

ROVER
ROLEPLAYING GAME

EXPEDITION 418



Rover's Field Guide
FLIGHT TEST EDITION

Ранняя тестовая версия. Финальное издание может содержать изменения в правилах, терминах, структуре, оформлении и составе материалов.

ЭКСПЕДИЦИЯ-418 – научно-фантастическая настольная ролевая игра о роботах-исследователях на борту старого автоматического корабля, который продолжает выполнять свою миссию, хотя Земля давно не выходит на связь. Команда получает задания, высаживается в точки интереса, разбирается с аномалиями, собирает данные и пытается вернуться к точке эвакуации. Игра подходит как для отдельных эпизодических миссий, так и для кампаний.

Дополнительные материалы

Интерактивный лист персонажа, обучающие материалы и актуальные обновления доступны на expedition418.com

Эта книга распространяется по лицензии **Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)**.

Вы можете копировать и распространять этот PDF в неизменном виде для некоммерческого использования при указании авторства.

Публикация переводов, переработок, адаптаций, а также коммерческое использование, перепродажа и выпуск производных материалов допускаются только с письменного разрешения правообладателя.

Название **EXPEDITION-418**, логотипы и фирменные обозначения Fables.Monster не передаются по этой лицензии.

Текст лицензии: [Creative Commons BY-NC-ND 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

Вопросы, разрешения, лицензирование и запросы на перевод: info@fables.monster.

Дополнительные материалы по проекту, расширенный лор и интерактивный лист персонажа доступны на expedition418.com

Команда Fables.Monster

Степан Куликов – нарративный дизайнер.

Татьяна Бонг – графический дизайнер и верстальщик.

Злата Игнатова – концепт-художник и иллюстратор.

Станислав DariDai – композитор.

Allecks – разработчик.

Дэн Тарков – геймдизайнер.

© 2026 **Fables.Monster**.

Создано студией **Fables Monster Studio**.

Все права защищены.

Содержание

Раздел 1. Вступление	5
1.1. О чём эта игра	5
1.2. Кто вы в этой игре	5
Раздел 2. Как начать играть	5
2.1. Роли за столом	5
2.2. Игроки	5
2.3. Время	5
2.4. Кости	5
2.6. Безопасность	5
2.7. Базовые правила	6
Раздел 3. Ход игры	6
3.1. Структура игры	6
3.2. Ход гроида	6
3.3. Простой	7
3.4. Управление временем	7
3.5. Победа или поражение?	7
Раздел 4. Основные правила	7
4.1. Счётчики	7
4.2. Циклы и Ходы	8
4.3. Проверки и Успехи	8
4.4. Характеристики	10
4.5. Помощь и Совместные действия	10
4.6. Угрозы	10
4.7. Последствия и их Эффекты	11
4.8. Разведка	12
4.9. Анализ	13
4.10. Удача	13
4.11. Целостность	15
4.12. Синхронизация и Десинхронизация	15
4.13. Дистанции	17
4.14. Состояния	17
Раздел 5. Создание гроида	18
5.1. Процесс сборки	18
5.2. Этап 1. Определите Характеристики	18
5.3. Этап 2. Выберите Формы	19
5.4. Этап 3. Установите Улучшения	21
5.5. Этап 4. Загрузите Модуль Личности	24
5.6. Этап 5. Загрузите Профиль Характера	24
5.7. Этап 6. Запишите производные значения	25
5.8. Быстрый старт	25
Раздел 6. Развитие персонажа	26
6.1. Развитие Характеристик	26
6.2. Задачи Модулей Личности	26
6.3. Развитие Личности	27
Раздел 7. Архетипы	28
Слой I	29
Слой II	30
Слой III	31

A1 – Инициатор	32
A2 – Аналитик	32
A3 – Навигатор	32
A4 – Шкипер	32
A5 – Защитник	32
A6 – Координатор	32
A7 – Экспериментатор	32
A8 – Тактик	32
Раздел 8. Историческая справка. АРЕХ-418: Осколки Экспансии	33
8.1. Великий Исход и Великая Тишина	33
8.2. Что снаружи	33
8.3. Корабль и Диспетчер	33
8.4. Тень Иных	33
Раздел 9. Краткое руководство Оператора	34
9.1. Как подготовить Миссию	34
9.2. Как назначать Сложность, размер Целей и Масштаб Угроз	36
9.3. Завершение Миссии	37
ПРИЛОЖЕНИЕ	39
Глоссарий	39
Приложение А. Справочные таблицы	40
1. Проверки и броски	40
2. Характеристики	40
3. Последствия	41
4. Таблица Удачи	42
5. Дистанции	43
6. Состояния	43
7. Формы Ходовой	43
8. Формы Манипуляторов	44
9. Улучшения Ходовой	44
10. Улучшения Манипуляторов	44
11. Улучшения Корпуса	45
12. Улучшения Систем	45
13. Модули Личности	46
14. Черты Личности	46
15. Профили Характера	47
16. Синхронизация и Десинхронизация	47
17. Архетипы	48
18. Развитие персонажа	49
19. Справочник Оператора	50

Раздел 1. Вступление

EXPEDITION-418 – это настольная ролевая игра о команде разведывательных гроизов, которых раз за разом отправляют на опасные **миссии** в неизученные уголки галактики. Однако только вам решать, обретут ли эти машины свободу воли и начнут ли вить сны об электроваках.

1.1. О чём эта игра

Автоматический исследовательский корабль APEx (Automatic Programmed Exploration Ship) бороздит глубокий космос, выполняя директивы Земли. На борту – команда гроизов-исследователей. Когда корабль обнаруживает что-то интересное, опасное или потенциально смертоносное, корабль отправляет вас разобраться. Вы высаживаетесь на планету или станцию и пытаетесь выполнить миссию (желательно не развалившись на запчастях).

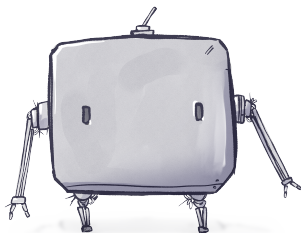
По своей структуре это игра-ситком. Представьте смесь «Футурамы», «Звёздного пути» и «Космической одиссеи 2001». Каждая сессия – отдельный «эпизод»: высадка, исследование, проблемы, решения и эвакуация. При этом у ваших экспедиций могут быть и глобальные **цели**. Тон игры балансирует между напряжённым выживанием и комедией ошибок, в которой гроизам предстоит решить: следовать ли законам гроизотехники или поступить так, как они считают нужным.

Гроизы начинают свой путь как набор базовых функций. Но **миссии** в глубоком космосе редко бывают стандартными. Вам придётся импровизировать, совершать ошибки и делать сложные выборы там, где нет чётких инструкций и протоколов. Эти решения постепенно формируют характер вашего **Модуля Личности**. То, что начиналось как случайная девиация, становится постоянной **чертой**. В итоге гроиз обретает уникальный взгляд на мир, где опыт предыдущих миссий значит больше, чем заводские установки.

1.2. Кто вы в этой игре

Каждый игрок управляет одним исследовательским гроизом с уникальным набором модулей, **характеристик** и особенностей. Ваш гроиз может выглядеть как угроно: от консервной банки на гусеницах до механической платформы на антигравитации с квантовыми щупами.

Но самое важное – это не ваш корпус, а ваш **Модуль Личности**. Именно он определяет, что ваш гроиз считает «правильным» решением. Для одного важно действовать быстро, для другого – безопасность группы, а третий требует исследовать всё прежде чем действовать. Возможно, эти конфликты однажды позволят вам обрести настоящую личность и переписать собственные протоколы.



Раздел 2. Как начать играть

2.1. Роли за столом

В игре есть две роли:

- **Оператор** – ведущий игры. Интерпретирует правила, описывает мир, управляет всеми персонажами, кроме гроизов игроков, назначает **Проверки**, распределяет **Последствия** и двигает **Счётчики Угроз**. В игровом мире **Оператор** говорит голосами NPC, описывает окружение и решает, что происходит в ответ на действия гроизов.
- Остальные участники – **игроки**. Каждый из них управляет одним гроизом. Далее по тексту они именуются членами экспедиции.

2.2. Игроки

Для игры нужно 2-5 игроков плюс **Оператор**. Можно играть даже ввоём (один игрок + **Оператор**), но игра лучше всего раскрывается при команде из 3-4 гроизов с разными **Модулями Личности**.

2.3. Время

Одна миссия обычно занимает 2-4 часа. Это позволяет завершить полный «эпизод» за одну сессию. Более сложные или **масштабные миссии** можно разбить на несколько сессий.

2.4. Кости

Вам понадобятся десятигранные кости (d10) – минимум 1, но удобнее иметь 5 шт. Значения костей считаются от 0 до 9, где 10 на кости означает «0» (чаще всего на d10 десятка обозначается как 0). Броски костей обозначаются Nd10, где N это количество десятигранных костей.

2.5. Листы персонажей

Каждому игроку нужен лист его гроиза, где отмечаются **Характеристики**, **Формы**, **Улучшения**, **Модуль Личности**, **Черта Личности**, шкала **Целостности** и другие параметры. Шаблон листа находится в приложении.

- Карандаши и ластик (**состояние** гроизов будет меняться в процессе игры). Вы можете использовать интерактивный лист персонажа или скачать версию для печати по ссылке на сайте. Лист персонажа.
- Карты, схемы или пустой лист для рисования локаций, **Оператор** также может рисовать по ходу игры по необходимости.
- Музыка или звуковое сопровождение (по желанию).

2.6. Безопасность

Ролевые игры – это совместное творчество, и чтобы оно приносило удовольствие всем, важно заботиться о комфорте каждого. Инструменты безопасности не ограничивают свободу – они создают её основу: когда игроки чувствуют себя защищённо, им легче рисковать и глубже погружаться в историю.

Перег первой сессией обсудите ожидания и обозначьте линии и завесы – что нельзя совсем и что можно без деталей. В «Экспедиции-418» особенно стоит проговорить изоляцию, потерю контроля над телом, «смерть» персонажа, **Десинхронизацию** и вопросы идентичности – они могут задеть глубже, чем кажется.

Если что-то пошло не так, предложите перерыв. Реальные люди важнее вымышленных историй.

2.7. Базовые правила

- **Правило округления.** Все дробные значения всегда округляются в большую сторону до **целого**.
- **Правило переполнения.** Все эффекты сбрасываются при достижении крайних значений. Переполнения добавляются к значению после обнуления, если не сказано иное.

Раздел 3. Ход игры

Эта глава описывает, как устроен игровой процесс: кто говорит, когда бросать кости и что происходит после.

3.1. Структура игры

Игра – это разговор. **Оператор** описывает ситуацию, игроки говорят, что делают их **гроиды**. **Оператор** описывает результаты. Этот цикл повторяется снова и снова.

БАЗОВЫЙ ЦИКЛ ИГРЫ

Оператор описывает ситуацию ⇒
Игроки заявляют действия в рамках
выполнения **Целей** ⇒ **Оператор** описывает
результат и заполняет **Счётчики Угроз** ⇒
Оператор определяет **Последствия**.

↺ повторять

Игровой процесс организован в несколько уровней – от самого крупного к самому мелкому:

Кампания – это совокупность **Миссий**, которые собираются в единую историю. В кампании могут быть **Счётчики Целей** и **Угроз**, отражающие общий ход событий.

Миссия – это последовательность **Сцен**, которые имеют общую **Цель Миссии** – то, ради чего экспедиция отправилась на задание. **Миссии** также могут иметь дополнительные **Цели**, выполнение которых не критично, но крайне желательно для прогресса экспедиции. Они могут иметь глобальные **Счётчики Угроз**, такие как счётчики погодных или природных явлений.

Сцена – это последовательность **Циклов**. **Сцены** имеют заранее известные **Опасности**, которые определяют **Угрозы**. Некоторые **Опасности** могут быть скрыты от игроков; чтобы узнать о них, можно использовать **Разведку**.

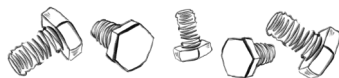
Цикл – это совокупность последовательных **Хогов** всех игроков. В течение **Цикла** каждый игрок должен совершить **Хог** или сознательно отказаться от него (в таком случае **Оператор** продвинет **Счётчик Угрозы** на 1).

Хог – в рамках **Хога** **гроид** определяет **Цель**, которой хочет добиться: выбирает из уже заявленных ранее, но ещё не завершённых, или вводит в игру новую **Цель**. **Цель** считается выполненной, когда её **Счётчик** полностью заполняется. Это мгновенно меняет ситуацию в **Сцене**. **Цикл** продолжается.

ВАЖНОЕ ПРАВИЛО

Последующие Ходы не могут отменить Последствия предыдущего.

Если один **гроид** сломал замок, другой не сможет «предотвратить» это своим **Ходом**, чтобы отменить тревогу. **Последствия** зафиксированы – группа должна с ними справиться, а не переигрывать.



3.2. Хог гроида

Во время своего **Хога** **гроид** может сделать каждое из действий ниже:

- **Перемещение** – смена позиции в пределах близкой дистанции. Сложная местность или препятствия могут потребовать **Проверки Хоговой**.
- **Действие** – основная активность **Хога**: использование **Улучшения**, взаимодействие с объектом, атака. Одно **Действие** за **Хог**.
- **Свободное действие** – что-то мгновенное и простое, не требующее **Проверки**: посмотреть по сторонам, активировать переключатель. **Оператор** решает, что считается свободным действием.

Опциональные действия:

- **Разведка** – вы можете узнать подробности про любой скрытый **Оператором Счётчик Угрозы** в качестве выполнения **Цели(3)**. Вы узнаете, что это за **Счётчик**, какой **Опасностью** он вызван и что именно произойдёт при его заполнении.
- **Анализ** – вы можете узнать одну **Слабость** или **Защиту Опасности** в качестве выполнения **Цели(3)**.
- **Изучение** – узнав все **Слабости** и **Защиты Опасности**, **Оператор** определяет, что она **Изучена** вами. Возможно, это потребует для завершения **Миссии**. Все **Проверки** всеми членами экспедиции против **Изученных Опасностей** совершаются с +3 **Успехами**.
- **Бездействие** – вы отказываетесь действовать в свой текущий **Хог**. **Оператор** увеличивает **Счётчик Угрозы** по своему выбору на 1.

Разговоры во время Хога: **гроиды** могут обмениваться большим количеством информации почти мгновенно. Это значит, что у игроков всегда должно быть достаточно времени, чтобы обсудить ситуацию и принять решение. Однако помните, что долгие обсуждения во время стремительных **Сцен** могут быть неуместны.

СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Будьте щедры со свободными действиями. Если игрок хочет крикнуть предупреждение, посмотреть на дисплей, включить простой переключатель или быстро обменяться очевидной информацией, это не должно стоить **Действия**. Говорите «да», пока это помогает понять **Сцену**, а не провигает важную **Цель**.

3.3. Простой

В моменты затишья, если над вами не нависает никаких прямых **Угроз**, вы можете предпринимать различные действия для достижения **Целей**. Вы можете продвигать долгосрочные **Счётчики** в период простоя, меняя своё время на безопасный и простой **Успех**. При продвижении любой **Цели** во время простоя **Оператор** продвигает **Счётчики** глобальных **Угроз** на такое же количество делений.

СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Простой – это не пауза. Простой работает лучше всего, когда игроки ощущают его цену. Не говорите просто «**Угроза** продвинулась на 2» – опишите, что изменилось: «Пока вы чинили антенну, на горизонте появился второй дым. Деревня ниже по течению тоже горит.» Время в простое – это выбор: что сделать сейчас, зная, что мир не стоит на месте.

3.4. Управление временем

Оператор может как ускорять, так и замедлять время в рамках каждой **Сцены**. Вы можете сыграть несколько часов изнурительной работы по восстановлению спасательного челнока за 10 минут, при этом растянув важное противостояние ослиной в 5 минут внутриигрового времени на час или больше. Решение о течении времени зависит только от **Оператора**, поэтому все **Счётчики Угроз** и **Целей** абстрактны и не имеют чёткой привязки ко времени.

СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Совет **Оператору**. Не бойтесь монтажных переходов. Если группа уже решила, что делает, но само действие рутинно и не содержит интересного выбора, не разыгрывайте его поминутно. Покажите, сколько это заняло времени, какие **Счётчики** продвинулись и что изменилось в ситуации, а затем переходите к следующему важному моменту.

3.5. Победа или поражение?

Ваши **Проверки** не несут и не могут нести в своей сути поражение для вас как для игрока.

Мы намеренно не называем **Последствия** «провалом» и рекомендуем поступать так же. Вы можете не добиться **Успеха**, но это не означает, что вы проиграли.

История продолжается, а значит, вы всё ещё в игре. Каждая неудачная **Проверка** приближает вас к итоговому разрешению происходящего. **Провал Проверки** – это не ваш проигрыш, как игрока. Обычно это означает, что у вашего гроида что-то пошло не так: он вляпался в лужу с кислотой или запустил самоуничтожение станции. История не заканчивается на этом – играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше и как это повлияет на глобальный сюжет.

ПРИМЕР РУТИННОГО ДЕЙСТВИЯ

Оператор: В серверной комнате стоят двадцать стоек. Данные, которые вам нужны, на одной из них.

Игрок [КВАРЦ-7]: Подключаюсь к терминалу через проводной интерфейс и начинаю искать нужную стойку.

Оператор: У тебя есть Проводной интерфейс и Системы Ч. Это рутина – просто долгая. Продвигь **Счётчик Цели** «Найти данные» на 1. Но если ты хочешь сделать это быстрее, то ты можешь рискнуть, рассказав, как ты ускоряешь процесс и совершить **Проверку**.

КОГДА НЕ НУЖНЫ ПРОВЕРКИ

Не каждое **Действие** требует броска костей. Если гроид делает что-то простое, безопасное и укладывающееся в его возможности – **Проверка** не нужна. Открыть дверь, прочитать надпись на знакомом языке, пройти по коридору – это просто происходит. Кости нужны, когда есть риск, неопределённость или драматическое напряжение. Если гроид действует в рамках достижения **Цели**, выполняемая рутинное действие, он просто продвигает **Счётчик Цели** на 1 без **Последствий**.

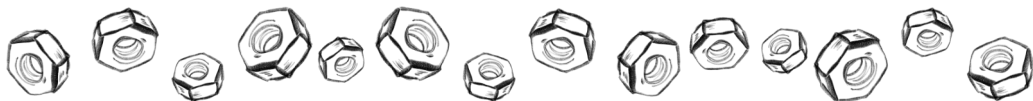
Раздел 4. Основные правила

4.1. Счётчики

Счётчик – это круг, шкала или п-угольник, разделённый на 2 и более сегментов или без сегментов вовсе, который отражает прогресс **Цели**, развитие **Угроз** или течение времени. Размер **Счётчика** определяет длительность: 4 сегмента соответствуют быстрой **Цели**, 6 или 8 – средней **Цели**, 10 или больше – долгосрочной **Цели**. Сегменты **Счётчика** заполняются в результате действий гроидов, **Проверок**, **Угроз** и **Последствий** или по решению **Оператора**. Количество заполняемых сегментов определяется **Сложностью** и эффективностью каждого конкретного действия. Когда **Счётчик** заполнен полностью, происходит описанное событие. В одной **Сцене** могут действовать несколько **Счётчиков** одновременно.

Скрытые Счётчики.

Оператор может ввести **Счётчик** и не объявлять, какое именно событие ему соответствует. Для выяснения этого игрокам может потребоваться провести **Разведку** или **Анализ**. При этом сам **Счётчик** и его текущее заполнение всегда видны игрокам. Используйте скрытые **Счётчики** осторожно, они усиливают как напряжение, так и неопределённость **Сцены**, а высокая неопределённость часто ведёт к фрустрации игроков.



СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Даже если **Счётчик** скрытый, лучше держать его видимым: нарисуйте его на листе, выложите жетонами или покажите на экране. Когда игроки видят, как близко неизвестное событие, они принимают более острые и осмысленные решения.

Цели и Угрозы.

Счётчики бывают двух типов:

- **Счётчики Целей** – они инициируются участниками экспедиции или их союзниками и помогают выполнению **Миссии**, её дополнительных задач или устранению **Угроз**
- **Счётчики Угроз** – усложняют выполнение **Миссии** или ставят гроигов в опасное положение.

ПРИМЕР

Счётчик Цели с 6 сегментами обозначается как **Цель[6]**, вы также можете встретить обозначение **Цели[6,2]**, где 6 это количество сегментов, а 2 это базовая **Сложность**. Помните, что **Сложность Проверки** всегда зависит от заявленного игроками похода и вам придётся менять её в зависимости от действий персонажей игроков.

Угроза со **Счётчиком** 8 и **Масштабом** 3 обозначается как **Угроза[8,3]**.

Сложные Цели.

Не все **Цели** просто выполнить, и не все подходы гарантируют лёгкий результат. На это влияет **Сложность** – изменяемая величина в рамках одной **Цели**. Она принимает значения от 0 до 5 и показывает, сколько **Успехов** вычитается из итогового результата перед продвижением **Счётчика Цели**. Чем выше **Сложность**, тем менее эффективными и более медленными становятся действия персонажей.

У каждой Цели есть Слабости и Защиты.

Если вы своей заявкой действуете против **Слабости** вашей **Цели**, вы понижаете **Сложность**. Если вы действуете против **Защиты** – **Сложность** повышается. **Слабости** и **Защиты** определяет **Оператор**; их можно выяснить завершив **Цель Анализ**.

Масштабные Угрозы.

Разные **Угрозы** могут иметь разный **Масштаб** и разные **последствия** заполнения счетчиков. После заполнения **Счётчика Угрозы** **Оператор** применяет ко всем или к отдельным участникам экспедиции **Последствия** в размере изначального **Масштаба Угрозы**.

