвящают себя спасению души и разума тех, кто пострадал из-за встречи с Машинной.*

**Владения:** монастырь Раэ.

**Персонажи:** Отец Афон (настоятель монастыря, набожный, уверенный); брат Орфей (целитель, кибер-хирург, открытый, щепетильный); сестра Нота (боец, когда-то имперский аристократ, принципиальная).

**Текущая ситуация:** Крайне закрытое религиозное общество, обосновавшееся на границе галактики. В монастыре наставники исправляют ущерб, причинённый Машинной. Они учат братьев жить с тем, что часть их сознания более не принадлежит им самим, что голоса Машинной изредка пробиваются сквозь подсознание, и что их тела навечно изуродованы ужасными конвейерами миров-ульев.

Некоторые братья покидают монастырь и отправляются в мир. У каждого из них своя цель. Кто-то ищет новых братьев, которых необходимо спасти. Кто-то пытается обрести мир с самим собой и вернуться к более-менее нормальной жизни. А кто-то слышит, как Машинная шлёт приказания кому-то с этой стороны рубежа. Значит, Враг уже здесь, и его агентов необходимо найти и уничтожить.

## **РЕНДЖЕРЫ, ВОЕННАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ, НЕЗАВИСИМЫЕ**

*Свободные охотники, каждый день отправляющиеся за границу обитаемого пространства в поисках самого страшного врага человечества.*

**Владения:** Картахена, аванпост Корбин, верфи Сентет.

**Персонажи:** Аг/Х (командор базы, ронин, киборг, свирепый, уверенный); Белая Бестия (хозяйка "Бестиария", экстравагантная, всезнающая); Артемус Присцилла (хозяин торгового флота, контрабандист, завистливый, расчётливый).

**Текущая ситуация:** Рейнджеры никому не подчиняются и действуют абсолютно самостоятельно. Кто-то патрулирует границы Кластера и уничтожает лазутчиков Машинной, кто-то ищет потерянные миры, а самые отчаянные устраивают рейды вглубь захваченной врагом территории. И все они зависят от Картахены, куда везут сбывать свои трофеи и восполнять запасы.

Обнаружив несколько пригодных для колонизации планет, ряд сильных группировок рейнджеров собирают ресурсы и союзников для создания собственного государства — Лиги независимых миров. Координаты планет держаться в строжайшем секрете, так как желающих заполнить пригодный для жизни мир полно.

## СТАЛЬНЫЕ ЦАПЛИ, КЛАН, ТАО

*Защитники народа, правители и генералы, те, кто головой отвечает за то, чтобы в домене царил мир и порядок.*

**Владения:** Звёздная цитадель Тетсубо, верфи Имагава, аванпост Хида Катсу, аванпост Шинджо.

**Персонажи:** Кира Кагаи (сёгун клана, чемпион Тетсубо, лояльная, смертоносная); Мина Тодо (адмирал флота, проницательная, старомодная); Таканаши Итамо (верховный стратег Тао, расчётливый, непроницаемый).

**Текущая ситуация:** Не имея собственного мира, Стальные Цапли обитают внутри огромной звёздной цитадели, вращающейся вокруг одинокой звезды Тетсубо. Внутри цитадели располагается гигантский военный лагерь, с бесчисленными бараками, тренировочными лагерями, ангарами, верфями, станциями слежения и даже собственной транспортной сетью.

Стальные Цапли всегда считали, что война никогда не заканчивается, а только меняет свою форму. Они живут в постоянной боевой готовности, а это сказывается и на менталитете, и на культуре членов клана. Здесь нет гражданских даже среди детей. И вся эта машина уже давно не выступала единым фронтом, поэтому многие опасаются, что Цапли бросятся в бой при первом удобном случае.

## ФИБ, ЗВЁЗДНАЯ ЦИТАДЕЛЬ, НЕЗАВИСИМЫЕ

*Если не знаешь, куда податься — лети на Фиб.*

**Владения:** Независимая станция Фиб.

**Персонажи:** Ферон Адана (владелец станции, эксцентричный, открытый); Гай Тажински (командор, подозрительный, недалёкий), Ласпиразол (торговец информацией, агент Картеля, обаятельный, скрытный), Галатей Тартаросса (владелец "Звёздного Чертога", известный, любезный).

