

КОСМІЧНИЙ КОВБОЙ

Настільна рольова гра про мисливців за винагородою
у недалекому майбутньому Сонячної системи.

Зроблено людьми для людей.

© 2025, Богдан Мокрієв, Dense Forest Camp. Всі права захищені.

Основні декорації

Сонячна система

- ▶ Через природні та техногенні катаклізми переважна більшість людства покинула Землю, а сама планета вкрита руїнами.
- ▶ Швидкі перельоти між світами Сонячної системи стали реальними завдяки технологічному прогресу.
- ▶ Люди заснували колонії на Венері, Марсі, Ганімеді, Калісто та поясі астероїдів.
- ▶ Навколо всіх заселених світів обертаються гігантські цитаделі та малі приватні космічні станції.
- ▶ Біля кожного з заселених світів побудовано Гіпербрами, крізь які подорожі космічним кораблем тривають 1-5 днів.

Нові порядки

- ▶ Земні держави втратили суверенітет. Їм на заміну прийшли мультинаціональні колонії. Кожна має свої закони, але фактично норми допустимого встановлюються корпораціями та організаціями.

- ▶ ОКСС — Об'єднані Колонії Сонячної Системи, реформована ООН, що стала міжколоніальним монополістичним об'єднанням.
- ▶ Опозицією ОКСС став Незримий Синдикат — об'єднання найвпливовіших кримінальних організацій, кланів і домів.
- ▶ Злочинність охопила весь заселений космос через неефективність правозахисних систем старого світу.
- ▶ Деякі колонії дотримуються нейтралітету та не визнають верховенство влади ОКСС. Інші ж стали амбасадорами організації.
- ▶ Часто збройні конфлікти та неочікувані союзи виникають між різними структурними підрозділами ОКСС чи Синдикату.

Колонізовані світи

- ▶ Колонії Венери — це летючі острови у верхніх шарах атмосфери над токсичними хмарами. Мешканці дотримуються хайтек та античного міксу у стилі та архітектурі.
- ▶ Племена Землі — залишки людей, що не змогли чи не хотіли мігрувати, облаштували житло у руїнах, розщелинах та підземних комплексах, щоб вберегтись від пекельного клімату та катаклізмів.
- ▶ Колонії Марсу — засновані в ущелинах та кратерах, під атмосферними куполами. Марсіанські колонії переважно народні (американські, слов'янські, азійські).
- ▶ Колонії Церери та Пояса астероїдів — каскади малих автономних колоніальних комплексів по периметру майже всього Пояса астероїдів, переважно промислові та практичні.
- ▶ Колонії Калісто — напівпідземні міста навколо промислових об'єктів на льодовій поверхні з кліматом вічної темної зими. Калісто не вдалось розтопити до океанічного шару.
- ▶ Колонії Ганімеда — плавучі модульні архіпелаги-колонії, переважно хайтек стиль, адаптовані до аграрної, сільськогосподарської промисловості та курортів. Ганімед розтопили тераформаційно-водневими ядерними боєголовками.
- ▶ Орбітальні станції прирівнюються до колонії по рівню населення. Тиск, атмосфера, клімат та інші умови відтворюються в гігантських кільцях, навколо операційного стрижня, тому люди завжди забезпечені гравітацією та швидкою логістикою у будь-яку точку житлового кільця.
- ▶ Титан — супутник Сатурна, на поверхні якого розгорнувся збройний конфлікт через спробу колонізації. Майже вся інформація про події на Титані засекречена.

Людина і космос

- ▶ Великі корпорації здатні купити малі орбітальні станції.
- ▶ Навколо астероїдів розгортаються каскади лазерних бурильних комплексів.
- ▶ Гігантські рекламні банери рояться навколо станцій та гіпербрам, на орбітах заселених світів.
- ▶ Космічне та орбітальне таксі стало новим популярним видом послуг.
- ▶ На зміну земному Інтернету прийшла Мережа, що огортає весь заселений космос.

Космічні ковбої

- ▶ У перші роки після заселення космосу ОКСС заснували Мисливське бюро.
- ▶ Основним завданням ліцензованих мисливців було затримувати розшукуваних злочинців за грошову винагороду.
- ▶ Після заснування Поліційного Департаменту (ПДСС) мисливці почали братися за будь-яке достатньо прибуткове найманство.
- ▶ Через стиль зовнішності і характер роботи, мисливців називають космічними ковбоями.
- ▶ Більшість вважає ковбоїв маргінальними через їхню невибагливість до наймачів.

