

ЛАЗЕРЫ & ЧУВСТВА

Вы член экипажа межзвёздного исследовательского корабля с гордым названием «Хищник». Ваша миссия — изучать неизведанные дали Вселенной; вступать в контакт с инопланетянами, не важно дружественными или смертоносными; защищать Консорциум Миров от угроз из космоса. **Капитан Дарси** пала жертвой чужеродной психоформы, известной под именем **Нечто-Иное**. И пока она приходит в себя в медицинской капсуле, вам придётся взять судьбу корабля в свои руки.

ИГРОК: СОЗДАЙТЕ ГЕРОЯ

1 Выберите типаж своего героя: **андроид, чужой, сорвиголова, умник, опасный тип, смельчак или соблазнительная штучка.**

2 Выберите роль в команде для своего героя: **врач, дипломат, инженер, разведчик, пилот, учёный или солдат.**

3 Выберите **цифру** в интервале от 2 до 5. Чем выше значение — тем лучше ваш герой разбирается в **ЛАЗЕРАХ** (техника; наука; холодная рациональность; действия, требующие точности и расчёта). Чем ниже значение — тем лучше ваш герой справляется с **ЧУВСТВАМИ** (интуиция; дипломатия; флирт; поступки, совершаемые в порыве страсти).

4 Дайте герою **крутое имя**, подходящее для Космического приключения! «Звёздный Волк» МакДжи — вполне подойдёт.

У ВАС ЕСТЬ: униформа Консорциума (со встроенным скафандром для прогулок в открытом космосе), супер-космо-теле-фото-сканирующий коммуникатор (со встроенным универсальным переводчиком), фазер с режимом выбора луча (парализующий по умолчанию).

ЦЕЛИ ИГРОКА: втравить своего героя в самые сумасшедшие космические приключения из тех, что вы можете себе представить, и получить от этого удовольствие.

ЦЕЛИ ГЕРОЯ: выберите одну цель из списка или придумайте свою: стать капитаном, встретить сексапильную инопланетянку, пострелять по плохим парням, открыть новые миры, найти ответ на загадки космоса, проявить себя или продолжать быть умопомрачительно прекрасным (вам не нужно ничего доказывать).

ИГРОКИ: СОЗДАЙТЕ КОРАБЛЬ

Все вместе выберите два преимущества «Хищника»: **быстрый, манёвренный, хорошо вооружённый, мощные щиты, превосходные сенсоры, маскирующее устройство, ангар с перехватчиками.**

После этого выберите одну проблему: **прожорливый двигатель** (всегда нужны энергокристаллы), **только одна медкапсула** (и она занята капитаном Дарси), **ненадёжные предохранители** (в бою консоли мостика имеют тенденцию взрываться вам в лицо), **паршивая репутация** (капитан Дарси натворила множество тёмных делишек в прошлом).

КУБИКИ И БРОСКИ

Когда ваш герой рискует, бросьте один кубик (1d6), чтобы узнать о том, как всё прошло. Добавьте к броску ещё один кубик, если ваш герой **был готов** к этой ситуации, и ещё один, если он **эксперт в подходящей области** (ведущий скажет вам, сколько кубиков следует бросить в зависимости от ситуации). **После того, как вы бросили кубики, сравните выпавшее на них значение с выбранной вами цифрой.**

↓ Если вы используете **ЛАЗЕРЫ** (науку, логику...), вам нужно получить значение ниже своей цифры.

↑ Если вы используете **ЧУВСТВА** (эмпатию, страсть...), вам нужно получить значение выше своей цифры.

0 Если у вас нет успехов **ни на одном из кубиков**, всё идёт наперекосяк. Ведущий описывает ухудшение текущей ситуации.

1 Если вы получили успешное значение на **одном кубике**, ваш герой справился, но на грани фола. Ведущий описывает возникшие осложнения, ущерб или цену, которую пришлось заплатить за успех.

2 Если вы получили успешное значение на **двух кубиках**, ваш герой справился. Так держать!

3 Если вы получили успешное значение на **трёх кубиках**, то это критический успех. Ведущий описывает дополнительную выгоду, извлечённую вашим героем из ситуации.