**Текущая ситуация:** Когда-то Фиб был имперским аванпостом, но в результате пересмотра границ Империи, Федерации и кланов Тао в 0298 году система Фиб попала в нейтральную зону. Станцию выкупили, перепрофилировали и теперь это самое подходящее место для тех, кто хочет остаться внутри цивилизованного пространства (не лезть же в Клоаку), но при этом выйти из-под юрисдикции какого-либо из государств.

Ежедневно на Фиб прибывают сотни гостей. Одни встречаются, чтобы провести переговоры на нейтральной территории. Другие — найти работу, законную и не очень. Третьи торгуют информацией. Четвертые скрываются от закона. Пятые... Впрочем, всех мы всё равно не перечислим.

## ЧЁРНОЕ БРАТСТВО, РЫЦАРСКИЙ ОРДЕН, ТАУРИАНСКАЯ ИМПЕРИЯ

*Последний на сегодняшний день рыцарский орден Империи, члены которого носят гордый титул имперских рыцарей. Вместе с титулом они получают уникальные доспехи.*

**Владения:** Цитадель Морка Бонингем на Солле II, аванпост Ви Ам Глорио Сум.

**Персонажи:** мастер Рару (магистр ордена, не покидает пределы цитадели, не проиграл ни одной схватки, любопытный, странный), леди Сабина Астор (имперский рыцарь во время паломничества, высокомерная, интеллигентная).

**Текущая ситуация:** Имперский рыцарь — это уникальный по своим характеристикам образец воина, сочетающий в себе древние мистические учения и передовые технологии лучших умов Империи. Рыцари служат главам домов, защищая их во время делегаций и встреч, а также выполняют опасные поручения, в том числе в глубоком тылу врага. Иногда рыцари отправляются в паломничество, и тогда они вправе сами выбирать свой путь какое-то время.

Руководство ордена скрывает от рядовых членов тот факт, что легендарный и уникальный клинок первого магистра был похищен много лет назад. Клинок — единственный в истории человечества рабочий образец полностью энергетического меча, способный разрезать любой материал. Если факт кражи всплывёт, имиджу ордена будет нанесён огромный ущерб.

## ЧЁРНЫЕ ЛИСИЦЫ, КЛАН, ТАО

*Хранители традиций и истории народа, следящие за тем, чтобы честь и престиж нации оставались незапятнанными.*

**Владения:** Тагаши I, Тагаши III, Демикрон II, звёздный архив Хашимото, звёздная цитадель Ишики, аванпост Тамуши, аванпост Фурута Ко.

**Персонажи:** Лин Таорин (верховный судья клана, неподкупный, высокомерный); Рин Асоку (верховный архивариус архивов Хашимото, холодная, педантичная).

**Текущая ситуация:** Клан Черных Лисиц считает своим долгом сохранить самобытность нации. Они крайне враждебно относятся к любым инородцам и активно выступают за восстановления принципа уединения, дабы свести все контакты Тао с иными нациями до разумного минимума. Их идеи начинают находить поддержку среди членов остальных кланов.

В Запретном Городе формируется группировка, члены которой готовятся к военному отражению агрессии Таурианской империи. Группировка состоит из представителей разных кланов, но члены Черных Лисиц занимают в ней лидирующее положение. Пока главы остальных кланов проявляют лишь лёгкую обеспокоенность растущей силой защитников Запретного Города, последние стараются заручиться поддержкой тех, кто ещё не примкнул к ним.

## ШИНАКО ТРЕЙД, КОРПОРАЦИЯ, ФЕДЕРАЦИЯ

*Являясь прямым наследником транспортного гиганта Федерации, эта корпорация открыла для себя огромные возможности стать новым королём космических грузоперевозок.*

**Владения:** Посейдон II, Шакар IV, грузовой терминал Ханзу, верфи Ахатсуну, коммерческий комплекс Этту, аванпост Ириши Айя.

**Персонажи:** Хазе Круза (президент корпорации, испорченный, любопытный), Кватро Юнсай (офицер безопасности Этту, бесстрашный, прямолинейный).