Як користуватися книгою

Що потрібно для гри?

Для гри у Космічного ковбоя тобі знадобиться:

- Ведучий і ще 2-4 гравці;
- Ця книга правил;
- Аркуші персонажів та транспорту (у кінці цього документу або на сайті);
- Набір граників (≈6 десятигранників, κ10);
- Олівець, гумка та записник;

Вітаємо у Дикій Сонячній системі, ковбої! Підтягніть ремені кобури, протріть скло оксимасок та притримуйте капелюхи. Полювання починається!

«Космічний ковбой» — це настільна рольова гра про мисливців за винагородою у недалекому майбутньому Сонячної системи. Злочинність та свавілля колоніальної влади заповнили всі куточки заселеного космосу. Фронтири людства межують з бідністю, відчаєм та космічною безоднею. Кожен відчайдушно шукає свій затишний куточок у новому світі.

Але ви свою справу так чи інакше знайшли. Ви — мисливці, і ваш затишний куточок — це прибуткова і ризикована справа.

Ця книга правил містить все необхідне, щоб грати мисливцями за винагородою у Дикій Сонячній системі. Перша частина книги містить стислий опис ігрового світу, інструкції та опції для створення персонажів. Гравцям достатньо ознайомитися з покроковим створенням персонажа, обрати передісторію та, ґрунтуючись на ній, заповнити аркуш персонажа. Надалі ви будете відігравати створених мисливців під час гри, тобто ухвалювати рішення щодо їхніх дій в описаних Ведучим обставинах, говорити від їхнього імені, та проживати разом із ними гостросюжетні полювання за винагородою й особисті виклики.

Друга частина книги має пояснення, як грати у «Космічного ковбоя». Деякі правила застосовуються лише тоді, коли обставини гри відповідають умовам їхнього використання, наприклад, під час перевірки навички. Тоді Ведучий пояснить, що саме треба зробити. Інші правила ви можете застосувати самостійно, щоб ігromеханічно описати події в історії, наприклад використання програм. Ознайомлення з цим розділом дозволяє гравцям краще розуміти, на які активності розраховані правила гри.

Третя частина книги покликана допомогти Ведучому підготувати та провести гру. Вона містить підказки, рекомендації та допоміжні матеріали, що пояснюють використання правил полювання та інших деталей гри.

Як обрати Ведучого

Зазвичай Ведучим стає власник книги правил, той, хто збирає ігрову групу або просто найдосвідченіший серед групи. Проте ви можете брати роль Ведучого по колу та розповідати один одному різні історії. Такою зміною ролей ви можете заповнити перерви між зустрічами кампанії, коли хтось із гравців не може доєднатись, або грати цілі кампанії-антології, поєднані темою та непостійним складом мисливської команди. Пам'ятайте, що Ведучий — теж гравець.

Ведучому варто прочитати всю книгу правил. Гравцям достатньо ознайомитися з першими двома частинами.

Переконайтесь, що всі присутні на грі розуміють, що робота космічних ковбоїв — полювання за винагородою, а мета гри — зробити це полювання цікавим для ігрової групи. Дійте, як круті та досвідчені мисливці. Якщо сумніваєтесь у чомусь — все одно робіть це з незворушним виглядом. Ви — ковбої, кулю мені в барабан!

Умовні позначення

X[Куля] — десятигранник. X позначає кількість гранків.

[лінка]X — посилання на сторінку у цій книзі. X позначає номер сторінки.

[ускладнення] — ускладнення до описаної у правилах ситуації, яке Ведучий може використати на грі.

Безпека за ігровим столом

«Космічний ковбой» пропонує грати історії про мисливців, морально-етичні цінності яких визначаються грошовою винагородою. Протягом гри ви будете підіймати теми насилля, нерівності, цинізму та багато інших гострих тем, що ставатимуть підґрунтям для ваших пригод. Всі згадані і незгадані теми є інструментом для висвітлення проблем суспільства у художньо-сатиричному контексті.