! Если вы получили значение, **равное вашей цифре**, ваше подсознание помогает вам обрести **ЛАЗЕРНЫЕ ЧУВСТВА**! Ваш герой понимает подоплёку и глубинные мотивы происходящего вокруг него. Задайте ведущему один вопрос, и он должен будет дать правдивый ответ на него. Вот несколько неплохих примеров:

Что они чувствуют на самом деле? Кто стоит за этим? Как я могу заставить их _____? На что я должен обратить внимание? Как лучше всего добиться _____? Что тут, чёрт подери, происходит на самом деле?

После этого вы можете изменить свою заявку, если захотите, и ещё раз бросить кубики.

Помощь: если вы хотите помочь кому-нибудь, расскажите ведущему, как вы хотите этого добиться и бросьте кубики. При успехе добавьте **дополнительный кубик** тому, кому вы помогаете.

ВЕДУЩИЙ: СОЗДАНИЕ КОСМИЧЕСКОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Бросьте кубики или выберите из таблицы.

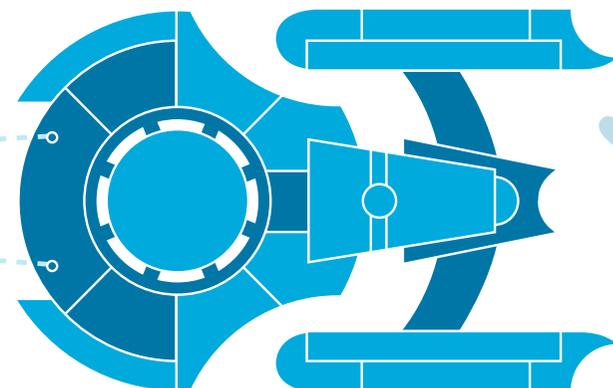
Угроза...	
1. Зоргон Завоеватель	4. Космические пираты
2. Армада Роя	5. Киберзомби
3. Мятажный капитан	6. Инопланетные мозговые черви
Хочет...	
1. Уничтожить / развратить	4. Защитить / возвеличить
2. Украсть / захватить	5. Построить / синтезировать
3. Связать (-ся) обязательствами	6. Оккупировать / усмирить
Цель...	
1. Короля (-леву) космич. пиратов	4. Квантовый туннель
2. Кристаллы Пустоты	5. Древние руины в космосе
3. Звёздный разрушитель	6. Инопланетный артефакт
Намерения цели...	
1. Уничтожить Солнечную систему	4. Начать войну / вторжение
2. Обратить время вспять	5. Пробить дыру в реальности
3. Поработить планету	6. Исправить всё

ВЕДУЩИЙ: ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Создавайте опасности для героев и наблюдайте, как игроки с ними справятся. Знакомьте их с угрозой, показывая разрушительные следы её деятельности. Прежде чем угроза предпримет что-то в отношении героя, покажите игроку её намерения, а затем спросите, что он будет делать. «Зоргон заряжает мегапушки своего корабля. Что ты предпримешь?» «Далила наливает тебе стакан Арктурианского виски. Её шаловливая рука скользит вдоль твоей талии. Что ты будешь делать?»

Просите игроков бросать кубики, только когда исход ситуации не ясен. Не планируйте своих дальнейших действий: пусть всё идёт своим чередом. Используйте неудачи героев, чтобы подтолкнуть историю к неожиданному повороту. Любой бросок кубиков, не важно с успешным результатом или нет, должен вести к изменению ситуации в игре.

Задавайте вопросы и используйте ответы игроков в своём приключении. «Встречали ли вы служителей Пустоты раньше? Где? Что произошло?»



ЛАЗЕРЫ И ЧУВСТВА:

The DOUBLECLICKS tribute RPG (v1.2) от Джона Харпера.

onesevendesign.com

Эта игра лицензирована под CC BY-NC-SA 3.0 license. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us/>

БЛАГОДАРНОСТИ

Angela, Aubrey, Ron, Vincent, Ben, Graham, Ryan, Jason, Brendan, Gene, Leonard, Bill, Wil.

РЕКОМЕНДУЕМ

- thedoubleclicks.com
- adept-press.com/games-fantasy-horror/trollbabe
- nightskygames.com
- tao-games.com

РУССКАЯ ВЕРСИЯ

Перевод: Глеб Лысаков.

Редактор: Анастасия Гастева.

Вёрстка: Александр Ермаков.