**Текущая ситуация:** Каждый пятый корабль под флагами Федерации принадлежит Шинако Трейд. Эта корпорация обеспечивает львиную долю пассажиро- и грузопотока. Её лайнеры и грузовики можно повстречать в любом уголке обжитого космоса, поэтому они являются лакомым кусочком для пиратов. Шинако Трейд охотно нанимает охрану, которая бы работала как эскорт для её кораблей, так и в качестве членов их команды.

Уже четыре корабля пропали без вести в районе аванпоста Ириши Айя. Посланные для расследования эсминцы корпорации не нашли ровным счётом ничего: ни обломков, ни пиратов, ни каких либо иных следов кораблей. Только одну спасательную капсулу, внутри которой оказался седой сумасшедший старик, рассказывающий об огромном пятне темноты, закрывшем звезды и поглотившем их корабль.

## УНИТУ, КОРПОРАЦИЯ, ФЕДЕРАЦИЯ

*Передовые технологии, сочетающие утончённый дизайн и мощнейшие аппаратные возможности делают продукцию этой корпорации незаменимой для современного человека.*

**Владения:** Посейдон II, звёздная цитадель Инора, исследовательский центр Дастора Раммас, аванпост Аранага.

**Персонажи:** Стэнфорд Мэй Форс (президент корпорации, евангелист, гений, прямолинейный, ревностный), Лиа Роллер (гений маркетинга, член Нерубианского картеля, властная, надменная).

Текущая ситуация: Информация и статус откроют перед тобой любые двери. А продукты под брендом UNITY — это самый главный аксессуар любого стильного современного человека. Ошибки и недочёты конструкции и софта не в счёт. Новая версия выйдет на рынок в заранее известное время, и все желающие смогут купить её по завышенной цене. И они будут счастливы.

Директор Роллер принимает участие в огромном количестве выставок, конференций, ярмарок и медиа-событий. На борту корпоративного эсминца она бороздит просторы сектора практически свободно. Поэтому она является крайне ценным членом картеля, организовывая львиную долю его мероприятий на территории Федерации, Империи и Клоаки.

# ВЕДУЩИМ



В этой части книги ты найдёшь практические советы о том, как исполнять роль Ведущего в Грани Вселенной. Признаю, в оригинальной книге правил уделено достаточно внимания этому аспекту. Ну что же, сейчас постараюсь исправиться.



Когда ты ведёшь игру, в твоих руках находится львиная доля власти над историей и игровым миром. Это важная роль, и чтобы помочь тебе, я привожу ряд принципов, которыми ты можешь руководствоваться:

**Обращайся к персонажам, а не к игрокам:** Спрашивай, что делает Компаньонка Селина, а не игрок Алёна. Так ты сможешь всем присутствующим за столом быть ближе к истории.

**Будь фанатом персонажей:** Болей за них. Не играй против них. Стремись узнать, как будет складываться их история. Но не делай их жизнь слишком уж лёгкой.

**Делай свой ход, а не говори о нем:** У тебя тоже есть ходы. О них я расскажу дальше. Здесь же только одно: рассказывай историю, вплетая в неё свои ходы, а не объявляй о них как в какой-то CRPG.

**Дари NPC жизнь:** Каждый, кто попадает на глаза персонажам — живой (ну или почти живой) человек, у которого есть своя история, своя мотивация и свои цели. Не забывай об этом.

**Помещай персонажей в центр бури:** История должна развиваться вокруг персонажей, а не на заднем плане. Никому нет дела до придворных интриг, пока в результате герою не угрожает смерть.

**Задавай вопросы:** Постоянно. В каждый момент времени. Не знаешь что-то о мире — спроси персонажа «Что тебе налили в «Святом Убожестве»?

**Дай им время подумать:** Мы тут в игру играем. Если у них есть проблемы, не торопи их. Пусть всё обдумают как следует.

**Дёргай за нити:** Персонажи связаны. Дёргай за эти связи, заставляй их вспоминать, кто кому когда и за что. Это весело.

**Играй, чтобы узнать, чем всё закончится:** Самый главный принцип. Выброси рельсы. Пусть история идёт так, как должна идти. Представь, как ты удивишься в конце.

Конечно, это рекомендации, а не правила. Можешь им следовать, можешь игнорировать. В конце концов, кто я такой, чтобы учить тебя играть в ролевые игры?

# МЯГКИЕ ХОДЫ, ЖЁСТКИЕ ХОДЫ

У тебя, Ведущий, тоже есть ходы. Они делятся на мягкие и жёсткие.