Проте важливо пам'ятати за спільний комфорт. Деякі теми є неприйнятними для тих чи інших гравців. Тож, за можливості, визначте допустимі, небажані та заборонені теми перед грою. Також не соромтесь повідомляти про дискомфорт за столом, якщо він виникне. Безпечний простір за столом є обов'язком кожного учасника, а не тільки Ведучого — пам'ятайте про це.

Шість пострілів

Основні декорації окреслюють сетинг Дикої Сонячної системи та його загальні риси. Цей розділ допоможе гравцям та Ведучому зрозуміти передумови та поточний стан справ у світі гри. Кожна тема також містить ряд проблем, що актуальні у світі на час гри. Ведучому не варто намагатись висвітлити всі теми одразу. Значно краще, якщо група вибере одну тему, яку поглиблюватиме протягом гри. Наприклад, обравши тему культури та технологій, гравці можуть дослідити проблему корпоративного свавілля чи релігійних війн. Та зрештою всі «постріли» у цьому розділі мітять в одну точку — у світ на момент 2075-го року.

Дика Сонячна Система

Все почалось з бруктових дощів у кінці лютого 2022 року. Низка необдуманих рішень найвпливовіших країн спричинила глобальне погіршення клімату та умов життя на Землі. Корумповані держави, мегакорпорації та міждержавні альянси визнали неспроможність подальшого існування на Землі.

Впродовж наступних 20 років люди здійснили понад 6 колонізаційних експедицій до найперспективніших твердих тіл у Сонячній системі. Страх вимирання змінився на азарт наукових відкриттів та збагачення. От тільки з моменту останньої колонізації пройшло 30 років. Цього цілком достатньо, щоб колонізовані світи перетворились на «Дикий Захід». Історія людства циклічна — змінились лише масштаби.

Культура та технології

Невпинний прогрес нового тисячоліття не тільки виснажив ресурси Землі, а ще й знецінив усі культурні надбання. Суспільства ревно тримались за традиції, та, зрештою, потрапили у вир новітніх технологій. Це спричинило прірву між науковими новинками та культурним розвитком. Населення колоній почало стагнувати та впадати у споживче рабство.

Корпорації, що отримали нові можливості у космосі, тільки сприяли такій ринковій революції, та породжували більше безликих та пасивних споживачів.

Постало екзистенційне питання — роль вільної людини у новому суспільстві. Деякі релігійні течії, як буддизм, набули нової популярності, тоді як більш консервативні zostались на Землі. В максимально стерильних колоніях відродились панки, активісти та, що неминуче, локальний криміналітет. Корпоративні потужності намагаються придушувати свідомих людей мільйонами рекламних банерів, дурнувати радіошоу та бюрократизацією всіх ініціатив.

За таких умов, зовсім не дивно бачити у високотехнологічній орбітальній колонії людей, що розраховуються обміном чи рекламують підпільні рок-гурти банерами на парканах. Будь-де будуть літні люди, що змінюють двері з біометрією на звичайнісінькі двері з замками. Технологічний розвиток постійно зазнає опору з боку старих звичаїв.

Об'єднані колонії

Коли стало зрозуміло, що справи на Землі будуть лише погіршуватись, ООН, під тиском країн, форсувала кілька проєктів космічної програми: побудова першої орбітальної цитаделі, відкриття конкурсу на перспективні технології майбутнього та розгортання широкомасштабної колонізаційної програми.

Така ініціатива дозволила ООН досягти своєї головної мети — збагачення. Ну, а ще їм вдалось врятувати більшість населення Землі... Сенатори перших марсіанських колоній під егідою ООН реструктурували останню на ОКСС — Об'єднані Колонії Сонячної Системи. Відтоді ця мегакорпорація отримала майже монополістичну владу над усіма майбутніми колоніями.

Звісно, після реструктуризації, ідеї збагачення і впливу нікуди не зникли. Згодом ОКСС заснувала різні військові та оборонні структури, як корпуси планетарних армій чи космічний десант. Колоніальна поліція зазнавала збитків від діяльності новостворених Бюро Розслідувань та Мережевого патруля. Така політика неминуче спричинила консолідацію кримінальних кланів та організацій.