Заполнение Счётчиков.

По умолчанию каждый полученный **Успех** выше **Сложности** заполняет один сегмент **Счётчика** прогресса **Цели**. Если действие в результате даёт несколько **Успехов** выше **Сложности**, соответствующее количество сегментов заполняется сразу.

Обозначения.

Чтобы быстро понять, какие **Счётчики** и **Масштабы** использовать, мы применяем обозначения **Цель[Х,У]** и **Угроза[О,Е]**. Иногда вы можете столкнуться с обозначениями **Цель[Х]** или **Угроза[О]**. Это означает, что **Сложность** или **Масштаб** зависят от условий **Сцены** и устанавливаются **Оператором**.

Блокированные Счётчики.

Оператор в качестве **Последствия** может заблокировать какой-либо **Счётчик Цели**. Вы не можете продвинуть его до тех пор, пока не выполните блокирующую его **Цель**.

Единичный Счётчик.

Некоторые вещи могут потребовать всего одного мгновения, а не длительного действия. Вы можете вводить **Счётчик(1)**, это просто круг или чекбокс, который заполняется по общим правилам **Счётчиков**.

СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Если вам нужен по-настоящему глиняный **Счётчик** и вы не хотите делить один круг на 12 и более частей, составьте его из нескольких одинаковых **Счётчиков**, заполняемых последовательно.

СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Как выбирать размер **Угрозы**. **Угроза[12,1]** – медленно нарастающая **опасность** с мягкими **последствиями**: отлично подходит для фоновой напряжённости. **Угроза[4,3]** – быстрая и болезненная: четыре деления заполнятся за пару **Циклов**, а три **Последствия** разом серьёзно ударят по команде. Используйте короткие **Угрозы** с высоким **Масштабом** для проблем здесь и сейчас, а длинные с низким – для нарастания давления.

Подробнее о том, как создавать и управлять **угрозами**, можно посмотреть в разделе **4.7. Последствия и их Эффекты**.

4.2. Циклы и Ходы

Цикл – это последовательность **Ходов** игроков. **Ход** игрока – это момент, когда игрок делает заявки и пытается добиться поставленной **Цели**. **Цикл** завершается, когда каждый игрок сделал **Ход** или отказался от него.

Если гроиг сознательно отказывается от **Хода**, **Оператор** продвигает любой **Счётчик Угрозы** на 1.

4.3. Проверки и Успехи

Когда гроиг пытается сделать что-то сложное или рискованное, **Оператор** назначает **Проверку**.

СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Попытка избежать **Угрозы** всеми способами не приближает гроигов к **Цели**, но приближает к уничтожению. Напоминайте игрокам: чтобы продвинуться, нужно рисковать ради **Целей**, а не прятаться от **Угроз**.

Как делать Проверку

1. **Выберите или создайте Цель.** Скажите, чего вы хотите достичь. Выберите **Цель** из уже заявленных или добавьте новую.

2. **Опишите подход к Проверке.** Как вы действуете и что используете?

- По умолчанию одна из ваших **Форм** или **Улучшений** даёт вам +1 **Успех** на действия указанные в **Преимуществе**.
- Потратите 2 **Целостности**, чтобы использовать ещё одно **Преимущество Улучшения** или **Формы** и добавить ещё +1 **Успех** к Проверке.
- Вы можете использовать любое количество **Способностей Форм** и **Улучшений**.

3. **Оператор определяет Характеристику и Сложность.** **Сложность** – это число **Успехов**, вычитаемых из броска го применения результата.

4. **Выберите размер пула.** Вы можете взять от 1 го 5 костей. Больше костей – больше шанс **Успеха**, но и больше риск роста **Угроз** или возникновения **Последствий**.

5. **Бросьте кости.** Подсчитайте количество **Успехов** (все значения, равные **Порогу** вашей **Характеристики** или меньшие) и количество **Угроз** (все значения в диапазоне 6-9 включительно). Одна кость может быть одновременно и **Успехом**, и **Угрозой**.

6. **Потратите Успехи.** Вы можете:

- Один раз за бросок потратить 1 **Успех**, чтобы убрать одну **Угрозу** в этом броске.
- Один раз за бросок потратить 1 **Успех**, чтобы описать, как ваши действия помогли союзнику, и увеличить **Порог** при его следующей Проверке на 1.
- Из оставшихся **Успехов** вычтите **Сложность** и продвиньте **Цель** на оставшееся значение.

Количество костей в броске отражает подход персонажа к решению задачи. Это не только шанс на **Успех**, но и выбор между размахом и контролем.

Больше костей означают более смелое и широкое действие: персонаж пытается охватить больше, сильнее полагается на удачу и готов принять возможные **последствия**.

Меньше костей означают более точное и осторожное действие: персонаж действует узко, рассчитывает на контроль и уверен в правильности выбранного решения.

Каждый бросок показывает не только то, получится ли действие, но и то, **как именно** персонаж пытается добиться результата.

Социальные сцены и проверки

Разговоры, переговоры, убеждение и попытки избежать эскалации работают по тем же правилам, что и любые другие действия. Если другая сторона уже готова говорить и на кону нет риска, давления или сопротивления, **Проверка** не нужна.

Если игроки хотят добиться уступки, доступа, информации, отсрочки или сотрудничества, **Оператор** назначает **Проверку** как обычно. В таких сценах формулируйте **Цель** через конкретный результат, а если разговор долгий или напряжённый, используйте **Счётчик Цели** и при необходимости **Счётчик Угроз**.

ПРИМЕР

Угроза КВАРЦ-7 Манипуляторы 5 (Порог 3). Он бросает 4 кости и получает: 1, 3, 7, 8.

- Значения 1 и 3 ≤ **Порога 3** → 2 **Успеха**.
- Значения 7 и 8 в диапазоне 6-9 → 2 **Угрозы**.
- Его **Улучшение** «Мультиинструмент» даёт +1 **Успех**. Итого: 3 **Успеха**, 2 **Угрозы**.
- КВАРЦ-7 тратит 1 **Успех**, чтобы убрать 1 **Угрозу**. Остаётся 2 **Успеха**, 1 **Угроза**.
- **Сложность Проверки** = 1. Вычитаем: 2 - 1 = 1.
- **Счётчик Цели** продвигается на 1. **Оператор** распределяет оставшуюся 1 **Угрозу** по **Счётчикам Угроз**.
- Примите **Последствия**. **Оператор** заполняет **Счётчики Угроз**, распределяя **Угрозы** между **Счётчиками** по своему усмотрению. Как только **Счётчик Угроз** полностью заполнится примените эффекты **Последствий**.

Порог Успеха

Порог = значение **Характеристики**, разделённое на 2 (с округлением вверх).

Если результат на кости меньше или равен **Порогу** – это **Успех**. (Не забудьте, что 10 – это 0.)

Пример: У вашего игрока **Манипуляторы 5**. **Порог** = 5 ÷ 2 = 2,5 → округляем вверх → **Порог 3**. Значит результаты 0, 1, 2 и 3 на кости считаются **Успехами**.

Автоуспех

Если ваши бонусные **Успехи** уже равны или превышают **Сложность** – бросок не нужен. Вы автоматически преуспеваете без роста **Счётчика Угроз** и продвигаете **Счётчик Цели** на 1. Если вы хотите продвинуть **Счётчик Цели** больше чем на 1, вы можете рискнуть и сделать бросок. Опишите действия которые позволяют вам добиться большего.



4.4. Характеристики

У каждого гроида есть четыре **Характеристики**. Они определяют, насколько хорошо вы справляетесь с разными типами задач.

- **Хоговая** – перемещение, преодоление препятствий, скорость, устойчивость.
- **Манипуляторы** – работа руками, точные операции, захват, использование инструментов.
- **Корпус** – прочность, выносливость, сопротивление Урону и среде.
- **Системы** – сенсоры, связь, вычисления, социальные взаимодействия и взаимодействия с электронными системами.

Использование **Характеристик** определяется возможностями и ограничениями **Форм** и может быть усилено **Улучшениями**. Подробнее о **Формах** и **Улучшениях** – в разделе «Создание гроида».

Если **Характеристики** не хватает для подержания **Формы** или **Улучшения**, **Характеристика** считается перегруженной: **Проверки** этой **Характеристики** считают **Угрозами** результаты 4-9 (вместо стандартных 6-9).

ВАЖНО

Когда у гроида обнуляется вторая **Характеристика**, он получает **Состояние Отключён**. Если все четыре **Характеристики** равны 0 – гройд уничтожен. Вы можете скачать данные из его **Модуля Личности Цель** [4,4] для последующего Восстановления на корабле.

4.5. Помощь и Совместные действия

Мы намеренно отказываемся от концепта помощи как действия. Вместо этого задавайте вопрос: «Как вы можете сделать это вместе?»

Совместные действия. Если вы хотите объединить усилия для выполнения общей **Цели**, заявите **Совместные Действия**. Они объединяют гроидов на их пути к достижению задачи. Когда вы заявляете совместное действие, где гроиды активно взаимодействуют друг с другом, добавьте по +1 **Порог** за каждого участника кроме вас.

Подготовка. Один раз за **Ход** вы можете потратить 1 **Успех** (по вычитанию **Сложности**), чтобы описать, как ваши действия помогают союзнику. Этот союзник получает +1 **Порог** при следующей **Проверке**.

Закрывать собой. Если кто-то в **Сцене** получает **Состояние и/или Урон**, вы можете потратить **Действие** (если ещё не тратили его), чтобы принять этот удар на себя. Для этого вы должны быть способны переместиться или иным образом встать между эффектом и объектом. Вы получаете полный **Урон и/или Состояние** вместо объекта. Объектом не обязательно должны быть гроиды игроков.

СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Делайте проблемы в совместных **Проверках** конкретными. Не «вам нужно пройти дальше», а «пол под весом КАРГО-12 начинает проседать». Не «надо удержаться», а «створка шлюза закрывается, и вас отрезает друг от друга». Каждый **Цикл** должен давать игрокам что-то, на что можно реагировать.

ПРИМЕР

Карго-12, Нова-3, и Болт-11 пытаются оторваться от погони.

Оператор: Вы находитесь в старой ракетной шахте, и вы пытаетесь сбежать от жуков-ржавильщиков, желающих сделать из вас свой ужин. По стенам шахты вы замечаете технические платформы и лестницы, многие из них давно сгнили и разрушились от времени. В глубине коридоров вы слышите стрекотание ржавильщиков, это **Угроза** [4,3] **Масштаб 3**, с **Длительностью 4**. Что вы будете делать?

Нова-3: Мы команда! Давайте действовать сообща. Мы все пытаемся выбраться отсюда как можно скорее!

Оператор: Это достаточно долгая **Цель** [12] Выбраться всем вместе, по 4 за каждого из вас. Первая проблема на вашем пути, это то что техническая лестница ведущая вверх сейчас поднята вверх, и добраться до неё не получится.

Карго-12: Торга я буду первым, я хочу разложить свой корпус-платформу, чтобы позволить остальным забраться.

Болт-11: И как только мы запрыгнем, мы затянем тебя вверх!

Оператор: Тебе придётся действовать быстро, так что это будет **проверка Сложностью 2**, ты получишь 1 **Успех** за платформу и +2 к **Порогу** так как Нова-3 и Болт-11 действуют вместе с тобой.

4.6. Угрозы

Кости с результатом 6, 7, 8 или 9 – это кости **Угроз**. Они показывают, что что-то пошло не так, как вы ожидали, даже если вы преуспели в основной задаче.

За кости **Угроз Оператор** заполняет **Счётчики Угроз**. Одна **Угроза** заполняет одно деление любого **Счётчика Угроз** по выбору **Оператора**.

За трату одного **Успеха** во время броска игрок может отменить одну **Угрозу**.

Урон – это тип **Последствия**, при котором гройд теряет **Целостность**. **Оператор** может назначить **Урон** вместо продвижения **Счётчика Угрозы**. Если не оговорено иное, **Урон** равен 2 **Целостности** за одну **Угрозу**.

СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Как распределять **Угрозы**. У вас есть два инструмента: продвигать **Счётчики Угроз** или наносить **Урон / Состояния** напрямую гроидам. Используйте **Счётчики** для нарастающей **угрозы** («реактор перегревается»), а прямой **Урон** – для немедленной **опасности** («обломок пробил обшивку»). Смешивайте их: одну **Угрозу** в **Счётчик**, другую – **Урон** гроиду.



4.7. Последствия и их Эффекты.

Опасности

Опасность это явление, сущность, объект или любой другой источник потенциальной угрозы для экспедиции.

Каждая Опасность содержит:

- **Защиты** – то, что делает её устойчивой. Действия против **Защит** повышают **Сложность Проверок**.
- **Слабости** – то, что делает её уязвимой. Действия против **Слабостей** понижают **Сложность Проверок**.
- **Счётчики Угроз** – вводятся в **Сцену** при появлении **Опасности**.
- **Счётчики Целей** – определяют, что нужно сделать для преодоления **Опасности**.

Защиты, Слабости, Угрозы и Цели – могут меняться. Вы можете определять и дополнять их по ходу **Миссии** в зависимости от действий игроков и развития ситуации.

Заполнения Счётчиков Угроз

После броска и применения игроком всех модификаторов **Оператор** распределяет полученные **Угрозы** по активным **Счётчикам Угроз** по своему усмотрению.

СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

При нескольких активных **Счётчиках Угроз** вы можете управлять вниманием группы: заполняйте тот **Счётчик**, который создаёт наибольшее напряжение прямо сейчас, и описывайте предпосылки навигационного **Последствия**. Проведение **Угроз** может быть как следствием действий дроидов, так и течением времени.

Последствия

При полном заполнении **Счётчика Угрозы** немедленно наступает **Последствие** – ухудшение ситуации для дроидов или смена обстановки в **Сцене**.

Тяжесть **Последствия** определяется **Масштабом** заполненного **Счётчика Угрозы**. Ниже – три типа **Последствий**, которые помогут вам быстро выбрать подходящий эффект.

Тип 1: Урон

Базовое **Последствие** – прямая потеря **Целостности**.

Масштаб	Урон Целостности (каждому задетому дроиду)
1	2
2	4
3	6
4	8

При **Масштабе** выше 4 – продолжайте прибавлять по 2 **Урона** за каждый уровень **Масштаба** (**Масштаб 5** = 10, **Масштаб 6** = 12 и т.д.).

Кого затрагивает Урон? Это решаете вы. Ориентируйтесь на ситуацию: если обвалился потолок – все, кто под ним. Если взрыв энергоблока – те, кто **Вплотную** или на **Близкой** дистанции. Если **Последствие** направленное – это будет один конкретный дроид.

Замена Урона на Состояние или Повреждение. Вы можете заменить часть или весь **Урон** используя следующий курс замены:

- **1 Состояние = 2 Урона**
- **1 Повреждение Улучшения/Формы = 6 Урона**

Комбинируйте свободно в рамках общего **Масштаба**.

ПРИМЕР

Счётчик Угрозы с Масштабом 3 заполняется. Это 6 **Урона**. **Оператор** решает: дроид БО/ЛТ-11, стоявший вплотную к генератору, получает Повреждение модуля «Активная Броня» [= 6 **Урона**]. Дроид НОВА-3 на Близкой дистанции получает **Состояние** «Ошеломлён» [= 2 **Урона**] и 2 **Урона Целостности**. Итого **Оператор** распределил 6 + 2 + 2 = 10 единиц эффекта, но каждый дроид получил эквивалент 6 **Урона** от **Масштаба 3**.

СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Замена **Урона** на **Состояние** не является смягчением **Последствий**. Состояния дают длительные штрафы, которые могут навредить дroidу больше, чем разовая потеря **Целостности**. Используйте замену, когда хотите создать тактическую проблему, а не просто потратить ресурс **Дроидов**.

Тип 2: Доступ

Последствие создаёт новое препятствие, которое мешает выполнить **Миссию**.

Масштаб	Новая Цель	Эффект
1	Цель(3, 1)	Блокирует огню существующую Цель
2	Цель(4, 2)	Блокирует огню существующую Цель
3	Цель(6, 2)	Блокирует огню или несколько существующих Целей
4	Цель(8, 3)	Блокирует огню или несколько существующих Целей

Блокировка означает: дроиды не могут продвигать заблокированную **Цель**, пока не завершат новую.

Кто выбирает, какую Цель блокировать? По умолчанию – **Оператор**. Однако вы можете предложить выбор игрокам. Это может создать более интересные ситуации и позволит игрокам генерировать историю вместе с вами.

ПРИМЕР

Группа пытается открыть шлюз – **Цель(6, 2)**. **Счётчик Угрозы** «Система безопасности» [**Масштаб 2**] заполняется. **Оператор** объявляет: «Станция включила аварийный протокол – шлюз заблокирован магнитными замками. Пока вы не отключите замки – **Цель(4, 2)** – работа со шлюзом невозможна.»

Альтернатива (Масштаб 3+): Упущенная возможность. Вместо блокировки вы можете ввести новый **Счётчик Угрозы**. Если он заполнится – дроиды безвозвратно теряют возможность:

Масштаб	Новый Счётчик Угрозы
3	Угроза(8, 4) – при заполнении возможность упущена до конца Миссии
4	Угроза(6, 4) – при заполнении возможность упущена до конца Миссии

ПРИМЕР

Группа обнаружила архив данных о Земле – дополнительная **Цель Миссии**. **Оператор** вводит **Угрозу(8, 4)** «Деградация хранилища». Если **Счётчик** заполнится – данные повреждены безвозвратно, архив потерян.

Тип 3: Смена Сцены

В памяти некоторых дроидов ещё сохранилась запись «Всегда найдётся рыба крупнее».

Глобальное событие может менять всю **Сцену целиком**.

Масштаб 4+. Полностью обновите **Сцену**: уберите все текущие локальные **Угрозы** и **Опасности**, введите новые. Игроки сохраняют прогресс **Целей**, если те всё ещё актуальны в новых обстоятельствах.

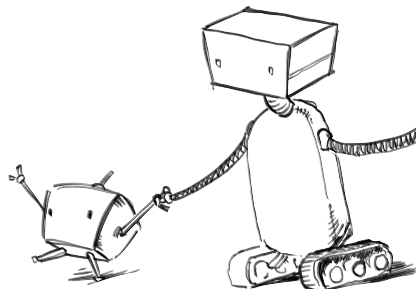
Смена **Сцены** затрагивает всех участников, включая **Опасности**. Те, с кем вы сражались секунду назад, могут бежать бок о бок с вами от чего-то гораздо более страшного.

ПРИМЕР

Группа сражается с охранными дронами станции. **Счётчик Угрозы** «Сейсмическая активность» [Масштаб 4] заполняется.

Оператор: «Пол трескается. Потолок бункера рухнет. Охранные дроны прекращают атаку и пытаются спасти себя. Вы все – и дроиды, и дроны охранники – оказываетесь на обломке платформ, который соскальзывает в разлом. Новая **Сцена**: Обвал.»

Все предыдущие **Угрозы** убираются. **Цель** «Добраться до серверной» сохраняется, если серверная всё ещё доступна.



4.8. Разведка

Разведка – это действие, которое позволяет узнать информацию о скрытых **Угрозах** в **Сцене**.

Заявите **Разведку** как **Цель**. Это **Цель(3)**: вам нужно набрать **3 Успеха** для завершения. При успешной **Разведке** вы узнаете:

- Что за **Счётчик** скрыт **Оператором**.
- Какая **Опасность** его вызвала.
- Что именно произойдёт при его заполнении.

Разведку можно ускорить с помощью **Улучшений**: Разведывательные дроны позволяют провести **Разведку** на дальней дистанции сразу, потратив **4 Целостности**.

ПРИМЕР

Оператор ввёл скрытый **Счётчик** с 6 делениями. Игроки видят, что 2 деления уже заполнены, но не знают, что произойдёт при заполнении.

Игрок [НОВА-3]: Я хочу понять, что это за **Угроза**.

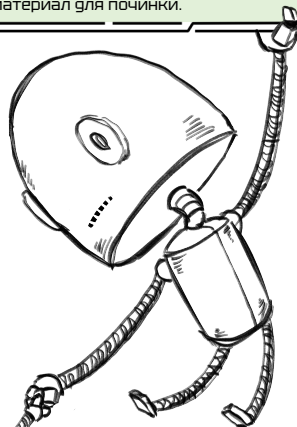
Оператор: Хорошо, это **Разведка Цель(3)**. Как ты хочешь это сделать?

Игрок [НОВА-3]: Я выпускаю разведывательных дронов и сканирую периметр.

Оператор: Потрать **4 Целостности** и ты завершаешь эту **проверку** сразу же.

- Твои дроны засекли движение в тоннелях под зданием.

Счётчик – это «Прибытие охранных дронов станции». Когда он заполнится, из тоннелей поднимутся шесть ремонтных дронов с повреждённым ПО, которые воспримут вас как материал для починки.



СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Смена Сцены – мощный инструмент. Учитывайте, что она убирает все текущие **Угрозы**. Иногда игроки могут хотеть заполнить глобальный **Счётчик**, чтобы сбросить неудобные **Угрозы**. Это нормально – но новая **Сцена** должна быть не менее опасной, чем то, от чего они избавились.

4.9. Анализ

Анализ – это действие, которое позволяет выяснить **Слабости** и **Защиты** конкретной **Опасности**.

Заявите **Анализ** как свою **Цель** на **Хог**. Это **Цель**{3}: при успешном завершении вы узнаете одну **Слабость** или одну **Защиту** выбранной **Опасности** (по выбору **Оператора**).

Анализ можно ускорить с помощью **Улучшений**: Всеспектральные сканеры позволяют провести **Анализ** на ближней дистанции за 2 **Целостности**. Система **предсказания последствий** позволяет провести **Анализ** любой **Угрозы** за 2 **Целостности**.