## МЯГКИЙ ХОД

Ты можешь использовать мягкие ходы, когда мир реагирует на действия персонажа. Мягкий ход не предполагает причинение ущерба — он лишь показывает, что мир вокруг персонажей не статичен.

*Персонаж открывает дверь, не проверив её на наличие сигнализации, и где-то начинает выть сирена.*

Это мягкий ход. Мир отреагировал на неосторожные действия персонажа, но пока не вlepил персонажу затрещину за его халатность.

## ЖЁСТКИЙ ХОД

Жёсткие ходы, с другой стороны, являются прямым ответом мира на вмешательства персонажей. Жёсткие ходы наказывают персонажей за ошибки, невнимательность, неудачу и, иногда, нерешительность.

Персонаж распаивает дверь, за которой оказывается вооружённый охранник. Увидев персонажа, он открывает огонь по нему.

Это жёсткий ход. Персонаж получил урон, потому что проявил неосмотрительность.

## КОГДА ДЕЛАТЬ ХОД

Как Ведущий, ты делаешь ход в одном из трёх случаев:

- персонажи ждут, что ты им что-то расскажешь или покажешь;
- персонаж получил б– при проверке;
- ты думаешь, что сейчас для этого самое время.

# ХОДЫ ВЕДУЩЕГО

Вот список твоих ходов:

- Используй недостатки их особенностей;
- Нанеси урон;
- Сделай ход Угрозы;
- Привлечи подкрепление;
- Предложи возможность, но с ценой;
- Подвергни опасности;
- Покажи сделку, заключенную за их спинами;
- Покажи конфликт;
- Объясни последствия и задай вопросы;
- Используй их ход против них самих;
- Предупреди о неминуемой угрозе;
- После каждого хода спроси: «Что вы делаете?»

Теперь подробнее:

## **ИСПОЛЬЗУЙ НЕДОСТАТКИ ИХ ОСОБЕННОСТЕЙ**

Слуга Придворного должен навестить умирающего родственника. Кибернетические импланты Ронина требуют ежегодное техническое обслуживание. На рынке нет запчастей для хот-рода Сорвиголовы. Покажи им, как пристально они должны следить за тем, что, казалось бы, является неотъемлемой частью персонажа.

## **НАНЕСИ УРОН**

Жизнь в Кластере довольно опасна. Ты можешь нанести урон персонажу или союзнику. Покажи, как это поднимает ставки и ускоряет темп истории. Дай персонажам возможность оценить последствия.

## **СДЕЛАЙ ХОД УГРОЗЫ**

Твои злодеи тоже могут осчастливить персонажей парочкой сюрпризов.

## **ПРИВЛЕКИ ПОДКРЕПЛЕНИЕ**

Союзники могут неожиданно решить прислать подкрепление. Враги могут заключить временное перемирие. Давно забытый злодей вдруг вздумает вернуться в Большую игру, потому что галактика отнюдь не статична.

## **ПРЕДЛОЖИ ВОЗМОЖНОСТЬ, НО С ЦЕНОЙ**

Если персонажи застряли, предложи им решение, но обязательно покажи, чем им придётся пожертвовать, если они решаться на это.

## **ПОДВЕРГНИ ОПАСНОСТИ**

Пусть угроза нависнет над персонажем или союзником. Пусть они попытаются предотвратить эту угрозу.

## **ПОКАЖИ СДЕЛКУ, ЗАКЛЮЧЁННУЮ ЗА ИХ СПИНАМИ**

Второстепенные персонажи тоже живые. У них тоже есть жизни. У тебя есть возможность показать, что происходит с ними. Союзник окажется предателем. Противник заключит временное перемирие.

## **ПОКАЖИ КОНФЛИКТ**

Мир находится в постоянном движении. Покажи конфликт, невольными свидетелями которого стали персонажи. Вдруг они захотят вмешаться.

## **ОБЪЯСНИ ПОСЛЕДСТВИЯ И ЗАДАЙ ВОПРОСЫ**

Когда персонаж хочет что-то предпринять, чётко обозначь, чем это может для него закончиться в случае провала.