Незримий синдикат

Сфери впливу криміналітету на Землі в останні роки значно збільшились. Держави закривали на них очі через наявність актуальніших загроз. А в космосі, де немає звичних законів, злочинний світ став непереможним. Слід Синдикату можна побачити будь-де, від логістики до колоніального управління. Ніхто до кінця не знає, чи існує Незримий Синдикат, як повноцінне об'єднання, чи це лише корисний образ єдності. Та зрештою клани Синдикату тісно співпрацюють у кожному куточку заселеного космосу.

Сутички між структурами ОКСС та Синдикатом виникають та згасають, деякі переростають у відкриті локальні війни. Загалом, у космосі постійно неспокійно, але всі до цього звикли. Ковбої часто фігурують посередниками у цих сутичках виключно з міркувань прибутку. Час

від часу конфлікти виникають і всередині Синдикату, якщо інтереси кількох кланів перетинаються.

У Дикій Сонячній системі конфлікти не бувають двосторонніми. Кожна сутичка залучає багато зацікавлених сторін, завдяки чому у мисливців завжди є вибір союзників та ворогів. В космосі немає однозначно добрих чи злих. Є ризики та винагорода.

Мисливське бюро

За аналогією з Диким Заходом, судова система молодих колоній Дикої Сонячної системи потребувала ефективного механізму арешту, знешкодження та утримання небезпечних злочинців. Через це у космосі відродився інститут мисливства.

Мисливське бюро, що веде офіційну реєстрацію ковбоїв та публікацію контрактів на розшук, має певні правила. Наслідком їхнього порушення може бути скасування ліцензії, чи навіть так званий «Дикий гін», коли Бюро від свого імені публікує контракт за голову мисливця-відступника.

Правила дуже прості:

- Конкуренція вітається, але вбивати інших мисливців заборонено!
- Якщо ціль, що розшукується живою, вбита, мисливці виплачують Бюро суму контракту.
- Супутня шкода допускається, якщо це виправдана міра.
- Бюро стає на бік мисливців лише у справах, що стосуються грошей. Особисті справи мисливці ладнають самостійно.

Щоб примножити потенційну винагороду, мисливці часто підписуються на сторонні завдання. Пропозиції можуть надходити як від відділів та підрозділів Поліційного Департаменту Об'єднаних Колоній, так і від кланів Синдикату. Та зрештою, платять однаковими грошима — Соларами!

Полювання за винагородою

Дика Сонячна система сповнена конфліктами та постійними сутичками. Міру закону часто визначає сильніша чи більш впливова сторона. Де б не оселились люди, їхні стосунки завжди будуть супроводжуватись вічними проблемами: жага до влади, грошей, військового потенціалу чи просто найкращого місця під Сонцем.

Мисливці за винагородою не відносять себе до якоїсь конкретної сторони у сутичках. Навпаки, такий маргінальній організації вигідно дотримуватись нейтралітету. Так, у кожній окремій справі окремий мисливець чи група зможуть самостійно обирати сторону, яка пропонує вигідніші умови. Іншого від цих найманців ніхто не очікує.

Корпоративним стилем мисливців став образ «героїчного» ковбоя з Дикого Заходу — крутий та впевнений у собі воїн правопорядку. Певне, такими вони себе й вважають, за винятком одного: більшість ковбоїв стали на шлях мисливства через те, що просто не знайшли іншої безпечної роботи. Тож кожен сповідує свої особисті цінності та інтереси, що часто йдуть всупереч ідеям справедливості.

Ліцензування мисливця

Капелюх, пістолет, оксимаска та ризик

Взявши під контроль ковбоя, ви зануритесь у неймовірно драйвову, ризиковану, але прибуткову справу, та минуле персонажа матиме вплив на кожен його вчинок. Перестрілки, погоні, віражі на космічних кораблях і глайдерах, детективні розслідування і меланхолічні мандри безкрайними просторами Дикої Сонячної системи. Що ще потрібно ковбою у нудному космосі?

Створюючи персонажа, ви маєте розуміти, що він є мисливцем за винагородою, і полювання для нього — це спосіб життя. Перед створенням персонажа варто подумати над його концепцією в межах жанру та спільних побажань ігрової групи.