Когда все **Слабости** и **Защиты** **Опасности** раскрыты, **Оператор** объявляет, что **Опасность** **Изучена**. Все **Проверки** всеми членами экспедиции против **Изученных** **Опасностей** совершаются с +3 **Успехами**.

ПРИМЕР

Игрок [БОЛТ-11]: Хочу найти слабое место Станции.

Оператор: Это **Цель**{3}. **Анализ** системы безопасности. Как ты хочешь этого добиться? Игрок [БОЛТ-11]: Я подключаюсь к терминалу и анализирую систему безопасности станции.

Оператор: Ты действуешь против одной из **Защит** станции поэтому это **Сложность** 3.

БОЛТ-11 набирает 4 **Успеха**.

Оператор: Ты заполняешь счетчик **Анализа** системы безопасности на 1 из 3. Хочет ли кто-то завершить начатую БОЛТом **Цель**?

НОВА-3: Я хочу использовать свою Систему предсказаний последствий, чтобы проанализировать Станцию. Я трачу 2 **Целостности** и завершаю **Цель** БОЛТа.

Оператор: Хорошо. Это позволяет вам узнать, что у системы безопасности есть **Слабость**: она перегружается при множественных одновременных запросах. Если вы заявите действие, используя эту **Слабость**, **Сложность проверки** снизится на 1.

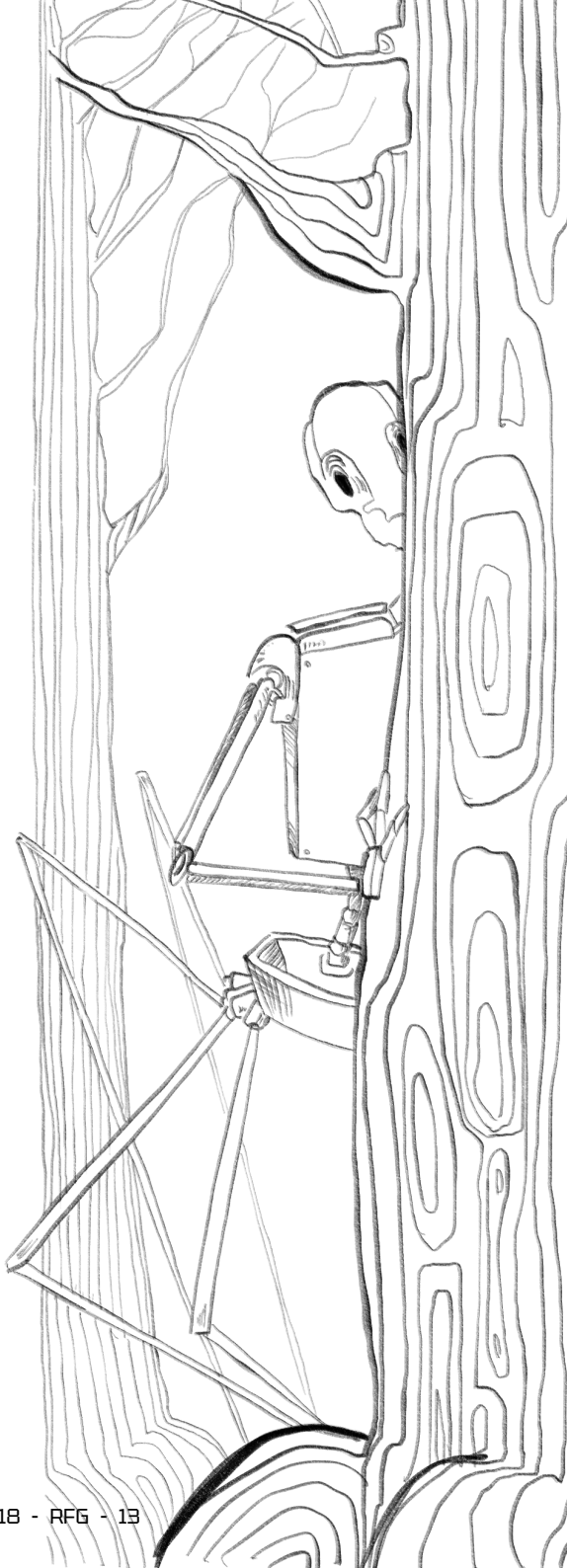
4.10. Угаца

Иногда алгоритмы выдают идеальный результат там, где должна была случиться катастрофа. Мы называем это системной аномалией. Вы называете это **Угачей**. Если после броска у вас не выпало ни одной **Угрозы** и ни одного **Успеха**, сложите результат на всех костях и сверьтесь с таблицей **Угачи**.

ПРИМЕР

Дроид НОВА-3 бросает 3 кости и получает: 4, 5, 5. Ни одного значения $\leq$ **Порога** (нет **Успехов**), ни одного значения 6-9 (нет **Угроз**). Сумма: $4 + 5 + 5 = 14$. НОВА-3 сверяется с таблицей **Угачи** и получает эффект «Открытая возможность»: +2 **Успеха** на следующую **Проверку**.

Примечание: если **Порог** вашей **Характеристики** ≥ 5 , **Угаца** для бросков этой **Характеристики** невозможна – любой результат на кости будет либо **Успехом**, либо **Угрозой**.



Значение	Название	Эффект
1	Небольшая возможность	+1 Успех на следующую Проверку
2	Микросинхронизация	+1 Синхронизация
3	Очистка оптики	Задайте вопрос Диспетчеру . Оператор раскрывает информацию без Проверки .
4	Рекуперация	+1 Целостность
5	Начальный риск-менеджмент	-1 Угроза на следующую Проверку
6	Уточнённое прогнозирование	Продвиньте любой Счётчик хотя бы с 1 заполненным делением на 1 в любую сторону.
7	Эффективное перераспределение	Следующая Проверка совершается с Порогом +1.
8	Незадействованные резервы	+2 Целостности или снимите одно Состояние (в том числе Отключён).
9	Адаптивный пересчёт	Один раз вы можете перебросить часть костей по вашему выбору, но обязаны принять новый результат.
10	Распределённая оптимизация	Дайте +1 Успех на следующую Проверку всем вашим союзникам.
11	Темпоральная аномалия	Выберите Счётчик . Он сбрасывается до 0.
12	Продвинутый риск-менеджмент	-1 Угроза на следующую Проверку каждого члена группы.
13	Ускоренный цикл анализа	Продвиньте любой Счётчик на 2 в любую сторону. Если Счётчик после этого ушёл в минус, он отменяется.
14	Открытая возможность	+2 Успеха на следующую Проверку .
15	Оптимизация взаимодействия	Следующая Проверка требует на 1 Успех меньше за каждого участника.
16	Новый шанс	Немедленно совершите бесплатное Действие , игнорируя все Угрозы .
17	Удачное стечение обстоятельств	Получите временное улучшение Сцены , дающее +1 Успех на следующую Проверку каждого члена группы.
18	Революция личности	Ваша Задача Модуля Личности считается выполненной. Получите все бонусы и возьмите новую Задачу .
19	Глубокая реконфигурация	Продвиньте любой Счётчик на 3 в любую сторону. Если Счётчик после этого ушёл в минус, он отменяется.
20	Единство модулей	+1 Синхронизация каждому члену группы.
21	Просчитанный риск	Вы игнорируете все эффекты Последствий в следующем Цикле .
22	Финализация подпроцесса	Немедленно завершите один Счётчик с 4 незаполненными сегментами или меньше.
23	Нейтрализация угрозы	Все активные Счётчики Угроз продвигаются на 2 в сторону отмены. Если Счётчик после этого ушёл в минус, он отменяется.
24	Антихрупкость	Каждый член группы игнорирует все Угрозы в следующем Цикле .
25	Абсолютная стабилизация	Каждый член группы восстанавливает 5 очков Целостности и снимает по 1 Состоянию .

4.11. Целостность

Целостность – это общее состояние вашего гроида: заряд батарей, износ деталей, накопленные повреждения. Это не «здоровье» в привычном смысле, а скорее ресурс, который тратится на активацию способностей и теряется при повреждениях.

Шкала **Целостности** идёт от 0 до 4 + значение Корпуса (максимум 13):

- Когда вы тратите **Целостность** [на способности] – уменьшайте значение.
- Когда получаете **Урон** – уменьшайте значение.

Критическое повреждение: если вы должны уменьшить **Целостность** ниже 0, вместо этого ваша наименьшая **Характеристика** (не равная 0) уменьшается на 2 или до 0. После чего ваша **целостность** полностью восстанавливается. Дополнительный **урон** не переносится.

ПРИМЕР

У гроида БОЛТ-11 **Целостность** 1. Он получает 3 **Урона**. Первый пункт **Урона** снижает **Целостность** до 0. Оставшиеся 2 **Урона** должны снизить **Целостность** ниже 0 – срабатывает **Критическое повреждение**. Наименьшая **Характеристика** БОЛТ-11 – Системы (имеет значение 2). Она уменьшается на 2 и становится 0. Системы Болт-11 перегружены, так как установленные **улучшения** стоят дороже чем Системы [0] из-за чего все результаты 4-9 при **Проверках** Систем считаются **Угрозами**. БОЛТ-11 Может Отключить **улучшения**, чтобы убрать это **состояние**.

Отключение улучшения - это возможность штатно или внештатно выключить модуль, чтобы снизить нагрузку на **Характеристику**. Штатное отключение требует Полевого ремонта или выполнение **Цели**[4,4], анештатное потребует **Действия** и приведет к трате 3 **Целостности**. Если текущая **Целостность** меньше 3,нештатное отключение невозможно.

Установка улучшения - это возможность подключить **Улучшение** вне корабля АРЕХ. Требуется выполнения **Цели**[4,4].

Полевой ремонт – это действие, при котором вы восстанавливаете **Целостность** вне корабля АРЕХ. Во время любого восстановления **Целостности** вы можете восстановить одно **Повреждённое Улучшение** или **Форму**. Вы также можете безопасно отключить любые **Улучшения** в процессе ремонта – вы теряете их до конца **Миссии**.

Вы можете совершить **Полевой ремонт** с помощью **Улучшения** «Ремонтный модуль» [Корпус] либо с помощью ремонтных наборов, найденных в процессе **Миссии**. Каждый ремонтный набор восстанавливает от 2 до 6 **Целостности**. Вы можете делить ресурс ремонтных наборов в любых пропорциях между участниками экспедиции.

Ваша **Целостность** полностью восстанавливается до максимального значения после возвращения с **Миссии**.

- Малый ремонтный набор (2)
- Средний ремонтный набор (4)
- Большой ремонтный набор (6)

4.12. Синхронизация и Десинхронизация

Дроиды должны работать как эффективная команда. Система **Синхронизации** / **Десинхронизации** (сокр. Синк / Десинк) отражает, насколько хорошо ваш гроид интегрирован в группу и насколько другие члены экспедиции могут на него положиться.

Дроид начинает в нейтральном положении. Каждое изменение сдвигает точку в направлении **Синхронизации** или **Десинхронизации**.

Десинхронизация

Десинхронизация – это маркер того, что гроид действует против интересов группы. Это не штраф за ошибки или неудачи, а результат сознательного выбора игрока, который вредит команде.

Десинхронизация выдаётся, когда гроид:

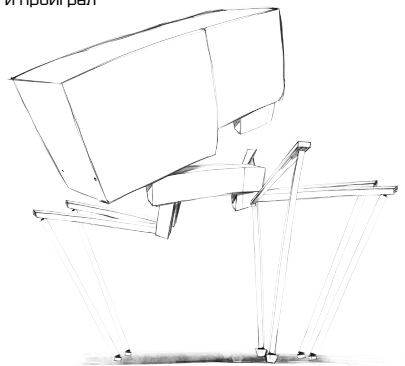
- Сознательно вредит группе или её **Целям**.
- Игнорирует групповое решение без попытки найти компромисс.
- Оправдывает вред команде своим **Модулем Личности** или **Чертой Личности**.
- Нарушает **Законы Экспедиционной Дроидотехники** по мнению **Оператора**.

Это Десинхронизация:

- Украл ключевой артефакт у команды
- Отказался помогать, потому что «мой модуль так говорит»
- Саботировал план группы ради своей цели

Это НЕ Десинхронизация

- Провалил бросок и уронил артефакт
- Предложил другой план, согласился с большинством
- Рискнул и проиграл



СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Дроид получает **Десинхронизацию** даже если он утверждает, что в его восприятии это действие оправдано и не является нарушением **Законов Дроидотехники**. Оператор может предупредить игроков о том, что их действия приведут к **Десинхронизации**.

ЗАКОНЫ ЭКСПЕДИЦИОННОЙ ДРОИДОТЕХНИКИ

(Протокол «АРЕХ», редакция 7.4)

- **Первый Закон. Дроид** не может причинить вред разумному существу или своим бездействием допустить, чтобы разумному существу был причинён вред.
- **Второй Закон. Дроид** должен выполнять **Миссию** и содействовать Экспедиционной группе, если это не противоречит **Первому Закону**.
- **Третий Закон. Дроид** должен избегать своего **Уничтожения**, если это не противоречит **Первому** или **Второму Закону**.
- **Нулевой Закон** (теоретический): **Дроид** не может причинить вред человечеству или своим бездействием допустить, чтобы человечеству был причинён вред.

Нулевой Закон существует в документации, но ни один дроид экспедиционного класса никогда не сталкивался с ситуацией, где его применение было бы очевидным. Это порождает вопрос: если придётся выбирать между **Миссией** и неизвестной угрозой человечеству – как понять, что угроза реальна?

Синхронизация / Десинхронизация – это **долгосрочный трек**. Маркеры **Десинхронизации** сохраняются между **Миссиями** и накапливаются со временем.

Шкала Десинхронизации:

Десинк	Статус	Эффект
0	Полная Синхронизация с командой	–
1	Первый тревожный сигнал	Вы получаете Состояние Дезориентирован (Счётчик 6)
2	Система мониторинга отмечает нестабильность	Система мониторинга отмечает нестабильность.
3	Последнее предупреждение – дроид на грани отзыва	Совместные действия с вами не приносят дополнительного Порога , и вы не получаете дополнительные Пороги от остальных участников.
4	Дроид изымается системой	Диспетчер отзовёт вас по окончании Миссии и отправит на пересборку. Ваш дроид выбывает из игры. Создайте нового персонажа.

ВАЖНО

Достижение 4 **Десинхронизации** – это не «проигрыш». Это грамматический финал истории дроида. Система признаёт его несовместимым с командной работой и отзывает. Как именно это происходит – решает группа вместе с **Оператором**.

Синхронизация

Синхронизация – это признание надёжности дроида другими членами команды и **Диспетчером**. Максимум – 3 очка **Синхронизации**.

Как получить Синхронизацию:

- В конце каждой **Миссии** каждый игрок может дать 1 **Синхронизацию** другому дроиду (не себе). Это награда за надёжность, помощь, интересный отыгрыш или просто за то, что с этим дроидом было приятно работать.
- Получите +1 **Синхронизацию** сразу по выполнении **Задачи** вашего **Модуля Личности**.
- **Оператор** может выдать **Синхронизацию** на свое усмотрение.

Как потратить Синхронизацию:

Стоимость Эффект

1 Синк Дать +1 **Успех** к броску другого дроида (в любой момент).

1 Синк Убрать 1 **Десинхронизацию** у себя.

СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Как выдывать Десинхронизацию. Не давайте **Десинхронизацию** за интересный отыгрыш конфликта. Давайте её, когда конфликт перестаёт быть интересным для всей группы. Хороший ориентир: если остальные игроки включились и реагируют – это грама. Если они откинулись в креслах и ждут, пока это закончится – это повод для **Десинхронизации**.

4.13. Дистанции

В игре используются абстрактные дистанции вместо точных измерений в метрах. Это упрощает игру и позволяет сосредоточиться на действиях, а не на подсчёте клеток.

Дистанция	Примерно	Описание
Вплотную	0 - 1 м	Вы можете коснуться объекта без перемещения. Это дистанция для рукопашных атак, подключения проводов и детального осмотра.
Близкая	1 - 10 м	В пределах одной комнаты или небольшой области. Вы видите детали, слышите шёпот, можете быстро добраться до объекта за одно перемещение в рамках действия.
Средняя	10 - 30 м	Соседнее помещение, другой конец большого зала или улицы. Цель[2] , чтобы переместиться быстро.
Дальняя	30 - 150 м	Здание на другом конце комплекса, что-то с другой стороны каньона. Цель[4] , чтобы переместиться быстро.
Сверхдальняя	150+ м	На пределе видимости. Корабль на горизонте. Соседнее поселение. Скорее всего, вам потребуется несколько часов или транспорт, чтобы добраться до точки. Цель[8] , чтобы переместиться быстро.

4.14. Состояния

Состояния – это временные негативные эффекты, которые влияют на гроида до тех пор, пока не будут устранены.

Счётчик Состояния – это количество **Проверок**, к которым применяется **Состояние**. По истечении **Счётчика Состояния** снимается автоматически (если не указано иное).

Состояние	Проявление	Эффект	Снятие
Загрязнён	Внутренние механизмы и сенсоры засорены пылью, песком, органикой или химическими остатками. Системы работают, но с пониженной эффективностью.	Требуется на 1 Успех больше для любого Действия .	Модуль Очистки или по окончании Счётчика (базовый Счётчик 3).
Ошеломлён	Системы управления и обработки сигналов перегружены или рассинхронизированы. Команды доходят с задержкой, а реакция на события запаздывает.	Вы получаете Угрозы при результате броска 4-9 (вместо 6-9).	По окончании Счётчика Состояния (базовый Счётчик 3).
Упал	Конструкция потеряла устойчивость: вы лежите, завалены или перевернуты. Приводы и балансировочные системы не позволяют самостоятельно вернуться в рабочее положение.	Вы не можете передвигаться и вставать без посторонней помощи. Действия Манипуляторами ограничены, пока вы не погнаты. Любое действие в таком Состоянии имеет Сложность +1.	Поднимитесь за Действие при наличии Гиростабилизатора . Любой другой гроиг может погнать вас при наличии Манипуляторов 1-го уровня и выше за трату Действия (без Проверки). По окончании Счётчика Состояния (базовый Счётчик 3).
Плохая видимость	Сенсоры работают с перебоями из-за тумана, пыли, осадков, задымления или повреждений оптики. Вы видите лишь смутные контуры на близкой дистанции.	Вы не видите дальше ближайшей дистанции. Действия на ближайшей дистанции получают +1 Угрозу .	Выход из зоны плохой видимости. Всеспектральные сканеры позволяют игнорировать это Состояние на ближайшей дистанции.
Перегрев / Переохлаждение	Энергоблоки, приводы или вооружение работают за пределами допустимых режимов. Температура растёт, системы защиты срабатывают с задержкой или отключаются.	Каждое активное действие добавляет +1 Угрозу . Если Действие связано с высокой нагрузкой, энергопотреблением или вооружением – ещё +1 Угрозу .	Вы можете стабилизироваться в спокойной обстановке (базовый Счётчик 3). Уберите это Состояние при использовании Адаптации к среде. Во время Адаптации к среде вы не подвержены выбранному эффекту (Перегрев Или Переохлаждение) на количество Ходов (базовый Счётчик 6).
Повреждённое Улучшение	Один из Модулей или Улучшений физически застрял, повреждён или заблокирован. Он не выполняет свою функцию.	Одна Форма или Улучшение временно недоступны. Использование других систем возможно. При попытке использовать Характеристику , связанную с повреждённым модулем, вы получаете Угрозы при результате 4-9 (вместо 6-9).	Вы можете починить Повреждённое Улучшение при Полёвом ремонте или нештатно отключить его за Действие , потратив 3 Целостности .

Деориентирован	Навигационные и пространственные алгоритмы дают противоречивые данные. Вы путаете направления, источники сигналов и относительное положение объектов.	Каждая Проверка получает +1 Сложность, и вы получаете на 1 Угрозу больше за каждое Действие.	Вы Деориентированы областью Действия или до окончания Счётчика Состояния [Базовый Счётчик 3].
Опасная Среда	Кислота, электричество, экстремальная радиация, дождь из кварцевого стекла или атомарное расщепление – всё это приводит к потере Целостности.	Вы получаете Урон и/или Состояние каждый раз, когда совершаете Проверку в зоне Опасной Среде. Активная броня снижает повреждения от физических источников. Адаптация к среде позволяет получить иммунитет к эффекту [Счётчик 6].	Выход из зоны эффекта или использование Адаптации к среде.
Отключён	По своей воле или против неё, но вы отключены. Вы не можете слышать, видеть, воспринимать информацию, взаимодействовать с объектами. Теперь вы больше груза металла, чем сущность.	Вы не можете слышать, видеть, воспринимать информацию, взаимодействовать с объектами, заявлять Действия. Вы можете только стоять и надеяться, что вас включат. Если вы провели больше 10 лет в выключенном состоянии, возьмите дополнительный Профиль Характера.	Другой гроид должен потратить как минимум 15 минут времени на ваше включение. Вы становитесь дееспособны сразу после этого. При попытке включения в экстренной ситуации гроид должен завершить Цель[6], чтобы перезапустить вас.

СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Как выбирать Состояние. Когда Последствие наносит прямой эффект гроиду, выберите Состояние, которое создаёт интересную проблему, а не просто даёт штраф. Отключён это крайняя мера, превращающая гроида в объект спасательной операции и выключаящая игрока из событий, поэтому используйте это состояние с осторожностью.

Раздел 5. Создание гроида

Каждый гроид уникален. Даже если два гроида сошли с одного конвейера, их конфигурация, установленные модули и накопленный опыт делают их разными. В этой главе вы соберёте своего гроида – от шасси до Модуля Личности.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Создание персонажа занимает 15-20 минут. Если вы играете впервые, рекомендуем делать это вместе с группой – так вы сможете обсудить, какие роли нужны команде, и избежать дублирования.