## **ИСПОЛЬЗУЙ ИХ ХОД ПРОТИВ НИХ САМИХ**

Пусть будут осторожны в своих желаниях. Дай персонажу то, что он хочет получить при помощи своего хода, а потом покажи непредвиденные последствия.

## **ПРЕДУПРЕДИ О НЕМИНУЕМОЙ УГРОЗЕ**

Всегда позволяй персонажу чётко рассмотреть ствол, направленный ему между глаз, перед тем, как спустить курок. Пусть понимают, что некоторые вещи нельзя предотвратить. Или можно?

## **ПОСЛЕ КАЖДОГО ХОДА СПРОСИ «ЧТО ВЫ ДЕЛАЕТЕ?»**

Когда закончил, обязательно спроси персонажей о дальнейших действиях. Покажи им возможности, объясни последствия. Дай им очередь действовать.



# ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ

По выполнению задания персонажи могут рассчитывать на получение обещанной награды. Конечно, в том случае, если они успели её обговорить с нанимателем. Чтобы избежать мороки с числовым обозначением вознаграждения, мы используем другую систему. Она предназначена для того, чтобы расчёты между персонажами и нанимателем занимали как можно меньше времени сессии.

Персонажи могут получить награду в виде одного из следующих элементов:

## ЖЕТОНЫ ДОСТАТКА

Самый простой способ — персонажи получают за свои заслуги деньги или их аналоги (драгоценности, акции, сертификаты и т.д.) Размер такой награды зависит от сложности и опасности задания:

Лёгкое задание (практически без риска), которое персонажи могут выполнить почти без затрат сил и ресурсов, принесёт им один жетон достатка (на всех).

Задание средней сложности (персонажи рисковали жизнями и здоровьем), которое потребует применения профессиональных навыков, принесёт им два-три жетона достатка (на всех).

Сложное задание (риск существенный), которое легко может поставить крест на их карьере, принесёт им до пяти жетонов достатка (на всех). Это уже очень большие деньги.

Наниматель может обозначить дополнительные условия. Каждое условие принесёт героям ещё один жетон достатка в случае его выполнения. Условия могут быть: без жертв, без свидетелей, в кратчайшие сроки, в определённый момент времени и т.д.

## РЕПУТАЦИЯ

Альтернативной наградой может быть репутация, которая появится у персонажей в результате их деятельности. Репутация может давать те или иные бонусы при взаимодействии с НПС.

*«Это те самые парни, что завалили Крытого по заказу Ласпиразола.»*

Если ты (или твои игроки) считаешь, что в данной ситуации репутация персонажей может сыграть им на руку, градация успеха их проверок увеличивается на один уровень. 6– становится 7–9, 7–9 становится 10+. Естественно, это применимо не ко всем проверкам, а только к тем, которые ты считаешь имеющими отношение к репутационному воздействию.

Где-то репутация помогает, где-то мешает. Когда ты чувствуешь, что репутация героям только мешает, примени обратное правило: 7–9 станет 6–, а 10+ станет 7–9. Да, это может существенно осложнить жизнь персонажам, поэтому за репутацией необходимо следить.

Репутация влияет только на всю группу персонажей целиком. Её стоит помечать на бланке космического корабля, если ты его сейчас используешь, или в своих заметках. Частные взаимоотношения (услуги и признательность НПС) описываются связями персонажа.

*Совершив дерзкое ограбление отделения Шестого Рудного Банка на второй луне Цети, герои заработали три жетона достатка в качестве своей доли. А за отдельно вскрытую ячейку номер 665/1, содержимое которой Наёмник уничтожил по личной просьбе Генри Утервиля, он получил ещё и связь «Генри Утервиль всегда помнит тех, кто ему помог.»*

Несмотря на то, что связи с НПС не имеют прямого игромеханического эффекта (в отличие от связей с персонажами игроков), во время игры они могут иметь очень сильный вес, поскольку описывают то, как мир реагирует на героев.



# УГРОЗЫ

Каждая история развивается вокруг конфликта, а значит, персонажам нужны те, кто будет им противостоять. В этом разделе мы предлагаем новый способ взглянуть на противника. Не как на «юнит», а как на угрозу.

Что это означает? Когда ты рассказываешь динамично развивающуюся историю, тебе совершенно не интересно, двадцать три пирата было убито при abordage или двадцать четыре. В баре было восемь пьяных уголовников или десять. Тебе важно, справился ли персонаж с этой угрозой и чего это ему стоило.