Покрокове створення персонажа

[пронумерований аркуш персонажа]

1. Передісторія: Ознайомтеся зі списком передісторій та оберіть ту, яка точніше описує вашого персонажа. Запишіть її у поле передісторії на аркуші персонажа.
 2. Навички: Розподіліть набуті від передісторії та вільні пункти професійності у комірку навпроти навичок на аркуші персонажа. Якщо важко розподілити вільні пункти професійності самостійно, скористайтеся натомість таблицями поглиблення особистості.
 3. Здібності: Запишіть у відповідні поля хист і талант своєї передісторії.
 4. Мисливська честь: Запишіть принципи честі у відповідні поля та поставте позначку в одну з сусідніх від нуля комірок.
 5. Спорядження: Запишіть спорядження і предмети, що пропонує передісторія, та відмітьте стартову кількість Соларів.
 6. Ім'я: Запишіть ім'я мисливця та призначте йому перший рівень.
- Окрім полів, що заповнюються під час створення персонажа аркуш містить ще кілька полів, з якими ви взаємодіятимете під час гри.
7. Вдалі постріли: Револьверний барабан містить додаткові граники, які можна долучати до кидків для покращення результатів перевірок навичок.

8. Спеціалізації: Підвищивши рівень професійності навички на 5 пунктів, мисливець може доповнити навичку вузькою спеціалізацією, що даватиме йому певні переваги.

9. Поранення: Якщо персонаж під час гри зазнає поранення, ви маєте поставити позначку у відповідному полі. Поранення ускладнюватиме деякі дії мисливця.

Передісторії

Минуле завжди женеться за нами, впливає на наші вчинки на наше майбутнє. Ваша передісторія говорить про вас краще за особову справу в Мисливському Бюро. Тому обирайте передісторію мисливця з розумом.

Опис

Кожна передісторія містить короткий опис, що допоможе краще зрозуміти архетип мисливця, його цінності та погляди на ті чи інші події у його житті. Не варто надто детально продумувати минуле, адже гравці пізнаватимуть своїх персонажів під час гри крізь спогади та зіграні пригоди.

Навички та рівень професійності

Кожен ковбой володіє професійними знаннями та здібностями, що об'єднані у дванадцять Навичок:

- ▶ Стрільба — Вміння стріляти та метати предмети, розуміння стрілецької зброї, точність.
- ▶ Спритність — Координація, швидкість і точність рухів, реакції та акробатичні вміння.
- ▶ Бійка — Сила ударів, бойових та силових рухів, знання бойових мистецтв.
- ▶ Статура — Фізична стійкість, здатність витримувати навантаження, сила та атлетика.
- ▶ Медицина — Знання медицини та фізіології, надання медичної допомоги.
- ▶ Кермування — Здатність керувати транспортом, базові знання про транспорт.
- ▶ Увага — Здатність помічати деталі, швидкість візуального пошуку та реагування.
- ▶ Знання — Загальні знання світу та спеціалізовані професійні знання окремих галузей.
- ▶ Харизма — Здатність обманювати, загравати та ефективно дискутувати. Емпатія та проникливість.
- ▶ Злом — Розуміння та використання інженерних механізмів, електроніки та програмування.
- ▶ Сила волі — Ментальна стійкість, здатність зберігати спокій та свідомість.
- ▶ Репутація — Авторитет і відомість, обізнаність про інших, корисні знайомства.

Відмічені пункти професійності вказують на рівень опанування навички. Кожен пункт даватиме 1К до Перевірки. Деякі навички можуть стосуватись профільних знань як, наприклад, Знання вказують на загальну обізнаність, а Кермування — знання механіки та аеродинаміки. Рівень професійності, своєю чергою, вказує саме на ефективність застосування цих знань на практиці. Показники у навичках не тільки впливають на кількість границів під час перевірки, але й відображають можливості ковбоя загалом.

Ступаючи на шлях мисливця за винагородою персонаж вже матиме певні навички, які він набув протягом життя. Деякі з них зумовлені характером діяльності, інші вказуватимуть на природні якості. Передісторія пропонує 5 пунктів професійності до трьох основних навичок. Ще 5 вільних пунктів професійності ви можете розподілити на власний розсуд, щоб персоналізувати ковбоя, акцентувати на чомусь увагу, чи навпаки збалансувати його професійну підготовку. Ви можете скористатись таблицями поглиблення особистості обраної передісторії, що допоможуть розподілити вільні пункти та деталізувати персонажа. У наслідну ковбой на першому рівні матиме 10 розподілених між навичками пунктів професійності.