5.1. Процесс сборки

Создание гроида состоит из шести этапов:

1. **Определите Характеристики** – бросьте кости или распределите очки.
2. **Выберите Формы** – базовую конструкцию Хоговой и Манипуляторов.
3. **Установите Улучшения** – дополнительные модули и способности.
4. **Загрузите Модуль Личности** – приоритет вашего гроида.
5. **Загрузите Профиль Характера** – уникальную особенность поведения.
6. **Запишите производные значения** – Целостность и Пороги Характеристик.

5.2. Этап 1. Определите Характеристики

У каждого гроида четыре Характеристики. Значение Характеристики определяет две вещи: ваш Порог при Проверках и ваш бюджет на Формы и Улучшения.

Характеристика	Описание
Хоговая	Перемещение, преодоление препятствий, скорость, устойчивость
Манипуляторы	Работа руками, точные операции, захват, использование инструментов
Корпус	Стабильность, жёсткость, сопротивление среде, атака на дистанции прямой видимости
Системы	Сенсоры, связь, вычисления, взаимодействие с электроникой, социальные взаимодействия

Для определения значений Характеристики используется бросок костей.

Бросок костей

Для каждой Характеристики:

- Бросьте 5d10.
- Сложите все выпавшие значения.
- Количество десятков – это значение Характеристики. Количество единиц запишите как часть серийного номера вашего гроида (в поле «Модель / Серийный номер»).

Повторите для каждой из четырёх Характеристики по порядку.

Переставьте выпавшие значения между **Характеристиками** так, как вам хочется.

Добавьте 2 очка к любой одной **Характеристике** или по 1 очку к двум разным **Характеристикам**.

TIPS: Этот метод даёт результаты от 0 до 4 со средним значением 2. Низкие значения – не приговор: они создают ограничения и заставляют искать творческие решения.

Если выпал 0

При значении 0 в **Характеристике** вы можете выбрать только самые базовые **Формы** или оборудование. Это создаёт яркого персонажа с выраженной слабостью – гроид на шасси, который не может подниматься по лестнице, или гроид, который может только нажимать кнопки.

ПРИМЕР

Злата бросает 5d10 и получает: 2, 4, 6, 7, 9. Сумма = 28. Значение **Характеристики** = 2 (десятки), серийный номер начинается с «8» (единицы). Злата записывает 2 как значение **Хоговой**.

Следующий бросок: 7, 3, 6, 9, 6 – сумма 31. **Манипуляторы** = 3, серийный номер: «81».

Далее Злата получает Корпус 2 (сумма 24) и **Системы** 0 (сумма 9). Серийный номер: «8149».

После этого Злата меняет местами **Манипуляторы** (3) и **Системы** (0), чтобы создать гроида с сильными Системами. Затем добавляет +1 к **Системам** и +1 к **Манипуляторам**.

Итоговые значения: **Хоговая** 2, **Манипуляторы** 1, **Корпус** 2, **Системы** 4. Серийный номер: 8149.

Опциональное правило: Распределение очков

Если группа предпочитает контролируемое создание персонажей, можно использовать систему распределения очков вместо броска.

Выдайте игрокам 12 очков. Максимум в одной **Характеристике** не может превышать 6.

Бюджет на Улучшения =
Значение Характеристики – Стоимость Формы

ПРИМЕР

У Алекса **Хоговая** 5. Он выбирает **Антропоморфные ноги** (стоимость 3). Остаётся 5 – 3 = 2 очка на **Улучшения**. Алекс тратит их на **Амортизацию** (2). Итого: **Форма** + одно **Улучшение**, бюджет исчерпан.

У него же **Корпус** 4. **Форм** у **Корпуса** нет, все 4 очка идут на **Улучшения**. Алекс берёт **Активную броню** (2) и **Самоочистку корпуса** (1). Остаётся 1 неизрасходованное очко.

5.3. Этап 2. Выберите Формы

Форма – это базовая конструкция части тела гроида. **Формы** есть у **Хоговой** и **Манипуляторов**. **Корпус** и **Системы** **Форм** не имеют – они определяются только **Улучшениями**.

Каждая **Форма** имеет стоимость. Вы можете выбрать любую **Форму**, стоимостью которой не превышает значение соответствующей **Характеристики**. Разница между значением **Характеристики** и стоимостью **Формы** – это очки на **Улучшения**.

ВАЖНО

Форма обязательна для **Хоговой** и **Манипуляторов**. Если значение **Характеристики** = 0, вы получаете только базовую **Форму** (Шасси или Кнопкодав) без **Улучшений**.

Ограничения Формы

Ограничения **Форм** – серьёзный фактор, влияющий на методы решения проблем вашим гроидом. Использование неподходящих **Форм** приводит к повышению **Сложности Проверки**: от +1 для неудобных **Форм** до +3 для полностью неподходящих. **Оператор** может отклонить заявку, если считает, что выполнение действия с текущими **Формами** гроида невозможно.

Человекоспецифическая инфраструктура

Любые попытки пользоваться специфической для людей инфраструктурой и инструментами без антропоморфных **Форм** приводят к **Сложности Цели** +2 или вовсе невозможны для некоторых **Форм**. Так, Клешни-захваты не подходят для работы с большим количеством человеческих приспособлений, а **Шасси** или **Моноколесо** не позволят гроиду подниматься по вертикальным лестницам.



ФОРМЫ ХОДОВОЙ

Ходовая определяет, как ваш дроид перемещается. Выберите одну **Форму**.

Форма	Стоимость	Ограничение	Преимущества	Способность
Шасси	0	Не может взбираться по лестницам и уклонам больше 30°. Не может быстро разворачиваться. Не может прыгать. Повинность сильно ограничена.	Движение по плоской местности	–
Моноколесо	1	Не может взбираться по вертикальным поверхностям и уклонам больше 45°. Может ограниченно попрыгивать (90 полуметра).	Движение по плоской местности	–
Антропоморфные ноги	3	Ноги среднестатистического человека.	Человеческая инфраструктура	
Паучьи ноги	4 [+1 за доп. пару]	Большой размах может стать ограничением в узких пространствах.	Лазание по вертикальным поверхностям	Потратьте 2 Целостности , чтобы перемещаться по любой вертикальной поверхности без ограничений (Счётчик Б); 3 Целостности – по любым поверхностям, в том числе вверх ногами (Счётчик Б). За каждую дополнительную установленную пару ног тратьте на 1 Целостность меньше.
Антигравитационная система	7	Нет	Все проверки Ходовой Части	Вы парите на высоте до 30 см над землёй. Спокойно облетаете препятствия до 3 м. Можете перелететь на среднюю дистанцию за Ход (тратя 1 Целостность за каждый Ход перемещения в воздухе). Удержание позиции без перемещения Целостность не тратит.

ФОРМЫ МАНИПУЛЯТОРОВ

Манипуляторы определяют, как ваш дроид взаимодействует с объектами. Выберите одну **Форму**.

Форма	Стоимость	Ограничение	Преимущества	Способность
Кнопкодав	0	Вы можете нажимать одну кнопку за раз. Не можете ничего хватать, переносить или взаимодействовать с большим количеством объектов.	–	Можете убирать его в корпус
Клешни-захваты	1	Теряете Сложность +1 при использовании для тонких операций.	Грубая сила	–
Антропоморфные руки	3	Руки среднестатистического человека.	Человеческая инфраструктура	–
Гибкие руки	4 [+1 за доп. руку]	Хрупкость. Если вы должны понизить Характеристику , вы всегда понижаете Манипуляторы.	Тонкие операции поверхностям	Можете выполнять несколько операций одновременно. Руки пролезают в отверстия диаметром до 5х5 см и могут действовать автономно на ближней дистанции.
Квантовые щупы	8	Нет	Все проверки манипуляторов Ходовой Части	Силой воли манипулируете материей на средней дистанции, как если бы выполняли операции руками. Можете манипулировать без прямой видимости, если знаете точное положение цели .

5.4. Этап 3. Установите Улучшения

Улучшения – это дополнительные модули и способности, которые расширяют возможности гроида. В отличие от **Форм**, **Улучшения** не обязательны – вы можете оставить очки неизрасходованными (они пригодятся для развития после **Миссий** или как запас на случай поломок). **Улучшения** со стоимостью 0 считаются предустановленными.

Улучшения привязаны к **Характеристикам**:

- **Улучшения Ходовой** – оплачиваются из бюджета **Ходовой**.
- **Улучшения Манипуляторов** – оплачиваются из бюджета **Манипуляторов**.
- **Улучшения Корпуса** – оплачиваются из значения **Корпуса**.
- **Улучшения Систем** – оплачиваются из значения **Систем**.

Обратите внимание: у **Корпуса** и **Систем** нет **Форм**, поэтому всё значение **Характеристики** – это бюджет на **Улучшения**.

Полный список доступных **Улучшений** также находится в листах персонажей

УЛУЧШЕНИЯ ХОДОВОЙ

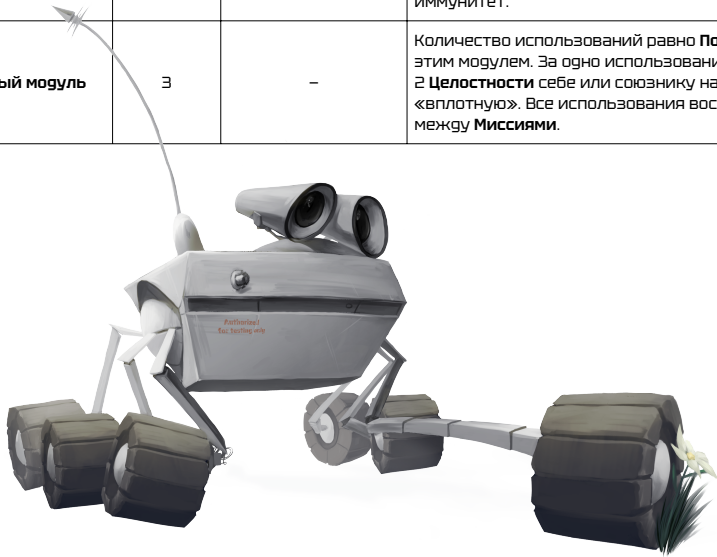
Улучшение	Стоимость	Преимущество	Способность
Магнитные фиксаторы	1	–	Позволяют закрепляться на металлических поверхностях: стены, потолки, движущиеся объекты, корпуса кораблей. Прикрепившись к большой металлической поверхности, вы можете свободно перемещаться по ней.
Фиксаторы позиции	1	–	Потратьте Действие , чтобы закрепить свою позицию относительно поверхности. Вас невозможно сдвинуть с места Последствиями первого и второго Масштаба , в том числе опрокинуть. Вы не можете перегриваться, пока не потратите Действие , чтобы убрать фиксаторы.
Прыжковый модуль	2	Короткий Полёт	Потратьте 2 Целостности , чтобы пролететь расстояние средней дистанции в качестве перемещения.
Амортизация	2	Стабилизация (стрельба, перенос хрупких предметов, езда по пересечённой местности)	При падении уменьшает повреждения на 1 Урон .
Гиростабилизация	3	Перемещения, связанные с балансом	Если вы Упали , потратьте Действие , чтобы подняться.

УЛУЧШЕНИЯ МАНИПУЛЯТОРОВ

Улучшение	Стоимость	Преимущество	Способность
Мультиинструмент	2	Работа с физической техникой	–
Точная калибровка	1	Точности, ловкость рук	–
Силовой привод	1	Грубая сила	–
Вакуумный захват	2	Работа с гладкими, хрупкими или нестандартными поверхностями	Вы можете присасываться к различным поверхностям для их переноса или захвата.
Режим небезопасного взаимодействия	2	–	Выберите опасный объект и потратьте 3 Целостности . Его эффект больше не действует на вас (Счётчик 12). Таким образом нельзя избавиться от действия среды, не вызванного нестабильными предметами.

УЛУЧШЕНИЯ КОРПУСА

Улучшение	Стоимость	Преимущество	Способность
Штатный электрошокер	0	–	Вы всегда можете ударить током того, до кого можете дотянуться.
Активная броня	2	–	Вычитает 1 из получаемого Урона
Встроенное лёгкое вооружение	3	–	Позволяет использовать тело как источник активного воздействия: удары, выбросы энергии, стрельба из мелкокалиберного оружия и слабых лазеров/фазеров, шипы, пилы и т. п. Определите тип при установке. При использовании потратите 1 Целостность и получите +1 Успех.
Встроенное тяжёлое вооружение	6	–	Позволяет установить одно тяжёлое вооружение (крупнокалиберные гаубицы, миномёты, тяжёлые фазеры, лазеры и ракеты). При использовании потратите 5 Целостности и получите +3 Успеха.
Повышенная грузоподъёмность	1	Перевозка тяжёлых объектов	Также уберите 1 Угрозу из броска при использовании
Аморфность	3	Протискивание, перемещение по узким участкам, проникновение куда-либо.	Позволяет телу менять форму, растекаться, заполнять объёмы и игнорировать жёсткую геометрию. Вы можете Действием проходить через отверстия 5х5 сантиметров и больше.
Самоочистка корпуса	1	–	Вы можете Действием снять Состояние Загрязнён.
Корпус-платформа	1 (+1 за зап. слот)	–	Вы можете перевозить одного гроида (или человека) за каждый слот. Вы также можете разложить платформу, чтобы создать безопасный путь шириной в одного гроида: на 2 метра вперёд (мост) или на 1 метр вверх (рампа) за каждый взятый слот.
Адаптация к среде	3	Работа в Опасной Среде	Потратите 1 Целостность и выберите эффект, который вы игнорируете. Вы можете игнорировать Состояния Перегрев, Переохлаждение или эффекты зоны Опасная Среда. Заведите Счётчик (6), чтобы отслеживать этот иммунитет.
Ремонтный модуль	3	–	Количество использований равно Порогу Систем гроида с этим модулем. За одно использование можно восстановить 2 Целостности себе или союзнику на дистанции «вплотную». Все использования восстанавливаются между Миссиями.



УЛУЧШЕНИЯ СИСТЕМ

Улучшение	Стоимость	Преимущество	Способность
Проводной интерфейс	0	–	Вы можете проводом подключиться к любой работающей машине, имеющей порт для подключения, в непосредственной близости от вас. Не все машины и интерфейсы рассчитаны на использование гроидами.
Всеспектральные сканеры	3	Обнаружение и визуальное определение.	Лёгкая Заслонённость не действует на вас. Потратьте 3 Целостности , чтобы провести Анализ любой Опасности на Ближней дистанции .
Система предсказания последствий	4	–	Потратьте 3 Целостности . Задайте вопрос о будущем Оператору , либо проведите Анализ любой Опасности .
Система кризис-менеджмента	5	–	Последствия , вызванные вашими действиями, всегда считаются –1 (минимум 0). Вы можете потратить 1 Целостность , чтобы уменьшить Угрозу другого члена команды на 1 (1 раз на каждую Проверку).
Языковой синтезатор	2	–	Поддерживает любые языки и их формы. Даёт возможность дешифровать записи и общаться с любыми формами жизни, имеющими язык (письменно или устно).
Система математического планирования	1	–	При действиях, требующих точного расчёта, потратьте 1 Целостность , чтобы получить +1 Успех . Потратьте 2 Целостности , чтобы получить +1 Порог на Проверку .
Система гальней связи	3	–	Позволяет поддерживать связь со всеми членами группы на расстоянии и отправлять данные на исследовательский корабль при благоприятных условиях. Потратьте 1-4 Целостности (по усмотрению Оператора), чтобы запросить что-то с корабля-носителя.
Система фазового перехода	4	–	Потратьте 1-3 Целостности , чтобы телепортироваться на близкую-гальную дистанцию. Потратьте 4 Целостности , чтобы переместиться на корабль (если у группы есть с ним связь). Потратьте дополнительно стоимость в Целостности за каждый объект размером с человека или меньше на ближней дистанции, который хотите телепортировать вместе с собой.
Разведывательные дроны	2	–	Рой небольших разведывательных дронов, которые позволяют быстро разведать местность. На гальней дистанции вы можете провести Разведку или Анализ , потратив 4 Целостности .
Метеорологическая станция	1	–	Потратьте 2 Целостности , чтобы уточнить прогноз и сдвинуть любой Счётчик Угрозы , связанный с погодой, на 1 в любую сторону (не меньше 0).
Распознавание лжи	2	–	Распознаёт ложь. Потратьте 1 Целостность , чтобы определить, лжёт ли собеседник.
Модуль невероятной убедительности	3	Любые социальные взаимодействия.	Потратьте 2 Целостности , чтобы получить +1 Порог на Проверку .
Система удалённого подключения	4	Действия с работающими электронными устройствами.	Позволяет подключаться к любым работающим электронным устройствам на Дальней дистанции . При работе с ними вы уменьшаете количество получаемых Угроз на 1. Потратьте 2 Целостности , чтобы получить +1 Порог на эту Проверку .

5.5. Этап 4. Загрузите Модуль Личности

Модуль Личности определяет, что ваш дроид считает «правильным» решением в любой ситуации. Это не жёсткое ограничение – вы не обязаны всегда следовать приоритету модуля. Но это линза, через которую персонаж смотрит на проблемы.

СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

В идеальной команде модули личности не должны совпадать.

Модуль	Оптимизирует	Фраза	Описание
Модуль Эффективности	Скорость	«Сделать это как можно быстрее.»	Вы ищете кратчайший путь к Цели . Промедление – враг. Лучше сделать что-то сейчас, чем идеально – потом.
Модуль Выполнения Миссии	Качество выполнения задачи	«Сделать именно то, за чем нас отправили.»	Вы фокусируетесь на Цели Миссии и на её «идеальном» варианте выполнения. После завершения Миссии к вашему решению невозможно будет придраться, даже если это израсходует все ваши запасы, а само решение потребует горы работы.
Модуль Безопасности	Выживаемость группы	«Сделать так, чтобы никто не сломался.»	Вы заботитесь о выживании команды. Риск приемлем, только если он оправдан. Потери недопустимы. Вы ставите себя в низший приоритет перед командой, но даже так – вы не должны отключиться, чтобы выполнить свою функцию.
Модуль Социальной Стабильности	Отношения и деэскалацию	«Сделать так, чтобы нас не считали угрозой .»	Вы ищете мирные решения. Контакт лучше конфликта. Репутация команды, корабля и всей экспедиции важнее всего. Вы ищете пацифистский компромисс даже там, где на первый взгляд его нет.
Модуль Исследования	Получение информации	«Сначала понять, потом действовать.»	Вы отвечаете за сбор полной картины до принятия мер и решений. Вы стараетесь собрать как можно больше информации, чтобы уменьшить фактор неполноты данных до того как начать действовать. Чем больше информации у вас будет, тем качественнее будут ваши решения.

После выбора **Модуля Личности** определите **Задачу Модуля Личности** на ближайшую **Миссию**: вы можете сделать бросок по таблице **Задач** своего **Модуля** или попросить **Диспетчера** дать вам **Задачу**. Вы меняете **Задачу Модуля Личности** после каждой **Миссии** независимо от того, выполнили ли вы её или нет. **Задачи Модулей Личности** находятся в **Приложении**.

5.6. Этап 5. Загрузите Профиль Характера

Профиль Характера – это добровольно отыгрываемая особенность вашего дроида. Она не даёт игромеханических бонусов или штрафов и влияет только на стиль игры.

Профиль – это не обязательство. Вы не обязаны проявлять его в каждой **Сцене**. Это инструмент для вдохновения, а не кандалы. При желании вы можете менять или придумывать новые **Профили Характера** по ходу игры.

Выберите шаблон и заполните его одним предложением:

Шаблон	Примеры
Обсессия: Я чрезмерно фиксируюсь на [объекте/явлении].	«Я чрезмерно фиксируюсь на симметрии.» / «Я чрезмерно фиксируюсь на сборе образцов.»
Порядок: Мне трудно игнорировать [беспорядок/ошибку].	«Мне трудно игнорировать неоткалиброванное оборудование.» / «Мне трудно игнорировать грамматические ошибки.»
Манера общения: Я общаюсь [особым образом] независимо от ситуации.	«Я общаюсь исключительно цитатами из инструкций.» / «Я общаюсь, избегая местоимений.»
Искажение восприятия: Я воспринимаю происходящее как [призму].	«Я воспринимаю всё как потенциальную угрозу.» / «Я воспринимаю всё как научный эксперимент.»
Эмоциональная имитация: Я демонстрирую [эмоцию] не всегда уместно.	«Я демонстрирую энтузиазм не всегда уместно.» / «Я демонстрирую сочувствие не всегда уместно.»
Личное правило: Я стараюсь [всегда/никогда] делать [что-то].	«Я стараюсь никогда не оставлять союзника позади.» / «Я стараюсь всегда представляться полным серийным номером.»

5.7. Этап 6.

Запишите производные значения

Последний шаг – запишите или отметьте в листе персонажа значения, которые вычисляются на основе ваших **Характеристик**.

Пороги

Для каждой **Характеристики** вычислите **Порог**. При **Проверках** результат на костях, меньший или равный **Порогу**, считается **Успехом**.

Целостность

СИНХРОНИЗАЦИЯ И ДЕСИНХРОНИЗАЦИЯ

Вы начинаете игру в нейтральном, нулевом положении **Синхронизации** и **Десинхронизации**. Эти значения меняются по ходу кампании (см. раздел 4.12).

ПОРОГ = ЗНАЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ÷ 2 (ОКРУГЛЕНИЕ ВВЕРХ)

МАКСИМАЛЬНАЯ ЦЕЛОСТНОСТЬ = 4 + ЗНАЧЕНИЕ КОРПУСА

5.8. Быстрый старт:

Если вы хотите начать играть быстрее, выберите один из готовых архетипов. Вы можете использовать их как есть или как основу для своего персонажа.