Новый подход призван эксплуатировать этот же принцип. Угроза — это не несколько юнитов для сражения, это совокупная величина, состоящая из вооружённых противников, их снаряжения, их мотивов, прикрытия, тактической ситуации и т.д.

## УРОВЕНЬ УГРОЗЫ

Каждая угроза имеет свой уровень — это число от 1 до 5, которое показывает, насколько эта угроза сильна, профессиональна, хорошо оснащена и серьёзно мотивирована. Также угроза наносит урон, равный своему уровню.

*Банда Титча — это уличная шпана из пригорода Сатаменто (Посейдон). Пока что они ничего особенного из себя не представляют и в случае серьёзного сопротивления тут же бросятся наутёк. Их уровень угрозы равен 1.*

*Наёмники частной военной кампании «Серые Титаны» — это прошедшие огонь, воду и вакуум ветераны, лишённые чувства страха. Они выполняют поставленную перед ними задачу несмотря ни на что. Их уровень угрозы равен 4.*

## КОЛИЧЕСТВО

Это специальное свойство угрозы, которое показывает перевес в одну или другую сторону. Когда две стороны сражаются, те, кого больше, будут наносить противнику больше урона и, соответственно, сами будут получать меньше урона от противника.

Количество разделено на пять уровней:

(+0) соло — это один противник;

(+1) группа — три-пять бойцов;

(+2) взвод — десять-пятнадцать бойцов;

(+3) отряд — несколько десятков бойцов;

(+4) рой — сотни противников.

Во время прямого столкновения вычти из большего количества меньшее — получившееся число станет бонусом к урону, который наносит более крупный противник, а также к его защите.

*Ронин Сато сражается с бандой Титча. Сато один (+0), а бандитов — группа (+1), а потому они получают бонус +1 у своему урону и к своей защите.*

## КОНСТРУКТОР УГРОЗЫ

Выбери уровень угрозы:

---

дилетанты	уровень угрозы 1
пара серьёзных драк за плечами	уровень угрозы 2
профессионалы, обученные убивать	уровень угрозы 3
мастера своего дела	уровень угрозы 4
скорее всего, ты уже мёртв	уровень угрозы 5

Определись с количеством:

---

это один противник	соло +0
три-пять бойцов	группа +1
десять-пятнадцать бойцов	отряд +2
несколько десятков бойцов	орда +3
сотни противников	рой +4

У неё (угрозы) есть средства защиты?

---

нет	защита 0
гражданская/лёгкая броня	защита 1
боевая/военная броня	защита 2

На какую дистанцию рассчитано её оружие (бери, сколько надо)?

---

они сразу лезут в драку	в упор
они рассчитывают на перестрелку	ближняя
они предпочитают вести огонь издалека	дальняя
это снайперы	экстремальная

В чем её цель?

---

агитировать против чего-то	спрятать что-то
отомстить кому-то	высмеять что-то
захватить что-то	похитить кого-то
выполнить задание	убить кого-то
создать что-то	сохранить что-то
уничтожить что-то	спровоцировать кого-то
заработать что-то	восстать против чего-то



обеспечить что-то

найти что-то

выполнить приказ

вернуть что-то

выявить что-то

сохранить что-то

Наконец, есть ли у них что-то особенное?

---

- безжалостный: бесполезно молить о пощаде;
- вызывающий: его придётся атаковать в первую очередь;
- глушилка: рядом с ним не работает сеть, связи и сенсоры;
- дисциплина: выполняет приказы до конца;
- зверь: думает как животное, ведёт себя как животное;
- искусственный: не чувствует боли, страха, раскаяния;
- меткий: игнорирует броню;
- киборг: напичкан имплантами;
- контратака: наносит 1 урон в ответ на атаку;
- координация: один видит тебя — все видят тебя;
- легендарный: даже если ты убил его, он вернётся в следующей серии;
- невосприимчивый: не получает урон от \_\_\_\_\_;
- нечто: негуманоидная форма жизни?
- опасный: один раз в сцену превращает 7–9 в 6–;
- орбитальный: действует в открытом космосе;
- панк: сбежит при первых признаках проблем;
- подавитель: избегай угрозы, чтобы двигаться, или получи урон;
- полет: может летать, парить и зависать;
- призрачный: получи –1 атакуя его;
- разрушительный: ломает стены, сносит машины;
- сетевой: манипулирует информационной сетью;
- скрытный: невидим пока не атакует;
- стремительный: всегда побеждает в соревнованиях на скорость;
- танк: его не берет ручное оружие;
- тихий: убивает в абсолютно тишине;
- ужасный: внушает страх и ужас, вгоняет в панику;
- усиленный: игнорирует первое попадание в бою;
- фанатик: сражается, невзирая на потери;
- хамелеон: изменяет своё обличье;
- чужой: оно создано не людьми, его возможности неизвестны;
- экзоскелет: всегда выигрывает в состязаниях силы;
- экранированный: не получает урон на 7–9;
- эмпат: предугадывает твои действия;