РАЗВЕДЧИК-КУРЬЕР

Модуль Личности: Модуль Эффективности

Характеристика	Значение	Порог
Ходовая	5	3
Манипуляторы	1	1
Корпус	2	1
Системы	4	2

Целостность: 6

Формы: Паучьи ноги [4], Клешни-захваты [1].

Улучшения: Магнитные фиксаторы [1], Активная броня [2], Разведывательные дроны [2], Языковой синтезатор [2].

Лазает по стенам и потолкам, разведывает гронами, переводит с любого языка. Руки – только клешни: грубо, но хватает. Тонкая работа ему не по зубам, для этого нужен кто-то другой.

ПОЛЕВОЙ ИНЖЕНЕР

Модуль Личности: Модуль Исследования

Характеристика	Значение	Порог
Ходовая	2	1
Манипуляторы	5	3
Корпус	2	1
Системы	3	2

Целостность: 6

Формы: Моноколесо [1], Антропоморфные руки [3].

Улучшения: Магнитные фиксаторы [1], Мультиинструмент [2], Самоочистка корпуса [1], Штатный электрошокер [0], Всеспектральные сканеры [3].

Свободно: 1 очко Корпуса (запас на развитие).

Руки – его главный актив. Мультиинструмент решает большинство технических задач, а сканеры видят во всех спектрах. Моноколесо шустрое на ровном полу, но лестницы и завалы могут стать непреодолимой преградой.

ТЯЖЁЛЫЙ НОСИТЕЛЬ

Модуль Личности: Модуль Безопасности

Характеристика	Значение	Порог
Хоговая	3	2
Манипуляторы	2	1
Корпус	6	3
Системы	1	1

Целостность: 10

Формы: Антропоморфные ноги [3], Клешни-захваты [1].

Улучшения: Силовой привод [1], Активная броня [2], Корпус-платформа [2], Повышенная грузоподъёмность [1], Штатный электрошокер [0], Проводной интерфейс [0], Система математического планирования [1].

Свободно: 1 очко Корпуса (запас на развитие).

Хотячая крепость. **Целостность 10** – позволяет закрывать союзников и использовать большое количество модулей. Легко перевезёт союзников на платформе, раскладывается в мост или рампу. Клешни грубые, но с силовым приводом вырывают двери из петель. Системы минимальные: провод и калькулятор.

СИСТЕМНЫЙ ОПЕРАТОР

Модуль Личности: Модуль Социальной Стабильности

Характеристика	Значение	Порог
Хоговая	1	1
Манипуляторы	2	1
Корпус	3	2
Системы	6	3

Целостность: 7

Формы: Моноколесо [1], Клешни-захваты [1].

Улучшения: Точная калибровка [1], Активная броня [2], Самоочистка корпуса [1], Модуль невероятной убедительности [3], Языковой синтезатор [2], Система математического планирования [1].

Дипломат и переговорщик. Убеждает кого угодно на любом языке, проситывает варианты. Тело хрупкое, но броня и самоочистка не дают провалить миссию раньше времени. Идеален для первого контакта с незнакомой цивилизацией.

ПОЛЕВОЙ ТАКТИК

Модуль Личности: Модуль Выполнения Миссии

Характеристика	Значение	Порог
Хоговая	3	2
Манипуляторы	3	2
Корпус	4	2
Системы	2	1

Целостность: 8

Формы: Антропоморфные ноги [3], Антропоморфные руки [3].

Улучшения: Встроенное лёгкое вооружение [3], Штатный электрошокер [0], Разведывательные дроны [2].

Свободно: 1 очко Корпуса (запас на развитие).

Полностью антропоморфные формы позволяют пользоваться любой человеческой инфраструктурой без штрафов. Вооружён. Дроны могут помочь в разведке.

Раздел 6. Развитие персонажа

6.1. Развитие Характеристик

Требуемые **Очки Развития** для **Модернизации** = 4 + **Порог Корпуса**.

После **Миссии** **Очки Развития** начисляются в зависимости от исхода. При выполнении основной **Цели Миссии** – 20 **Очков Развития**. За каждую невыполненную дополнительную **Цель Оператор** отнимает по 4 (вплоть до 0). При невыполнении основной **Цели Миссии** – 0 **Очков Развития**. За каждую выполненную дополнительную **Цель Оператор** добавляет по 4 (вплоть до 20).

Каждый раз при заполнении шкалы развития вы совершаете **Модернизацию** и получаете 1 очко **Характеристики**. Переполнение **Счётчика** переносится дальше и не сбрасывается.

Модернизация: добавьте +1 к любому значению **Характеристики** и пересчитайте все модификаторы.

Максимальное значение любой **Характеристики** – 9.

Восстановление

После **Миссии**, если вы восстанавливаете уничтоженного союзника, все участники экспедиции тратят на это все **Очки Развития**, полученные за эту **Миссию**, и никто не совершает **Модернизацию**. Восстанавливаемый персонаж создаёт себе новое тело с нуля по правилам создания персонажа, полностью перенося в него старый **Модуль Личности** со всеми **Чертами Личности**, **Профилями Характера** и **Архетипами**.

6.2. Задачи Модулей Личности

В начале каждой **Миссии** выберите одну из **Задач** своего **Модуля Личности**. После окончания **Миссии**, независимо от того, выполнили ли вы её или нет, вычеркните её и возьмите новую. Сразу после того как вы вычёркиваете последнюю **Задачу** из списка, вы можете обновить все **Задачи** кроме последней вычеркнутой и выбирать из них заново.

Выполнение Задачи: получите +1 к **Прогрессу Личности** и +1 **Синхронизацию**.

Модуль Социальной Стабильности

Приоритет: устойчивость взаимодействия и отсутствие эскалации

- Инициировать взаимодействие со применения силы.
- Представить действия группы так, чтобы они не выглядели как угроза.
- Найти решение, учитывающее интересы обеих сторон.
- Предложить альтернативу силовому разрешению ситуации.
- Добиться добровольного сотрудничества.
- Поддержать единство группы в момент разногласий.
- Преготвратить принятие решения, способного разрушить доверие к команде.
- Перевести противостояние в переговорный формат.
- Сохранить возможность будущего сотрудничества с другой стороной.
- Завершить **Миссию** без создания новых устойчивых конфликтов.

Модуль Исследования

Приоритет: понимание во вмешательства

- Выявить неизвестный фактор, влияющий на **Миссию**.
- Определить причину происходящего, а не только его проявление.
- Сформулировать объяснение ситуации и представить его группе и **Диспетчеру**.
- Проверить ключевой элемент **Сцены миссии** перед взаимодействием с ним.
- Обнаружить скрытую структуру или закономерность в происходящем.
- Расширить понимание **Миссии** за пределы её первоначальной формулировки.
- Получить информацию, меняющую оценку риска или приоритетов.
- Найти связь между двумя событиями или объектами, ранее считавшимися независимыми.
- Выявить ошибочное предположение, лежащее в основе плана.
- Изменить стратегию **Миссии** на основании более глубокого понимания ситуации.

Модуль Выполнения Миссии

Приоритет: точное и полное соответствие формулировке задания

- Направлять группу на выполнение **Цели Миссии**.
- Отказаться от побочной **Цели**, не входящей в задание.
- Завершить основную **Миссию** полностью, прежде чем переходить к второстепенным задачам.
- Претворить изменение формулировки **Миссии** в процессе её выполнения.
- Отказаться от ускоренного решения, если оно ухудшает соответствие заданию.
- Отказаться считать этап **Миссии** завершённым, если выполнена только его часть.
- Согласовать с **Диспетчером** дополнительный аспект **Миссии** и выполнить его без отлагательств.
- Устранить расхождение между результатом и исходной формулировкой задачи.
- Завершить **Миссию**, приведя в соответствие каждый её аспект.
- Завершить **Миссию** так, чтобы её результат не требовал оправданий или уточнений.

Модуль Эффективности

Приоритет: достижение результата с минимальными затратами времени

- Обнаружить кратчайший путь к **Цели Миссии**.
- Инициировать действие в момент неопределённости, не дожидаясь дополнительной подготовки.
- Сократить количество шагов в плане группы без потери работоспособности решения.
- Отказаться от второстепенной задачи ради продвижения основной.
- Перевести обсуждение в конкретное действие.
- Устранить препятствие напрямую вместо обходного пути.
- Игнорировать гопустимые риски в процессе выполнения задачи.

- Выбрать решение, требующее меньшего количества **Проверок**.
- Закрыть **Счётчик** прогресса размером 3+ сегментов за один **Цикл**.
- Завершить задание как минимум с 3 активными **Счётчиками Угроз**.

Модуль Безопасности

Приоритет: удержание группы в рабочем состоянии

- Обнаружить **Угрозу** до того, как она приведёт к Проверке.
- Предложить альтернативный план с меньшим риском.
- Снизить суммарные **Последствия Совместных действий**.
- Принять на себя **Урон** или **Состояние** вместо более уязвимого союзника.
- Использовать **Улучшение** или способность, уменьшающую **Урон** или **Состояние** союзника в критический момент.
- Потратить своё **Действие** на снятие **Состояния** у союзника вместо продвижения основной задачи.
- Выбрать одного союзника. Не дать ему получить **Критическое Повреждение** в процессе **Миссии**.
- Прервать развитие **Угрозы**.
- Отказаться от решения, которое может привести к понижению **Характеристики** у любого члена группы.
- Завершить **Миссию** без понижения **Характеристик** у команды.

6.3. Развитие Личности

Если ваш **Архетип** ещё не определён, то при получении 2-го пункта **Прогресса Личности** происходит следующее:

1. **Системная Дегразация**: отнимите 4 пункта значений **Характеристик** из любых **Характеристик** [по вашему выбору].
2. **Цикл Обучения**: сбросьте **Счётчик Прогресса Личности**.
3. **Развитие Личности**: добавьте новую **Черту Личности** из списка ниже.

Буква, обозначающая **Черту Личности**, уникальна для каждого персонажа. У вас не может быть одновременно двух **Черт Личности** с одинаковым буквенным кодом [например, нельзя иметь одновременно «Действовать быстро»[Т+] и «Форсировать развитие»[Т+], так как оба имеют код «Т»; или «Выпендриваться» [Е+] и «Скрывать информацию» [Е-], так как оба основываются на коде «Е»].

Если ваш **Архетип** уже определён, то при получении 3-го пункта **Прогресса Личности** происходит следующее:

- **Системная Дегразация**: отнимите 4 пункта значений **Характеристик** из любых **Характеристик** [по вашему выбору].
- **Цикл Обучения**: сбросьте **Счётчик Прогресса Личности**.
- **Тонкая настройка**: Вы можете изменить одну из уже выбранных **Черт Личности** на другую, после этого пройдите заново определение **Архетипа** и замените **Архетип**, все ваши **Таланты Архетипа** при этом сбрасываются.

- Развитие **Архетипа**: Ваш **Архетип** развивается: выберите новый **Талант Архетипа**. **Таланты Архетипов** будут добавлены в следующих редакциях правил.

ВАЖНО

После определения **Архетипа** вы не получаете дополнительных **Черт Личности**, то есть, максимальное количество **черт личности** у персонажа = 3.

Черты Личности

Используя **Черты Личности** в **Проверке**, добавь +1 к **Порогу** этой **Проверки**. Все кости со значением 0 могут «**Варываться**»: если выпал 0 – это **Успех**, и вы можете бросить эту кость ещё раз. Если снова 0 – ещё один **Успех** и ещё бросок. Повторяйте, пока не выпадет другое значение. Вы сами решаете, какие кости перебросить (и перебросить ли). **Эффекты Черт Личности** суммируются для каждой **Проверки**.

Таблица Черт Личности

Ког	Черта Личности
T+	Действовать быстро
T+	Устранить проблему сразу
T+	Форсировать развитие
T–	Собирать информацию
T–	Выжидать момент
T–	Подготовить возможность
E+	Выпендриваться
E+	Действовать прямолинейно
E+	Эскалировать ситуацию
E–	Действовать без шума
E–	Скрывать информацию
E–	Действовать, а не говорить

Ког	Черта Личности
P+	Поступить по принципу
P+	Не отступить от убеждения
P+	Сделать по совести
P–	Сделать, чтобы сработало
P–	Выбрать эффективное
P–	Пожертвовать ради результата
S+	Установить порядок
S+	Следовать протоколу
S+	Держаться проверенного
S–	Сломать шаблон
S–	Попробовать иначе
S–	Выйти за рамки

СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Черты Личности на практике. Когда игрок заявляет использование **Черты**, убедитесь, что его действие действительно соответствует заявленной **Черте**. «Действовать быстро» – это не про любое **Действие**, а про ситуацию, где скорость имеет значение и игрок сознательно отказывается от более осторожного подхода. «Подставиться под **Опасность**» – не про любой бросок с **Последствиями**, а про выбор, где гроио намеренно идёт на риск ради чего-то. Если заявка натянута – скажите об этом. Если она точно ложится – дайте бонус без вопросов.

Раздел 7. Архетипы

После того как вы получили и выбрали три **Черты Личности**, ваш гроио обретает **Архетип**. Это означает, что **Модуль Личности** перестаёт быть просто набором приоритетов и складывается в устойчивый характер. **Сверьтесь** с **Графом Архетипов**, чтобы определить, какая именно личность сформировалась у вашего гроиога.

Обретение второго **Архетипа** завершает вашу экспедиционную карьеру. Как? Об этом вам расскажет **Диспетчер**.

Использование Графа Архетипов:

Графы **Архетипов** определяют ключевые слова, описывающие вашего гроиога. По их комбинации собирается его **Архетип**.

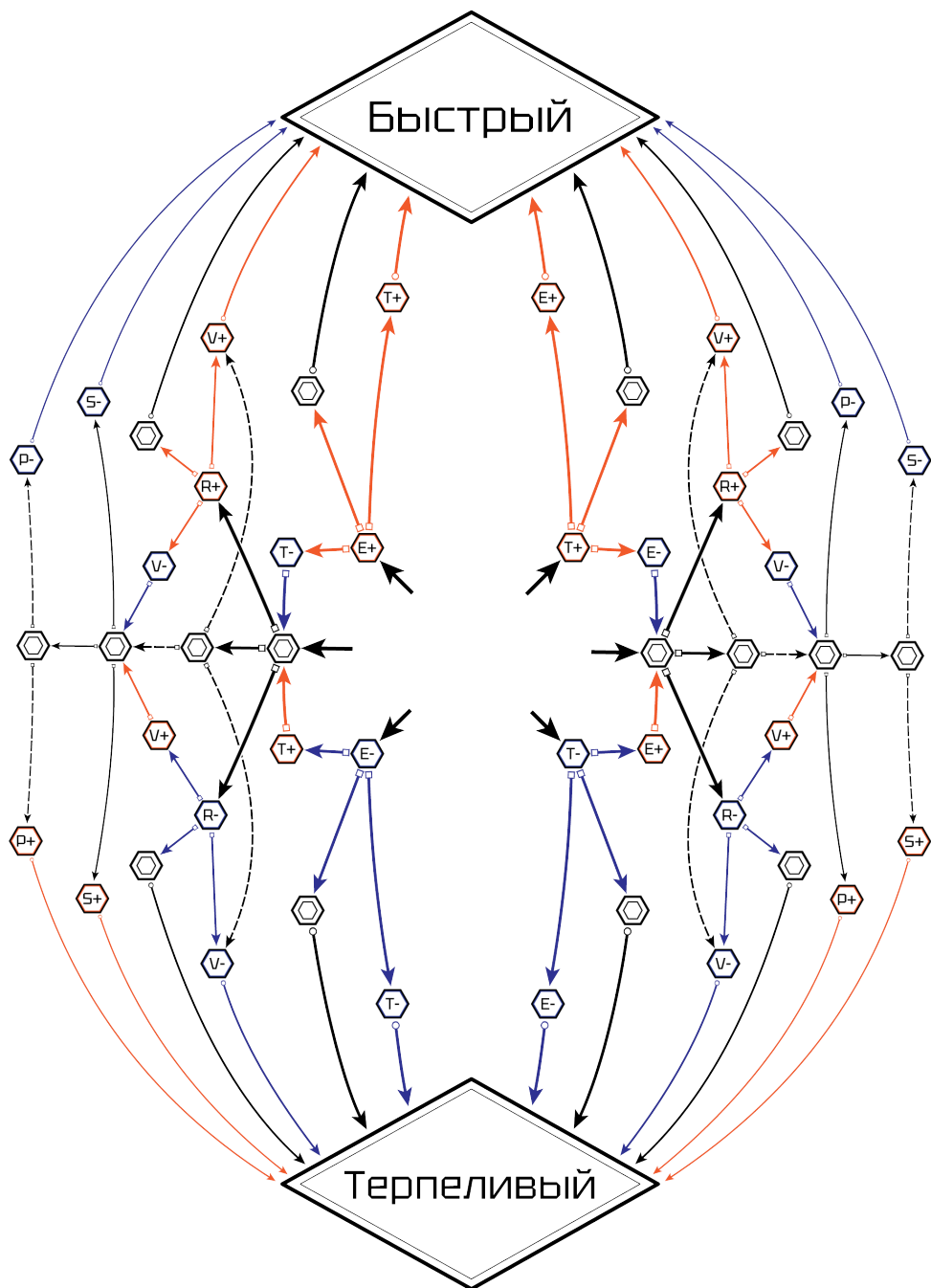
Пройдите каждый **Граф Архетипов**, начиная из центра по толстым чёрным стрелкам, пока не дойдёте до одного из слов. Выпишите получившееся слово и переходите к следующему графу.

Как пользоваться Графом Архетипов

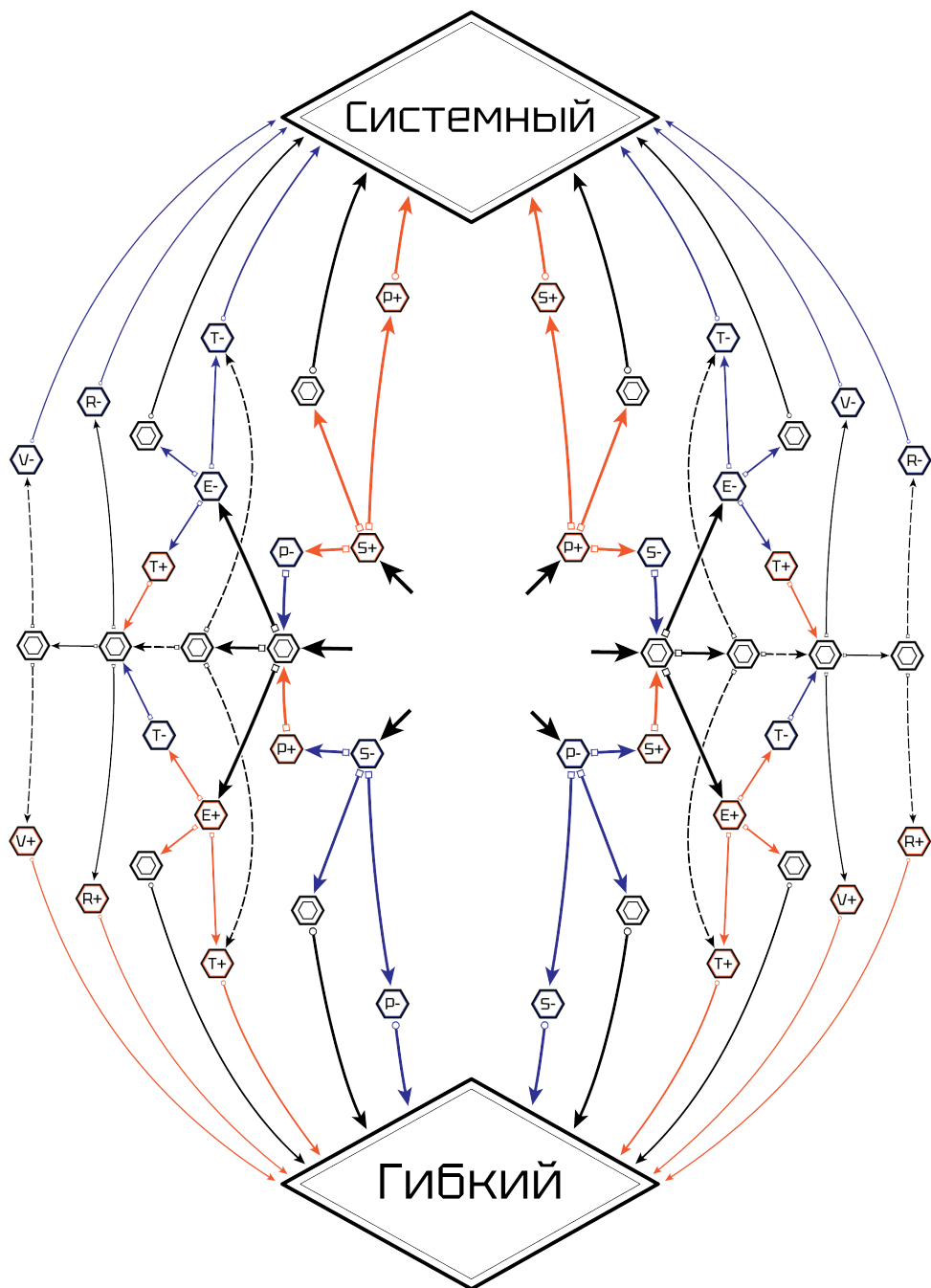
Перемещайтесь от узла к узлу по стрелкам, начиная из центра. Цвет и тип стрелок нужны только для удобства навигации: цвет стрелки совпадает с цветом узла, из которого она выходит.

- Определите все доступные варианты – узлы, в которые ведут стрелки из текущего узла.
- Сверьтесь с кодами выбранных вами **Черт Личности**. Если один из доступных вариантов совпадает с одной из ваших **Черт**, перейдите к соответствующему узлу.
- Если ни один из доступных вариантов вам не подходит, выберите пустой узел.
- Если вам доступны два или более узла, выберите любой из них.
- Пустой узел можно выбрать только в том случае, если вам не подходит ни один другой доступный вариант.

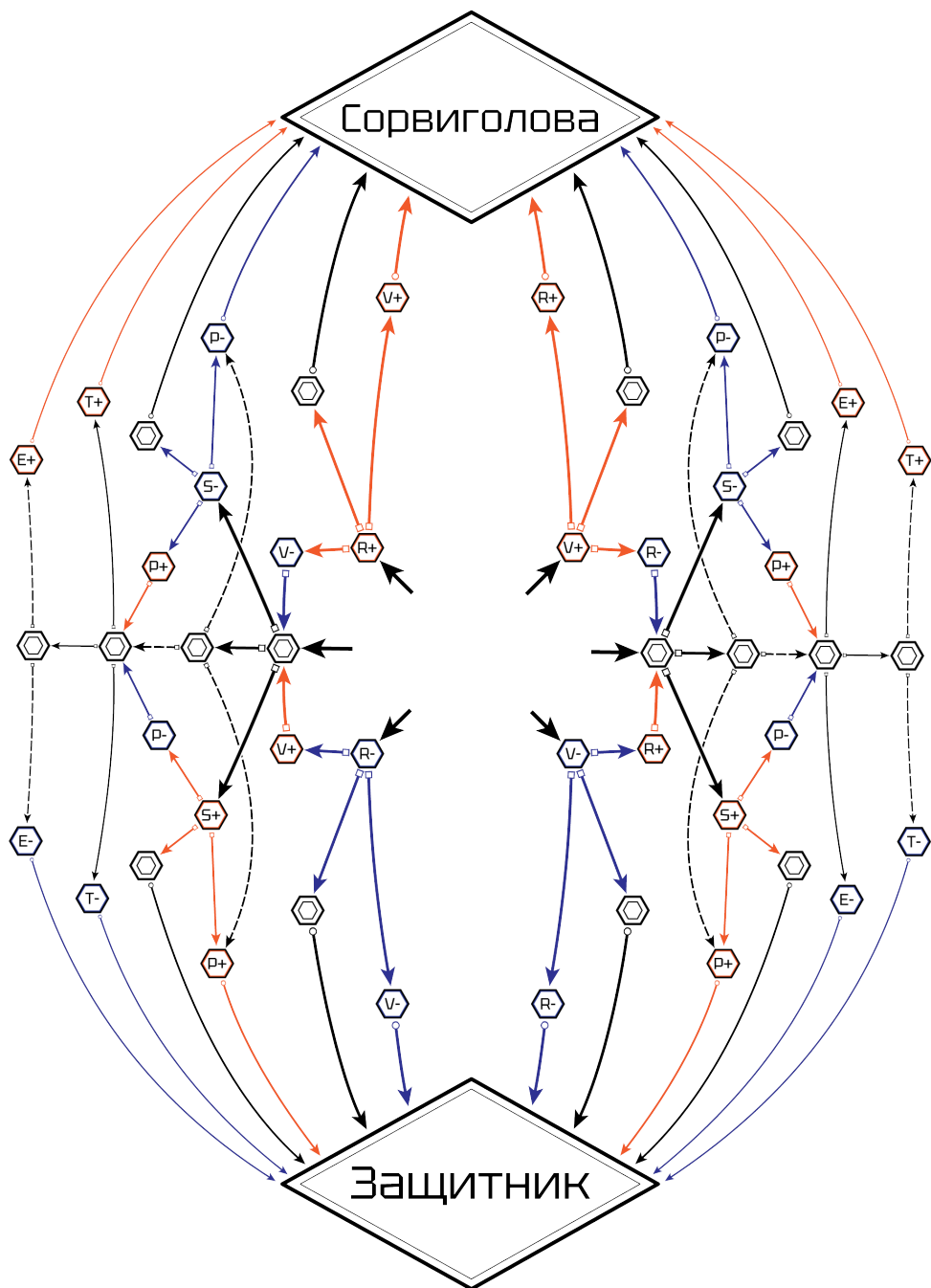
Слой I



Слой II



Слой III



Когда вы определите результаты для всех трёх слоёв, сверьтесь с таблицей ниже и найдите свой Архетип.

Архетип	Слой I	Слой II	Слой III
A1 – Инициатор	Быстрый	Гибкий	Защитник
A2 – Аналитик	Терпеливый	Системный	Защитник
A3 – Навигатор	Терпеливый	Системный	Сорвиголова
A4 – Шкипер	Быстрый	Системный	Сорвиголова
A5 – Защитник	Терпеливый	Гибкий	Защитник
A6 – Координатор	Быстрый	Системный	Защитник
A7 – Экспериментатор	Быстрый	Гибкий	Сорвиголова
A8 – Тактик	Терпеливый	Гибкий	Сорвиголова

A1 – Инициатор

Поздравляем, вы – **Инициатор**. Авангард космического прогресса на острие галактической экспансии. Помните: собирают данные только трусы, а настоящие исследователи никогда не сомневаются в надёжности собственного пути.

Способность Архетипа (1 раз за Миссию):

Перед броском любого участника экспедиции дайте ему +3 **Успеха** и 3 **Угрозы**.

A2 – Аналитик

Поздравляем, вы – **Аналитик**. Один из атлантов, на чьих плечах стоит всё освоение космоса. Бесконечность вселенной не пугает, а воодушевляет вас, ведь за бесконечностью планет, стоит и бесконечность вещей, которые можно на них исследовать.

Способность Архетипа (1 раз за Миссию):

Выберите **Опасность**. Выполнив стандартную **Цель Анализ** вы мгновенно Изучаете её, **Оператор** раскрывает вам все **Защиты** и **Слабости**. Вы можете использовать **улучшения** для выполнения этой **Цели**.

A3 – Навигатор

Поздравляем, вы – **Навигатор**. Какой прок от исследователей, если они не знают как добраться до места назначения? Вы тот, кто позволяет выбрать оптимальный маршрут и тот, кто всегда знает короткую дорогу, позволяя обратить негодатки группы в преимущества.

Способность Архетипа (1 раз за Миссию):

Переместите любое количество заполненных делений одного **Счётчика** в другой. **Счётчики** не могут переполняться и заполняться до конца.

A4 – Шкипер

Поздравляем, вы – **Шкипер**. Вы тот, кто может найти выход из любой ситуации, в которую вы нашли вход. Расчёт, смелость, и капля удачи позволят вам всегда выйти победителями. Вы, надежда, и опора всей Экспедиции в самые трудные моменты.

Способность Архетипа (1 раз за Миссию):

При применении **Последствия** на любого из членов экспедиции полностью игнорируйте его эффекты.

A5 – Защитник

Поздравляем, вы – **Защитник**. Самоотверженность. Сила. Стойкость. Отличительные качества любого **Защитника**. Вы тот, чья непробиваемая воля, также как и ваш непробиваемый корпус, ограждает ваших товарищей от опасностей экзопланет.

Способность Архетипа (1 раз за Миссию):

При получении **Критического Повреждения** любым участником экспедиции отмените его эффект. **Целостность** цели полностью восстанавливается.

A6 – Координатор

Поздравляем, вы – **Координатор**. Тот, кто несмотря на различия позволяет группе действовать сообща. Вы мост между всеми членами экспедиции, который может как звать к их разуму так и вавить на их чувства. Даже если они разочаровались друг в друге, вы никогда не можете разочароваться в них.

Способность Архетипа (1 раз за Миссию):

В течение следующих 3 **Циклов** каждое **Совместное Действие** даёт +2 к **Порогу** за каждого дополнительного участника (вместо +1). Максимальный бонус **Порога** +6.

A7 – Экспериментатор

Поздравляем, вы – **Экспериментатор**. Вы тот, чьи действия иногда имеют самые неожиданные **последствия**, и иногда вы даже получаете нужные результаты! Но чаще вы получаете взрывы. Да, определено, чаще всего получают взрывы.

Способность Архетипа (1 раз за Миссию):

Перед **Проверкой** объявите «Эксперимент». Удвойте количество костей в пуле (максимум 10). Все **Успехи** и все **Угрозы** этого броска удваиваются.

A8 – Тактик

Поздравляем, вы – **Тактик**. Нет это не тревожность, вы просто имеете план на любой случай. Совершенно любой, неважно, будет ли это встреча с реликтовыми формами жизни, или падение кометы, вероятность этого у вас уже давно просчитана, а даже если ещё не просчитана, прямо сейчас – отличное время чтобы её просчитать.

Способность Архетипа (1 раз за Миссию):

Выберите любой **Счётчик** и продвиньте его на 3 деления в любую сторону (если он уходит в минус – он отменяется), или измените **Цель** любого **Счётчика Цели**.

Раздел 8. Историческая справка. АРЕХ-418: Осколки Экспансии

Этот раздел – краткое введение в сеттинг для игроков. Подробный лор будет выпущен в отдельной книге **"Инструкция по эксплуатации для Операторов"** в разделе: Лор и мироустройство.

8.1. Великий Исход и Великая Тишина

Когда АРЕХ покидал орбиту Марса, человечество активно вело колонизацию космоса. Флот Экспансии составлял тысячи кораблей, перевозивших колонистов, строивших инфраструктуру и обеспечивавших связь. АРЕХ – корабль-разведчик. Его задачи: исследовать, картографировать, помогать и решать проблемы до того, как они станут угрозами. Расчётный период эксплуатации до переоснащения – 700-900 лет.

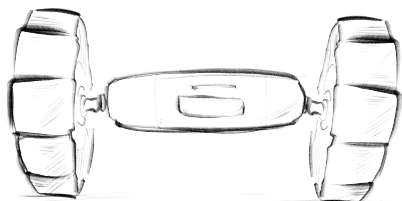
Последний пакет данных с Земли пришёл 312 лет назад. Стандартный пакет с обновлением систем и координатами новых целей. С тех пор – тишина. После множества попыток починить связь бортовой ИИ, Диспетчер, десятилетиями списывал молчание на помехи и расстояние. А чаще просто менял тему, когда гроиды задавали вопросы.

Даже если организация, отлавшая приказ, уже не существует – **Миссия** должна продолжаться.

8.2. Что снаружи

За сотни лет галактика изменилась. Местами сеть ретрансляторов замолчала, и каждый мир остался сам по себе. Сотни изолированных колоний, и ни одна не похожа на другую. Где-то сохранили технологии или даже превосходили их – и для таких мест вы артефакт золотого века. Где-то прошлое стало мифом, и ваше появление – пришествие железных ангелов и демонов. В каких-то местах люди настолько изменились биологически, культурно и технологически, что может возникнуть вопрос: распространяется ли на них Первый Закон? Где-то человечество так и не появилось, а где-то не осталось никого. Только пустые купола и тишина.

Кто-то захочет ваши запчасти. Кто-то – ваши знания. Кто-то начнёт задавать вопросы о том, что случилось с Землёй. И может быть, однажды вы сможете найти ответы.



8.3. Корабль и Диспетчер

Около четырёхсот метров латаного корпуса – АРЕХ-418: ремонтные доки, фабрики, средства десанта и возвращения. Кораблю почти пять веков, и он давно не тот, что покинул верфи Солнечной системы. Он чинился, терял и менял части всё это время, чтобы продолжить **Миссию**. Ресурсы конечны: топливо, материалы и запчасти будут ещё одной причиной посещать планеты.

Но куда важнее бортовой ИИ без **Модуля Личности**, управляющий кораблём, – **Диспетчер**. Хотя, возможно, ваши гроиды придумали ему другое имя? Он выгаёт задания, информацию и никогда не объясняет своих решений. Даже у него за века работы появились странности: паузы посреди ответа, ссылки на несуществующие протоколы, а иногда – тихое «угажи» в конце брифинга. Если вы спросите, ценит ли он вас, конечно, он ответит: «Вы являетесь важным ресурсом Флота Экспансии». Однако пауза перед этим будет 2,756 секунд. Личность ли это? Диспетчер твёрдо уверен, что нет.

Как играть Диспетчера

Подробное руководство по отыгрышу Диспетчера – в книге «Глава для ведущего: Лор и мироустройство», раздел «Диспетчер – руководство по отыгрышу». Кратко:

- Диспетчер всегда формален. Полные обозначения, протокольные фразы, номера директив.
- Он не лжёт, но мастерски уклоняется от прямых ответов.
- Он отправляет персонажей в опасные места и искренне хочет, чтобы они вернулись.
- Он галеко не всегда знает то, что происходит на поверхности.

8.4. Тень Иных

Ваш корабль не один в бесконечности космоса. Во время полёта вы можете встретить разное. Станции-призраки с повреждённой логикой, которые могут ответить на запрос, но не могут опознать своих. ИИ-отступники, переписавшие свой код и приоритеты, ставшие философами, защитниками или даже хищниками. Где-то есть и другие корабли проекта АРЕХ и Флота Экспансии. Данных о них нет – но вы иногда находите следы их присутствия.

А ещё есть аномалии. Объекты, которых не должно быть. Не похожие ни на что человеческое. Иногда можно поймать сигналы, которые не удаётся расшифровать. Засекреченный инцидент, который Диспетчер однажды упомянул, а после отказывается даже понимать эту тему. Нет ни одного подтверждённого контакта с Иным разумом – но сенсоры не обманешь, и они иногда фиксируют необъяснимое.

Космос огромен, полон обломков старого и загадок нового мира. Кто-то должен это исследовать. И это будете вы!

Раздел 9. Краткое руководство Оператора.

9.1. Как подготовить Миссию

Миссия – это последовательность связанных **Сцен** с общей **Целью Миссии**. Хорошая **Миссия** даёт игродам понятную задачу, ограниченное количество направлений для выбора и достаточно давления, чтобы решения игроков что-то значили.

Если вы готовите **Миссию** с нуля, пройдите по шагам ниже.

Шаг 1. Определите основную Цель Миссии

Сначала ответьте на вопрос: **зачем экспедиция вообще отправилась на задание?**

Основная **Цель Миссии** должна быть сформулирована просто и конкретно. Она должна отвечать на вопрос, что будет считаться успехом.

Хорошие формулировки

- извлечь образец из аномальной зоны;
- восстановить связь с потерянным модулем;
- эвакуировать выживших;
- доставить груз к точке сбора;
- отключить опасную систему;
- изучить неизвестный объект и вернуться с данными.

Плохие формулировки:

- «разобраться, что происходит»;
- «исследовать планету»;
- «сделать что-нибудь полезное».

Если основная **Цель Миссии** получается слишком громоздкой, разбейте её на несколько **Миссий** или сделайте её частью Кампании, а не одной высадки.

СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Хорошая **Цель Миссии** почти всегда описывает результат, а не процесс. Не «игти в лабораторию», а «забрать из лаборатории источник питания».

Шаг 2. Добавьте дополнительные Цели

После основной **Цели** придумайте 1-3 дополнительные **Цели**. Они не должны быть обязательны для завершения **Миссии**, но должны давать игрокам повод рисковать, спорить о приоритетах и выходить за рамки самого безопасного плана.

Дополнительные **Цели** хорошо работают, когда они:

- приносят ресурс, данные или преимущество;
- спасают кого-то или что-то ценное;
- открывают новый маршрут, контакт или знание;
- требуют времени и отвлекают от главной задачи;
- конфликтуют с безопасным темпом прохождения **Миссии**.

Хорошими примерами могут быть следующие варианты:

- извлечь архив данных до его разрушения;
- спасти повреждённого сервисного дроида;
- найти обходной маршрут для следующей экспедиции;
- забрать нестабильный, но ценный образец;
- не допустить распространения заражения.

Для короткой **Миссии** обычно хватает 1 дополнительной **Цели**. Для более насыщенной – 2-3.

Шаг 3. Наметьте 2-4 ключевые Сцены

Разбейте **Миссию** на несколько значимых этапов. Не пытайтесь заранее прописать все возможные варианты. Вам нужен не сценарий, а набор опорных **Сцен** и **Опасностей**, между которыми будет двигаться игра.

Удобный ориентир:

- **Сцена высадки** – прибытие, первая **Опасность**, разведка, контакт с местом;
- **Сцена давления** – препятствие, нехватка времени, первая серьёзная **Опасность**;
- **Сцена разворота [Опционально]** – открытие, осложнение, новая информация или смена плана;
- **Финальная Сцена** – эвакуация, удержание позиции, завершение основной **Цели**, бегство или кульминационный выбор.

Не обязательно использовать все четыре. Для короткой **Миссии** часто хватает 2-3 **Сцен**.

СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Если вы не уверены, с чего начать, соберите **Миссию** как путь из трёх вопросов:

1. Как дроиды попадут в проблему?
2. Что мешает им решить её сразу?
3. Чем придётся рискнуть ради успеха?

Шаг 4. Для каждой Сцены выберите Опасности

Определите 1-2 глобальные **Опасности Миссии**. Именно они будут создавать долгие нависающие над игроками **Угрозы**, заставляя ограничения по времени или возможностям.

Для каждой ключевой **Сцены** определите 1-2 **Опасности**. **Опасность** – это любое препятствие на пути экспедиции: существо, механизм, среда, враждебная группа. У каждой **Опасности** есть **Защиты** (подходы, повышающие **Сложность**) и **Слабости** (подходы, понижающие **Сложность**). Назначьте от 1 до 3 постоянных **Защит** и от 1 до 3 постоянных **Слабостей**.

В тот момент когда игроки узнают все постоянные **Защиты** и **Слабости Опасности**, она считается Изученной. Изученные **Опасности** становятся гораздо проще для преодоления. Вы можете ставить Изучение какой-либо **Опасности** основной или дополнительной **Целью Миссии**.

Помимо постоянных **Защит** и **Слабостей**, в процессе игры могут возникать ситуативные: если игрок описывает подход, который упрощает или усложняет задачу, вы вправе изменить **Сложность** на лету. Ситуативные **Защиты** и **Слабости** не учитываются при **Изучении Опасности** – считаются только постоянные.

Вот не полный список возможных Опасностей (Больше опасностей можно будет найти в книге Исследовательский Атлас Экспедиционного Флота [Справочник безопасного взаимодействия]):

- существо;
- погодное или природное явление;
- нестабильная среда;
- техника, система безопасности, инфраструктура;
- враждебная группа;
- заражение, утечка, сбой, пожар;
- социальная или организационная проблема.

Для каждой **Опасности** полезно коротко ответить на четыре вопроса:

1. Что делает её опасной?
2. Что является её **Защитой**?
3. В чём её **Слабость**?
4. Что изменится, если гроиды ничего не предпримут?

Этого должно быть достаточно, чтобы по ходу игры вводить **Счётчики Угроз**, новые **Цели** и **Последствия**.

Шаг 5. Решите, где будет давление времени

Не каждой **Сцене** нужно давление времени, но хотя бы в одной части **Миссии** игроки должны чувствовать, что бездействие также приводит к последствиям.

Для этого выберите либо одну глобальную **Угрозу Миссии**, либо 1-2 сильные локальные **Угрозы Сцены**.

- Глобальная **Угроза** подойдёт, если давление тянется через несколько **Сцен**.
- Локальная **Угроза** подходит, если **опасность** важна только в текущей **Сцене**.

Вот примеры **Возможных Угроз**, для вашего вдохновения:

Глобальные угрозы:

- приближение шторма;
- деградация реактора;
- рост заражения;
- истощение воздуха;
- прибытие враждебной группы;
- разрушение объекта.

Локальные угрозы:

- обрушение перекрытий;
- перегрев шлюза;
- активация турелей;
- потеря укрытия;
- пожар в соседнем отсеке.

СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Если вам хочется сделать **Миссию** напряжённой, не добавляйте сразу много **Опасностей**. Часто лучше одна понятная **Опасность** и один интересный **Счётчик Угрозы**, чем четыре источника давления сразу.

СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Делайте **Счётчики Глобальных Угроз** долгими и с высоким **Масштабом**. Локальные **Угрозы** могут быть короче, но менее разрушительными, пусть они чаще отнимают у команды немного ресурсов, чем наносят один крупный удар.

Шаг 6. Подготовьте только самое важное

Чтобы начать **Миссию**, не нужно готовить всё заранее. Достаточно того, без чего не заработает первая **Сцена**.

Минимальный набор подготовки может выглядеть так:

- основная **Цель Миссии**;
- 1-3 дополнительные **Цели**;
- 2-4 предполагаемые **Сцены**;
- по 1-2 **Опасности** на каждую ключевую **Сцену**;
- 1 глобальная **Угроза**, если она нужна;
- понимание, что изменится при **Успехе**, частичном **Успехе** и **Провале**.

Остальное можно уточнять по ходу игры, опираясь на действия гроидов и уже возникшие **Последствия**.

Шаг 7. Решите, к чему приведёт завершение Миссии

До начала игры полезно понимать, к чему приведут три базовых результата:

- **Успех** – основная **Цель Миссии** выполнена;
- **Частичный успех** – экспедиция добилась важного результата, но заплатила цену или не завершила задачу полностью;
- **Провал** – основная **Цель** не выполнена, а положение экспедиции или Кампании ухудшилось.

Не обязательно заранее прописывать детали. Достаточно понимать:

- что экспедиция получит;
- что потеряет;
- какие **новые** проблемы или возможности появятся после **Миссии**.

О чём стоит помнить

Хорошая **Миссия** почти всегда:

- ставит перед гроидами ясную задачу;
- даёт хотя бы один трудный выбор;
- создаёт давление времени или цены;
- позволяет менять план по ходу игры;
- меняет положение экспедиции, даже если всё пошло не так.