## УРОН ПО УГРОЗЕ

Как ты видишь, у угрозы больше нет показателя здоровья (или HP). Вместо этого урон, который получает угроза, носит описательный характер. Уже это описание оказывает влияние на угрозу, но только тогда и так, когда это необходимо истории.

Количество получаемого урона транслируется в:

- 1 ранение: некоторое количество лёгких и незначительных ранений;
- 2 ранения: некоторые ранения довольно серьёзные;
- 3 ранения: ранения довольно серьёзные, кто-то умер;
- 4 ранения: много смертей, очень много серьёзных ранений;
- 5 ранений: чудом уцелевшие единицы, много смертей;

Обычно 3 ранения — достаточно, чтобы заставить сопротивление отступить или сложить оружие. Но если тебе противостоит сильный лидер, дисциплинированные бойцы или нечеловеческое сознание, число ранений может быть увеличено до 4. И, наоборот, всякий мелкий сброд бросается враспынную, получив уже 2 ранения.



— Сэр, вы помните тот амбициозный проект по сверхсветовой связи? Его курировал Хосингс. Программу в итоге свернули как бесперспективную, но от неё остался небольшой побочный прототип. Хосингс забрал его с собой на Дели во время перевода вместе с остальной командой.

Когда вскрылись многомиллионные растраты на Проксиме, высшее руководство лабораторного комплекса отправилось под суд, а начальники лабораторий были переведены в дыры, которые гарантировали полный крах их карьер. Однако Хосингс, молодой и довольно амбициозный начальник лаборатории сверхсветовой связи, оказался не из тех, кто отказывается от мечты просто из-за приказа свыше.

Он продолжил изыскания, пусть и за счёт личного времени и лёгкого перерасхода корпоративных средств. За этим всегда следили, но политика корпорации предполагала, что её лучшие умы должны уметь выходить за рамки. Хосингсу простили злоупотребления, и он не разочаровал своих кураторов.

Передать сообщение со скоростью выше скорости света он не смог. Зато смог получить...

— То, что вы сейчас видите на экране, было обнаружено экспериментальной установкой Хосингса. «Снимок» не предполагает высокого разрешения. Объекты находятся в трёх световых годах от края галактики и движутся вдоль её границы, постепенно приближаясь к ней. Объекты пересекут границу приблизительно через пять лет. Они держат скорость в 99% световой, что однозначно определяет их как нечеловеческие. Они также не похожи на Машину, потому что она использует, как мы все знаем, прямые гиперпространственные переходы.

— Тогда кто это?

— Мы не знаем, сэр. Но через пять лет мы точно об этом узнаем. Они появятся в Клоаке в сентябре триста семнадцатого.

— Один вопрос. Почему установка Хосингса смогла обнаружить именно эти объекты, а не космический мусор?

— Хороший вопрос. Скорее всего потому, что они испускают сигнал. Мы не можем его расшифровать, но он направлен в нашу сторону. Они общаются с кем-то из нас.

— Получается, что их ждут? Но кто?

— Мы не знаем, сэр.

## **Грань Вселенной**

Ультиматум — Дополнение 2.5

Дополнение для настольной ролевой игры

Автор идеи: Кирилл Румянцев

Иллюстрации: Игорь Есаулов

[eotvrpg.ru](http://eotvrpg.ru)

[vk.com/edgeoftheverse](https://vk.com/edgeoftheverse)

2018