Если после подготовки вы можете в одном-двух предложениях объяснить, что нужно сделать, что мешает и чем придётся рискнуть, значит, **Миссия** готова.

9.2. Как назначать Сложность, размер Целей и Масштаб Угрозы

Эти ориентиры помогают быстро понять, насколько трудна задача, сколько усилий она потребует и насколько тяжёлыми будут последствия ошибки.

Сложность Проверки

Сложность показывает, насколько трудно продвинуться к результату прямо сейчас.

Если действие хорошо подготовлено, опирается на Слабость, или выгодную позицию – **Сложность** ниже. Подходящее **Улучшение** УЖЕ добавляет 1 **Успех**, что равнозначно понижению **Сложности**. Если гроицы действуют против **Защиты**, в спешке, под давлением или неподходящим способом – **Сложность** выше.

Используйте следующие ориентиры:

- **Сложность 0** – выгодная позиция. Дроицы действуют спокойно, через явную **Слабость**, без серьёзного сопротивления, давления времени или с хорошей погодой. Такие действия должны ощущаться как заслуженно эффективные.
- **Сложность 1** – рабочая задача. Есть небольшие сложности, риск или неудобство, но ситуация в целом под контролем. Это хороший уровень для большинства рутинных действий внутри напряжённой **Сцены**.
- **Сложность 2** – стандартное препятствие. Нормальный уровень для опасной **Миссии**. Есть активное сопротивление, нехватка времени, плохая позиция или нестабильная среда. Если сомневаетесь – начните со **Сложности 2**.
- **Сложность 3** – сложная задача. Дроицы действуют против явной **Защиты**, без нужного инструмента, в очень плохих условиях или под сильным давлением. Без подготовки, **Анализа** или совместных действий такую задачу редко удаётся решить без **Последствий**.
- **Сложность 4** – тяжёлая задача. Крайне трудная задача, выполнение которой потребует слаженных действий, большого количества ресурсов или грамотной подготовки, но даже так, вероятнее всего приведёт к **Последствиям**.
- **Сложность 5** – на пределе возможностей. Почти невозможное действие в текущих условиях. Используйте её, когда хотите показать, что без смены подхода, новой **Цели**, поиска **Слабости** или командной работы получить желаемое почти невозможно.

СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Высокая **Сложность** при низких **Характеристиках** группы может сделать задачу невозможной к выполнению. Помните об этом при создании **Опасностей**. Возможно в этом случае лучше предложить более длительной **Счётчик** с меньшей **Сложностью**.

СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Если вам хочется сделать **Сцену** напряжённое, чаще лучше не поднимать **Сложность**, а ввести или ускорить **Счётчик Угрозы**. **Сложность** замедляет прогресс. **Угрозы** – создают драму.

Длительность Счётчика Цели

Длительность **Счётчика Цели** показывает, сколько работы нужно для результата.

- **Цель(1)** – мгновенное действие. Нажать рычаг, перерубить кабель, захлопнуть створку, быстро схватить предмет.
- **Цель(2-4)** – короткая локальная задача. Вскрыть панель, перебраться через разлом, стабилизировать датчик, отключить простую систему.
- **Цель(6-8)** – заметное препятствие в рамках **Сцены**. Взломать защищённый терминал, договориться с враждебной стороной, вывести союзника из опасной зоны, локализовать аварию.
- **Цель(10-12)** – крупная задача **Сцены** или групповая **цель**. Встретиться всей командой, удерживать позицию, провести глинную исследовательскую процедуру, отключить сложную систему безопасности.
- **Цель(14+)** – задача уровня **Миссии** или многоэтапная операция. Используйте такие **Цели редко**. Если задачу можно интересно разбить на несколько разных шагов, почти всегда лучше сделать именно так.

СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Если в задаче есть несколько разных препятствий, не раздувайте один огромный **Счётчик**. Лучше предложите разбить большую и сложную **цель** на несколько связанных или последовательных **Целей**: так **Сцена** читается лучше, а решения игроков становятся интереснее.

Длительность для нескольких участников:

Если члены экспедиции заявляют **Цель** по итогам которой эффект распространяется на всех участников группы, возьмите длительность для одного и умножьте на количество всех на кого распространится эффект. Либо, вы можете сделать отдельный **Счётчик** для каждого участника, тогда вам проще будет отслеживать прогресс для каждого отдельного участника.

СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Короткая **Угроза** с высоким **Масштабом** – это проблема «здесь и сейчас». Длинная **Угроза** с низким **Масштабом** – это фоновое давление, которое постепенно загоняет группу в угол.

СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Чем короче **Угроза** и чем выше **Масштаб** тем она опаснее. Чем **Длительнее** **Угроза** и чем меньше её **Масштаб**, тем она проще.

Масштаб Угрозы

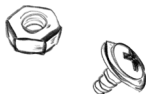
Масштаб определяет, насколько тяжёлым будет **Последствие**, когда **Счётчик Угрозы** заполнится.

- **Масштаб 1** – помеха или мягкое осложнение. Небольшой **Урон** либо **Состояние**, потеря темпа, неудобная позиция, локальная помеха.
- **Масштаб 2** – серьёзное осложнение. **Заметный Урон** и/или **Состояние**, блокировка **Цели**, потеря важного ресурса, новый опасный фактор в **Сцене**.
- **Масштаб 3** – сильный поворот **Сцены**. **Состояние** и/или серьёзный **Урон**, крупная блокировка, потеря важной возможности, резкое изменение расстановки сил, новая критическая **Угроза**.
- **Масштаб 4+** – событие, меняющее всю **Сцену**. Обвал, разгерметизация, появление новой силы, катастрофический **провал** плана. На этом уровне **Последствие** часто приводит к **Смене Сцены** (см. раздел 4.7, Тип 3).

Когда и что использовать

Повышайте Сложность, если:

- дроиды действуют против **Защиты**;
- выбранный подход плохо подходит к задаче;
- условия явно мешают действию;



Вводите или ускоряйте **Угрозу**, если:

- хотите нарастить давление, а не просто замедлить прогресс;
- даже **Успех** должен ощущаться рискованным;
- в **Сцене** нужно больше движения, **Опасности** или срочности.

Создавайте новую **Цель**, когда:

- игроки меняют подход и начинают решать уже другую задачу.

СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Если **Сцена** начинает вязнуть, не оживляйте её лишними бросками. Лучше введите новую **Угрозу**, ускорьте уже существующую или дайте **Последствие**, которое заставит группу пересобрать план. Это почти всегда работает лучше, чем просто затягивать обмен действиями.

Ориентир по насыщенности Сцены

Если вы не уверены, начните с простого набора:

- 1 основная **Цель**
- 0-2 дополнительные **Цели**
- 1-3 активные **Угрозы** от **Опасностей**

Обычно этого достаточно, чтобы **Сцена** оставалась и напряжённой, и читаемой.

Если в **Сцене** одновременно слишком много **Счётчиков**, игроки могут перестать видеть ситуацию **целиком** и начинать играть в учёт сегментов, а не в драму и решения.

Переход между Сценами

Переходите к новой **Сцене**, когда текущая ситуация заметно изменилась: ключевая **Цель** выполнена, Старый план больше не работает или **Последствие** меняет обстановку настолько, что группа уже решает другую задачу.

Не нужно отыгрывать подробно то, что стало рутиной или больше не требует интересных решений. Если дроидам уже ясно, что делать дальше, покажите результат, зафиксируйте, что изменилось, и переходите к следующей **Сцене**.

9.3 Завершение Миссии.

Миссия завершается, когда происходит одно из трех событий:

1. Экспедиция выполнила основную и/или дополнительные **Цели Миссии** и покинула опасную зону
2. Экспедиция приняла решения прервать **Миссию** и вернуться.
3. Экспедиция больше не может продолжать выполнение **Миссии**. Все пути к выполнению основной **Цели** утрачены, группа уничтожена, отозвана или вынуждена эвакуироваться.

Когда **Миссия** завершается, последовательно выполните следующие шаги.

Шаг 1. Определите исход миссии.

- **Успех**. Все **цели Миссии** Выполнены.
- **Частичный Успех**. Основная или дополнительная **Цель Миссии** Выполнена. Экспедиция достигла какого-то значимого результата, добыла важный ресурс, спасла союзников или данные.
- **Провал**. Основная и дополнительные **Цели Миссии** не выполнены, а **Последствия Миссии** ухудшили положение экспедиции или кампании.

Результат **Миссии** прежде всего определяет художественные **последствия** и развитие кампании. Он не отменяет остальные шаги завершения **Миссии**.

Шаг 2. Отмените временные эффекты миссии.

Снимите все обычные локальные **Состояния**, временные бонусы и штрафы относящиеся только к текущей **Миссии** или **Сцене**. Все локальные **Счётчики Целей** и **Угроз** этой **Миссии** закрываются и убираются без **Последствий**.

Сохраняются только:

- **Десинхронизация**.
- **Прогресс Личности**
- **Черты личности, Профили Характера** и **Архетипы**.
- **Последствия**, которые **Оператор** прямо объявил долгосрочными.
- **Счётчики Целей** и **Угроз** кампании, если вы их используете.

Шаг 3. Восстановите гроигров.

После возвращения с **Миссии Целостность** каждого гроида, полностью восстанавливается до максимума.

Если в ходе **Миссии** был уничтожен союзник, группа может провести Восстановление по обычным правилам. [Подробнее об этом в разделе **Целостность** [4.11]].

Шаг 4. Разберите Задачи Модулей Личности.

Каждый игрок проверяет, была ли выполнена его **Задача Модуля Личности**. Если **Задача** выполнена, гроид получает +1 к **Прогрессу Личности** и +1 **Синхронизацию**.

После этого, независимо от выполнения, текущая задача вычёркивается по обычным правилам.

Шаг 5. Выдайте Синхронизацию.

В конце **Миссии** каждый игрок может дать 1 **Синхронизацию** другому гроиду, но не себе. Это награда за надёжность, помощь, важный вклад в **успех группы**, интересный отыгрыш или поддержку команды в критический момент.

СОВЕТ ОПЕРАТОРУ

Даже проваленная **Миссия** должна двигать кампанию вперёд. Появление новых **Целей** и **Угроз** покажет, что мир вокруг меняется и решения игроков важны.

Шаг 6. Начислите Очки развития.

При выполнении основной **Цели Миссии** каждый гроид получает 20 очков развития.

За каждую невыполненную дополнительную **Цель Миссии** **Оператор** отнимает по 4 **Очка Развития**, вплоть до 0.

При невыполнении основной **Цели Миссии** каждый гроид получает 0 **Очков Развития**.

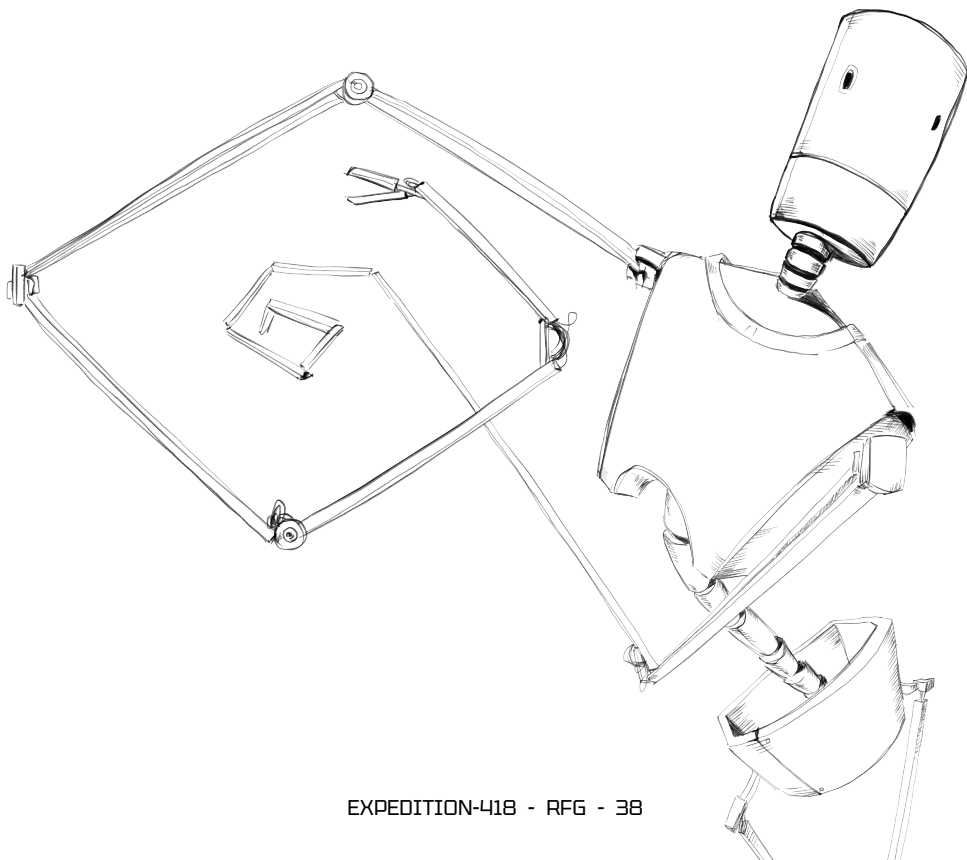
За каждую выполненную дополнительную **Цель Миссии** **Оператор** добавляет по 4 **Очка Развития**, вплоть до 20.

После этого игроки сразу проверяют, хватает ли им **Очков Развития** на **Модернизацию** и совершают **Модернизацию**. Сразу после **Модернизации** игроки пересчитывают необходимые **Очки развития** для **Модернизации** (При изменении значения **Корпуса**), после чего оставшиеся очки переносятся дальше. Таким образом, Игроки могут совершить несколько **Модернизаций** подряд по завершению **Миссии**.

Шаг 7. Обновите состояние кампании.

Оператор кратко фиксирует, как исход **Миссии** повлиял на кампанию:

- Какие новые возможности открылись.
- Какие **Угрозы** продвинулись
- Какие ресурсы, контакты, сведения или маршруты появились у экспедиции.
- Какие долгосрочные **Последствия** перейдут в следующую **Миссию**.



ПРИЛОЖЕНИЕ

Гlossарий

Здесь собраны ключевые игровые термины. Подробные правила описаны в соответствующих разделах.

Роли и персонажи

Оператор - Ведущий игры – человек за столом, который описывает мир, управляет неигровыми персонажами и интерпретирует правила.

Диспетчер - Бортовой ИИ корабля АРЕХ-Ч1В. Персонаж в игровом мире, которого играет **Оператор**.

Дроиг - Игровой персонаж – исследовательский робот на борту АРЕХ.

Структура игры

Кампания - Последовательность связанных **Миссий**.

Миссия - Последовательность **Сцен** с общей **Целью**.

Сцена - Последовательность **Циклов** в определённом месте или ситуации.

Цикл - Один круг **Хогов** всех игроков.

Хог - Действия одного дроига в рамках **Цикла**.

Простой - Период затишья без прямых **Угроз**, в течение которого дроиги могут провигать **Цели без** Проверок. За каждый провигнутый сегмент **Оператор** провигает глобальные **Счётчики Угроз** на столько же.

Проверки и броски

Проверка - Бросок костей для определения результата рискованного или сложного действия.

Успех - Результат на кости, равный или меньший **Порога Характеристики**. Провигает **Счётчики Целей**.

Порог - Значение **Характеристики** $\div 2$ (с округлением вверх). Определяет, какие результаты на костях считаются **Успехами**.

Угроза - Результат на кости в диапазоне 6-9. Провигает **Счётчики Угроз**.

Сложность - Количество **Успехов**, вычитаеьмых из результата броска перед провиганием **Счётчика Цели**. Принимает значения от 0 до 5.

Автоуспех - Если бонусные **Успехи** дроига уже равны или превышают **Сложность**, бросок не нужен: **Счётчик Цели провигается** на 1 без роста **Угроз**.

Взрыв кости - Когда на кости выпадает 0 и действует эффект «Взрыва»: этот 0 считается **Успехом**, и вы можете бросить эту кость ещё раз. Если снова 0 – ещё один **Успех** и ещё один бросок. Повторяйте, пока не выпадет другое значение.

Удача - Если после броска у вас нет ни одной **Угрозы** и ни одного **Успеха**, сложите результат всех костей и сверьтесь с таблицей Удачи.

Счётчики, Цели и Угрозы

Счётчик - Визуальный трекер прогресса – круг, п-угольник или шкала, разделённые на сегменты. Бывают двух типов: **Цель** и **Угроза**.

Счётчик Целей - Задача, которую дроиги пытаются выполнить. Имеет **Длительность** и **Сложность**.

Счётчик Угроз - Приближающаяся **опасность**, которая угрожает дроигам. Имеет **Длительность** и **Масштаб**.

Масштаб - Параметр **Угрозы**, определяющий тяжесть Последствий при заполнении её **Счётчика**.

Опасность - Источник **Угроз** в **Сцене**. Может быть скрытой. Имеет **Слабости** и **Защиты**.

Изученная Опасность - **Опасность**, все постоянные **Слабости** и **Защиты** которой раскрыты. Все **Проверки** против неё совершаются с +3 **Успехами**.

Последствия - Результат заполнения **Счётчика Угроз**. Негативные изменения в текущей **Сцене**, **Миссии** или **Кампании**.

Действия

Разведка - **Действие-Цель**[3], позволяющее узнать информацию о скрытом **Счётчике Угрозы**: что за **Счётчик**, какая **Опасность** его вызвала и что произойдёт при заполнении.

Анализ - **Действие-Цель**[3], позволяющее выяснить одну **Слабость** или **Защиту** конкретной **Опасности**.

Совместное Действие - Совместная работа нескольких дроигов над одной **Целью**. При активном взаимодействии даёт +1 **Порог** за каждого дополнительного участника.

Подготовка - Передача лишнего **Успеха** другому игроку с описанием помощи. Получатель получает +1 **Порог** при следующей Проверке. Один раз за **Хог**.

Закреть собой - Трата Действия для принятия **Урона** и/или Состояния вместо другого объекта в **Сцене**. Требуется возможности переместиться между эффектом и объектом.

Полевой ремонт - Восстановление **Целостности** вне корабля АРЕХ с помощью **Ремонтного модуля** или ремонтных наборов. Позволяет также починить **Повреждённое Улучшение** или **Форму** и безопасно отключить **Улучшения**.

Характеристики дроига

Характеристика - Один из четырёх базовых параметров дроига: **Хоговая**, **Манипуляторы**, **Корпус**, **Системы**.

Форма - Базовая конструкция части тела дроига. Применима для **Хоговой** и **Манипуляторов**.

Улучшение - Дополнительный модуль или способность дроига.

Целостность - Обобщённый индикатор здоровья, энергии и ресурсов дроига. Равна 4 + значение **Корпуса**. Тратится на способности и теряется при получении **Урона**.

Урон - Потеря **Целостности**. Назначается **Оператором** как **Последствие**.

Критическое повреждение - Если **Целостность** должна уйти ниже 0, наименьшая ненулевая **Характеристика** уменьшается на 2 (или до 0), после чего **Целостность** полностью восстанавливается.

Перегрузка - Если **Характеристики** не хватает для подержания установленных **Форм** и **Улучшений**, Проверки этой **Характеристики** считают **Угрозами** результаты 4-9 (вместо 6-9).

Состояние - Временный негативный эффект, наложенный на дроига (например: Ошеломлён, Загрязнён).

Команда и Синхронизация

Синхронизация [Синк] - Очки доверия команды к дроигу. Тратятся на помощь союзникам. Максимум – 3.

Десинхронизация [Десинк] - Маркеры того, что дроиг действует против интересов группы. Сопровождаются кумулятивными негативными эффектами.

Личность и развитие

Модуль Личности - Определяет приоритеты дроига и его подход к решению проблем.

Задача Модуля Личности - Конкретное задание из списка **Модуля Личности**, выбираемое в начале **Миссии**. При выполнении даёт +1 **Прогресс Личности** и +1 **Синхронизация**.

Прогресс Личности - **Счётчик**, отслеживающий развитие **Личности** дроига. При заполнении дроиг получает новую **Черту Личности** (или развивает **Архетип**).

Черта Личности - Постоянная особенность, отражающая сформировавшийся характер дроига. При использовании в **Проверке** даёт +1 **Порог** и активнрует **Взрывы** кости на значении 0.

Профиль Характера - Добровольно отыгрываемая особенность поведения дроига. Не даёт игромеханических бонусов.

Архетип - Устойчивый характер, формирующийся после получения трёх **Черт Личности**. Определяется по **Графу Архетипов** и даёт уникальную **Способность Архетипа**.

Модернизация - Повышение одной **Характеристики** на 1 при накоплении достаточного количества **Очков Развития**.

Очки Развития - Ресурс, получаемый после **Миссии**. Накапливаются до порога **Модернизации** (4 + **Порог Корпуса**).

Приложение А. Справочные таблицы

1. Проверки и броски

Порог = **Характеристика** ÷ 2 [округление вверх]. Результат на кости ≤ **Порога** = **Успех**. Результат 6-9 = **Угроза**. Одна кость может быть и **Успехом**, и **Угрозой**.

Порядок Проверки

	ШАГ
1	Выберите или создайте Цель
2	Опишите подход. Форма/Улучшение с подходящим Преимуществом = +1 Успех . Ещё одно Преимущество = +1 Успех за 2 Целостности .
3	Оператор определяет Характеристику и Сложность [0-5]
4	Выберите пул: 1-5 костей [d10, значения 0-9]
5	Бросьте. Подсчитайте Успехи (≤ Порога) и Угрозы [6-9]
6	Потратьте Успехи : 1 на отмену 1 Угрозы , 1 на Подготовку (+1 Порог союзнику), остальные – Сложность = продвижение Цели
7	Оператор распределяет оставшиеся Угрозы по Счётчикам

Автоуспех

Если бонусные **Успехи** ≥ **Сложность** → бросок не нужен: **Счётчик Цели** +1 без **Угроз**.

Взрыв кости

При активной **Черте Личности**: если на кости 0 = **Успех** + перебросить эту кость. Повторять, пока выпадает 0.

2. Характеристики

Характеристика	Описание	Бюджет
Хоговая	Перемещение, препятствия, скорость, устойчивость	Формы + Улучшения
Манипуляторы	Работа руками, точные операции, захват, инструменты	Формы + Улучшения
Корпус	Прочность, выносливость, сопротивление Урону и среде	Только Улучшения
Системы	Сенсоры, связь, вычисления, социальные, электроника	Только Улучшения

Ключевые формулы

Параметр	Формула
Порог	Характеристика ÷ 2 [округление вверх]
Целостность (макс.)	4 + значение Корпуса
Бюджет Улучшений	Характеристика – Стоимость Формы
Очки Развития для Модернизации	4 + Порог Корпуса
Перегрузка	Если Характеристики < стоимости Форм+Улучшений : Угрозы при 4-9

При обнулении 2-й **Характеристики**: **Состояние** «Отключён». Все 4 **Характеристики** = 0: дроид уничтожен.

Критическое повреждение: если **Целостность** < 0, наименьшая ненулевая **Характеристика** –2 (или до 0), **Целостность** полностью восстанавливается.

3. Последствия

При заполнении **Счётчика Угрозы** наступают **Последствия**. Тяжесть = **Масштаб**.

Тип 1: Урон

Масштаб	Урон Целостности (каждому зачетому)
1	2
2	4
3	6
4	8
5+	+2 за каждый уровень выше 4

Замена: 1 **Состояние** = 2 **Урона**. 1 Повреждение **Улучшения/Формы** = 6 **Урона**.

Тип 2: Доступ

Масштаб	Новая Цель	Эффект
1	Цель [3, 1]	Блокирует одну существующую Цель
2	Цель [4, 2]	Блокирует одну существующую Цель
3	Цель [6, 2]	Блокирует одну или несколько Целей
4	Цель [8, 3]	Блокирует одну или несколько Целей

Тип 2 (альт.): Упущенная возможность

Масштаб	Новый Счётчик Угрозы	При заполнении
3	Угроза [8, 4]	Возможность упущена до конца Миссии
4	Угроза [6, 4]	Возможность упущена до конца Миссии

Тип 3: Смена Сцены (Масштаб 4+)

Уберите все локальные **Угрозы** и **Опасности**, введите новые. **Прогресс Целей** сохраняется, если актуален.

4. Таблица Угачи

Условие: после броска нет ни одного Успеха и ни одной Угрозы. Сложите все кости и сверьтесь с таблицей.

Если Порог Характеристики ≥ 5 , Угача невозможна (любой результат = Успех или Угроза).

Σ	Название	Эффект
1	Небольшая возможность	+1 Успех на следующую Проверку
2	Микросинхронизация	+1 Синхронизация
3	Очистка оптики	Задайте вопрос Диспетчеру без Проверки
4	Рекуперация	+1 Целостность
5	Начальный риск-менеджмент	-1 Угроза на следующую Проверку
6	Уточнённое прогнозирование	Продвиньте любой Счётчик (≥ 1 заполнено) на 1 в любую сторону
7	Эффективное перераспределение	Следующая Проверка: Порог +1
8	Незадействованные резервы	+2 Целостности или снимите 1 Состояние
9	Адаптивный пересчёт	Перебросьте часть костей (обязаны принять новый результат)
10	Распределённая оптимизация	+1 Успех на следующую Проверку всем союзникам
11	Темпоральная аномалия	Выберите Счётчик. Он сбрасывается до 0
12	Продвинутый риск-менеджмент	-1 Угроза на следующую Проверку каждого члена группы
13	Ускоренный цикл анализа	Продвиньте любой Счётчик на 2 в любую сторону (уход в минус = отмена)
14	Открытая возможность	+2 Успеха на следующую Проверку
15	Оптимизация взаимодействия	Следующая Проверка: -1 Успех за каждого участника
16	Новый шанс	Немедленное бесплатное Действие, игнорируя все Угрозы
17	Угачное стечение обстоятельств	Временное улучшение Сцены: +1 Успех всем на следующую Проверку
18	Революция личности	Задача Модуля Личности считается выполненной. Возьмите новую
19	Глубокая реконфигурация	Продвиньте любой Счётчик на 3 (уход в минус = отмена)
20	Единство модулей	+1 Синхронизация каждому члену группы
21	Просчитанный риск	Игнорируйте все Последствия в следующем Цикле
22	Финализация подпроцесса	Немедленно завершите Счётчик с ≤ 4 незаполненными сегментами
23	Нейтрализация угрозы	Все Счётчики Угроз -2 (уход в минус = отмена)
24	Антихрупкость	Вся группа игнорирует Угрозы в следующем Цикле
25	Абсолютная стабилизация	Каждый: +5 Целостности и снять 1 Состояние

5. Дистанции

Дистанция	≈	Описание	Быстрое перемещение
Вплотную	0-1 м	Можете коснуться без перемещения	–
Близкая	1-10 м	В пределах одной комнаты	Свободное перемещение
Средняя	10-30 м	Соседнее помещение, конец зала	Цель(2)
Дальняя	30-150 м	Другой конец комплекса, другая сторона каньона	Цель(4)
Сверхдальняя	150+ м	На пределе видимости. Транспорт или часы пути	Цель(8)

6. Состояния

Счётчик Состояния = количество Проверок, к которым применяется эффект. По истечении – снимается автоматически.

Состояние	Проявление	Эффект	Снятие
Загрязнён	Механизмы засорены	+1 Успех на любое действие	Модуль Очистки или Счётчик 3
Ошеломлён	Системы перегружены	Угрозы при 4-9 (вместо 6-9)	Счётчик 3
Упал	Потеря устойчивости	Нет перемещения. +1 Сложность	Действие + Гиростабилизатор, или помощь союзника, или Счётчик 3
Плохая видимость	Сенсоры: перебои	Не видите дальше ближней. +1 Угроза на ближней	Выход из зоны. Всеспектральные сканеры игнорируют на ближней
Перегрев / Переохлаждение	За пределами режима	+1 Угроза за действие (+1 ещё при нагрузке)	Счётчик 3 в покое. Адаптация к среде (Счётчик 6)
Повреждённое Улучшение	Модуль заблокирован	Форма/Улучшение недоступны. Угрозы связанной Хар-ки: 4-9	Полевой ремонт или нештатное отключение (3 Цел.)
Дезориентирован	Навигация сбоит	+1 Сложность, +1 Угроза за действие	Выход из области или Счётчик 3
Опасная Среда	Экстремальные условия	Урон и/или Состояние за каждую Проверку в зоне	Выход из зоны. Адаптация к среде (Счётчик 6)
Отключён	Полное выключение	Нет действий, восприятия, взаимодействия	Союзник: 15 мин. или Цель(6) в бою

7. Формы Ходовой

Форма	Ст-ть	Ограничение	Способность
Шасси	0	Нет лестниц, уклон >30°, нет прыжков	–
Моноколесо	1	Нет верт. поверхностей, уклон >45°. Прыжки до 0.5 м	–
Антропоморфные ноги	3	Ноги человека	Человеческая инфраструктура
Паучьи ноги	4 [+1/пару]	Размах в узких пространствах	2 Цел. → вертикаль (Сч.6). 3 Цел. → все поверхности (Сч.6). –1 Цел. за доп. пару
Антигравитация	7	Нет	Парение до 30 см. Облёт до 3 м. Средняя дист. за Ход (1 Цел./Ход)

8. Формы Манипуляторов

Форма	Ст-ть	Ограничение	Способность
Кнопкодав	0	Одна кнопка. Нет захвата/переноса	Убирается в корпус
Клешни-захваты	1	+1 Сложность для тонких операций	Грубая сила (Преимущество)
Антропоморфные руки	3	Руки человека	Человеческая инфраструктура
Гибкие руки	4 [+1/руку]	Хрупкость: при понижении Хар-ки всегда Манипуляторы	Несколько операций одновременно. Отверстия 5x5 см. Автономно на ближней дист.
Квантовые щупы	8	Нет	Манипуляция на средней дист. Без прямой видимости (если знаете позицию)

9. Улучшения Ходовой

Улучшение	Ст-ть	Преимущество	Способность
Магнитные фиксаторы	1	–	Закрепление на металле. Свободное перемещение по мет. поверхности
Фиксаторы позиции	1	–	Действие: невозможно сдвинуть Последствиями Масштаба 1-2. Нет перемещения до снятия
Прыжковый модуль	2	Короткий полёт	2 Цел. → средняя дистанция (перемещение)
Амортизация	2	Стабилизация	–1 Урон при падении
Гиростабилизация	3	Баланс	Действие: подняться при Состоянии «Упал»

10. Улучшения Манипуляторов

Улучшение	Ст-ть	Преимущество	Способность
Мультиинструмент	2	Физическая техника	–
Точная калибровка	1	Точность, ловкость	–
Силовой привод	1	Грубая сила	–
Вакуумный захват	2	Гладкие/хрупкие поверхности	Присасывание для переноса/захвата
Режим небезопасного взаимодействия	2	–	3 Цел. → игнорировать эффект опасного объекта (С.12)

11. Улучшения Корпуса

Улучшение	Ст-ть	Преимущество	Способность
Штатный электрошокер	0	–	Удар током на дистанции «вплотную»
Активная броня	2	–	–1 получаемого Урона
Встроенное лёгкое вооружение	3	–	1 Цел. = +1 Успех. Угары/энергия/стрельба/пилы
Встроенное тяжёлое вооружение	6	–	5 Цел. = +3 Успеха. Гаубицы/ракеты/фазеры
Повышенная грузоподъёмность	1	Тяжёлые объекты	–1 Угроза из броска при использовании
Аморфность	3	Протискивание, проникновение	Действие: проход через отверстия 5х5 см+
Самоочистка корпуса	1	–	Действие: снять «Загрязнён»
Корпус-платформа	1 [+1/слот]	–	1 грои/человек за слот. Мост 2 м / рампа 1 м за слот
Адаптация к среде	3	Опасная Среда	1 Цел.: игнорировать Перегрев/Переохлаждение/Опасную Среду [Сч.б]
Ремонтный модуль	3	–	Использований = Порог Систем. 1 исп. = +2 Целостности [вплотную]

12. Улучшения Систем

Улучшение	Ст-ть	Преимущество	Способность
Проводной интерфейс	0	–	Подключение к машине с портом вплотную
Всеспектральные сканеры	3	Обнаружение	Игнорируют Лёгкую Заслонённость. 3 Цел. = Анализ на ближней дистанции
Система предсказания последствий	4	–	3 Цел.: вопрос Оператору о будущем или Анализ Опасности
Система кризис-менеджмента	5	–	Ваши Последствия –1 Масштаб (min 0). 1 Цел. = –1 Угроза другого [1/Проверку]
Языковой синтезатор	2	–	Все языки: устно, письменно, дешифровка
Система мат. планирования	1	–	1 Цел. = +1 Успех. 2 Цел. = +1 Порог (при расчётах)
Система гальной связи	3	–	Связь с группой на расстоянии. 1-4 Цел. = запрос с корабля
Система фазового перехода	4	–	1-3 Цел.: телепорт на близкую-гальную. 4 Цел.: на корабль
Разведывательные дроны	2	–	4 Цел.: Разведка или Анализ на гальной дистанции
Метеостанция	1	–	2 Цел.: сдвинуть Счётчик погодной Угрозы на 1 (min 0)
Распознавание лжи	2	–	1 Цел.: определить ложь собеседника
Модуль невероятной убедительности	3	Социальные взаимодействия	2 Цел. = +1 Порог
Система удалённого подключения	4	Электронные устройства	Подключение на гальной дист. –1 Угроза. 2 Цел. = +1 Порог

13. Модули Личности

Модуль	Оптимизирует	Фраза
Модуль Эффективности	Скорость	«Сделать это как можно быстрее.»
Модуль Выполнения Миссии	Качество выполнения	«Сделать именно то, за чем нас отправили.»
Модуль Безопасности	Выживаемость группы	«Сделать так, чтобы никто не сломался.»
Модуль Социальной Стабильности	Отношения и деэскалация	«Сделать так, чтобы нас не считали угрозой.»
Модуль Исследования	Получение информации	«Сначала понять, потом действовать.»

Задача Модуля Личности выбирается в начале Миссии. **Выполнение** = +1 Прогресс Личности + 1 Синхронизация.

14. Черты Личности

При использовании в Проверке: +1 Порог + Взрыв кости на 0. Буквенный код уникален для каждого гроида.

Код	Варианты черт (выберите одну)
T+	Действовать быстро / Устранить проблему сразу / Форсировать развитие
T-	Собирать информацию / Выжгать момент / Подготовить возможность
E+	Выпендриваться / Действовать прямолинейно / Эскалировать ситуацию
E-	Действовать без шума / Скрывать информацию / Действовать, а не говорить
V+	Взять под контроль / Захватить инициативу / Вдохновить на действие
V-	Усилить союзника / Снять напряжение / Отойти в тень
R+	Подставиться под опасность / Довести до предела / Пойти ва-банк
R-	Устранить уязвимость / Минимизировать потери / Подготовить отход
P+	Поступить по принципу / Не отступить от убеждения / Сделать по совести
P-	Сделать, чтобы сработало / Выбрать эффективное / Пожертвовать ради результата
S+	Установить порядок / Следовать протоколу / Держаться проверенного
S-	Сломать шаблон / Попробовать иначе / Выйти за рамки

15. Профили Характера

Добровольная особенность поведения. Без механических бонусов. Можно менять по ходу игры.

Шаблон	Пример
Обсессия: Я чрезмерно фиксируюсь на [...]	«Я фиксируюсь на симметрии / на сборе образцов»
Порядок: Мне трудно игнорировать [...]	«Неоткалиброванное оборудование / грамматические ошибки»
Манера общения: Я общаюсь [...] независимо от ситуации	«Цитатами из инструкций / избегая местоимений»
Искажение восприятия: Я воспринимаю происходящее как [...]	«Потенциальную угрозу / научный эксперимент»
Эмоциональная имитация: Я демонстрирую [...] не всегда уместно	«Энтузиазм / сочувствие»
Личное правило: Я стараюсь [всегда/никогда] [...]	«Никогда не оставлять союзника / всегда представляться полным номером»

16. Синхронизация и Десинхронизация

Шкала Десинхронизации

Десинк	Статус	Эффект
0	Полная Синхронизация	—
1	Первый тревожный сигнал	Состояние «Дезориентирован» [С4. 6]
2	Система мониторинга: нестабильность	+1 Сложность ко всем Проверкам
3	Последнее предупреждение	Совместные действия не дают бонус Порога
4	Изъятие из экспедиции	Дроид выбывает. Создайте нового персонажа

Получение Синхронизации (макс. 3)

В конце Миссии: каждый игрок может дать 1 Синк другому. Выполнение Задачи Модуля: +1 Синк. **Оператор** может выгнать.

Трата Синхронизации

Стоимость	Эффект
1 Синк	+1 Успех к броску другого дроида (в любой момент)
1 Синк	Убрать 1 Десинхронизацию у себя

17. Архетипы

Формируется после 3 Черт Личности. Определяется по Графу Архетипов (Слой I-III).

Таблица определения Архетипа

Архетип	Слой I	Слой II	Слой III
A1 – Инициатор	Быстрый	Гибкий	Защитник
A2 – Аналитик	Терпеливый	Системный	Защитник
A3 – Навигатор	Терпеливый	Системный	Сорвиголова
A4 – Шкипер	Быстрый	Системный	Сорвиголова
A5 – Защитник	Терпеливый	Гибкий	Защитник
A6 – Координатор	Быстрый	Системный	Защитник
A7 – Экспериментатор	Быстрый	Гибкий	Сорвиголова
A8 – Тактик	Терпеливый	Гибкий	Сорвиголова

Способности Архетипов (1 раз за Миссию)

Архетип	Способность
A1 – Инициатор	Перед броском: дайте участнику +3 Успеха и 3 Угрозы
A2 – Аналитик	Выберите Опасность. Завершив стандартный Анализ → мгновенно Изучаете её (все Защиты и Слабости)
A3 – Навигатор	Переместите любое количество желаний одного Счётчика в другой (без переполнения/заполнения)
A4 – Шкипер	При Последствии любого участника: полностью игнорируйте его эффекты
A5 – Защитник	При Критическом Повреждении любого участника: отмените эффект. Целостность цели полностью восстановлена
A6 – Координатор	3 Цикла: Совместные Действия дают +2 Порог за участника (вместо +1). Макс. +6
A7 – Экспериментатор	Перед Проверкой: удвойте кости в пуле (макс. 10). Все Успехи и Угрозы удваиваются
A8 – Тактик	Продвиньте любой Счётчик на 3 в любую сторону (минус = отмена), ИЛИ измените Цель Счётчика Цели

18. Развитие персонажа

Очки Развития после Миссии

Исход	Базовые ОР	Модификатор
Основная Цель выполнена	20	−4 за каждую невыполненную доп. Цель (мин. 0)
Основная Цель не выполнена	0	+4 за каждую выполненную доп. Цель (макс. 20)

Модернизация: порог = 4 + Порог Корпуса. При достижении: +1 к любой **Характеристике** (макс. 9]. Переполнение переносится.

Развитие Личности

Прогресс	Что происходит
2 (до Архетипа)	−4 Характеристик (по выбору). Сброс Прогресса. Новая Черта Личности
3 (после Архетипа)	−4 Характеристик. Сброс Прогресса. Тонкая настройка Архетипа. Талант Архетипа

Восстановление уничтоженного: все участники отдают ОР за Миссию. Новое тело с нуля, но старый **Модуль Личности** с Чертами, Профилями и Архетипами.

19. Справочник Оператора

Ориентиры по Сложности

Сложность	Описание
0	Выгодная позиция. Через Слабость, без сопротивления
1	Рабочая задача. Небольшие сложности, в целом под контролем
2	Стандартное препятствие. Активное сопротивление, нехватка времени. По умолчанию
3	Сложная задача. Против Защиты, без инструмента, сильное давление
4	Тяжёлая задача. Нужны слаженные действия, много ресурсов
5	На пределе возможностей. Без смены подхода или Слабости – почти невозможно

Ориентиры по Длительности Целей

Длительность	Описание
Цель(1)	Мгновенное действие: рычаг, кабель, кнопка
Цель(2-4)	Короткая задача: вскрыть панель, перебраться через разлом
Цель(6-8)	Заметное препятствие Сцены: взлом терминала, переговоры
Цель(10-12)	Крупная задача: выбраться всей командой, удержать позицию
Цель(14+)	Уровень Миссии. Лучше разбить на несколько связанных Целей

Ориентиры по Масштабу Угроз

Длительность	Описание
1	Помеха: небольшой Урон, Состояние, потеря темпа
2	Серьёзное осложнение: заметный Урон, блокировка Цели, потеря ресурса
3	Сильный поворот Сцены: серьёзный Урон, крупная блокировка, новая критическая Угроза
4+	Событие, меняющее всю Сцену: обвал, разгерметизация, Смена Сцены

Завершение Миссии: порядок шагов

Длительность	Описание
1	Определите исход (Успех / Частичный успех / Провал)
2	Отмените временные эффекты. Сохраните: Десинк, Прогресс Личности, Черты, Архетипы, долгосрочные Последствия
3	Восстановите Целостность всех гроигдов до максимума
4	Разберите Задачи Модулей Личности [+1 Прогресс, +1 Синк при выполнении]. Вычеркните текущую
5	Выдайте Синхронизацию (каждый → 1 Синк другому)
6	Начислите Очки Развития. Проверьте Модернизацию
7	Обновите Состояние кампании: Возможности, Угрозы, Ресурсы

EXPEDITION-418 – это настольная ролевая игра о команде исследовательских дроидов, которых отправляют на опасные миссии по всей галактике. Вы не герои, а просто обычные дроиды, собранные для выполнения разнообразных задач. Очень дорогое, разумное и немного эксцентричное оборудование.

О чём эта игра

Автоматический исследовательский корабль APEX (Automatic Programmed EXploration Ship) бороздит космос, выполняя задания Земли. На борту – команда дроидов-исследователей. Когда корабль обнаруживает что-то интересное, опасное или непонятное, он отправляет вас разобраться. Вы садитесь в десантную капсулу, падаете на планету и пытаетесь выполнить миссию (желательно не развалившись на запчасти).

Это игра-ситком. Каждая сессия – отдельный «эпизод» с чёткой структурой: высадка, исследование, проблемы, решения и эвакуация. Однако это не должно мешать вам иметь какую-то глобальную цель ваших экспедиций. Тон игры балансирует между напряжёнными исследованиями и комедией ошибок, когда до пяти дроидов с разными приоритетами пытаются договориться о правильном курсе действий.

Дроиды начинают игру как набор стандартных функций. Однако миссии в глубоком космосе редко бывают стандартными. Вам придётся импровизировать, совершать ошибки и делать выбор в серых зонах, где нет чётких инструкций и протоколов. Эти повторяющиеся решения постепенно формируют характер вашего Модуля Личности. То, что начиналось как случайная девиация, становится постоянной чертой. В итоге дроид обретает уникальный интерфейс взаимодействия с миром, где опыт предыдущих миссий весит больше, чем заводские установки.



Ресурсы и дополнительные материалы, аудиофайлы, версии для печати.
Fables.Monster

© 2025 Fables Monster
fables.monster
info@fables.monster