Принципи честі

Принципи честі описують підхід персонажа до вирішення можливих конфліктів та подолання перешкод. Схильність до одного з принципів даватиме перевагу до дій, пов'язаних з ним, проте заважатиме вчиняти дії протилежного принципу. Під час створення персонажа вам необхідно поставити позначку ліворуч (схильність до верхнього принципу) чи праворуч (схильність до нижнього принципу) від нульової позиції. Це одразу додасть мисливцю характеру та живості. Протягом гри вплив протилежних принципів буде мінятись відповідно до рішень та методів мисливця, а позначка рухатись праворуч та ліворуч.

Здібності

Кожна передісторія дає мисливцю дві унікальні здібності:

Хист діє завжди, допоки виконуються його умови.

Талант — це активна здібність, яку можна застосувати лише раз на ігрову сесію і яка змінює курс гри на користь ковбоям. Тривала подорож може поновити талант для повторного використання на одній ігровій сесії, якщо узгодити це з Ведучим.

Стартове спорядження

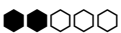
Спорядження тісно пов'язане з передісторією, адже визначає, якими методами звик діяти мисливець для розв'язання проблем. Під час створення персонажа, ви можете обрати кілька предметів. Під час підвищення рівня, ви зможете купувати унікальні предмети своєї передісторії. Ціна в соларах позначається цифрою після назви предмета: Предмет^{ціна}.

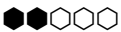
Авантюрист

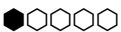
Ви все життя погоджувались на небезпечні справи та авантюри. Адреналін став постійним складником вашої крові, а ризик — свідченням професійності. Робота мисливця ідеально збігається з вашим способом життя, тому ви не зволікали ні на секунду!

Ви керуетесь переважно власними забаганками та цілями. Та не станете відмовлятися від допомоги за необхідності. Проте вдячність — не притаманна вам риса.

Набуті навички

Спритність 

Харизма 

Стрільба 

Розподіли ще 5 вільних пунктів професійності у будь-які навички на власний розсуд або скористайтесь таблицями поглиблення особистості.

Принципи честі

ШИБАЙГОЛОВА

Межа: проігноруйте поранення, але втраťте спорядження на власний вибір.

НЕПОМІТНІСТЬ

Межа: відверніть наступне ускладнення проти себе.

Хист

Під час створення персонажа оберіть одну навичку, що має принаймні один пункт професійності, на власний вибір. Запишіть для неї спеціалізацію «Удача». Під час перевірки цієї навички Влучанням вважатимуться значення 5-10. Спеціалізація спрацьовує завжди та залишається до кінця життя персонажа.

Талант

Ви на особистому рахунку у фортуни. Після здійснення перевірки переверніть будь-який К на будь-яку грань. Якщо перевірялась навичка, що має спеціалізацію «Удача», переверніть ще один К. Талант можна застосувати до перевірки іншого мисливця.

Спорядження

Оберіть 2 предмети спорядження з переліку нижче. Потім отримайте 2 солари на рахунок. Також запишіть у кишені базові предмети.

1. Пістолет (модель на вибір)
2. Плащ оптичного маскування

3. Ланцюг з електростатикою
4. Набір встановлення пасток
5. Бидло-міна з диктофоном
6. Пристрій нічного бачення
7. Жменя вибухових кульок
8. Наркотичне знеболююче
9. Магнітна рукавиця
10. Ключ від невідомого контейнера

Базові предмети: комунікатор, мисливське посвідчення, ковбойський капелюх.

Поглиблення особистості

Дайте відповідь на кілька питань від імені вашого мисливця:

- Коли ви перетнули дорогу небезпечній людині. Хто це?
- Ви були причетні до жакливого теракту. Вам відомо більше, ніж іншим. Що саме?
- У якій колонії ви намагаєтесь не з'являтися зайвий раз? Чому?

Киньте два граники, щоб визначити по одній опції з кожної таблиці, або оберіть по одній опції на власний розсуд. Потім розподіліть вільні пункти професійності у навички, що зазначені у дужках.

к10 — Відомий/а через...

1. Нехтує незручними умовами контрактів (Спритність ●, Репутація ●●)
2. Регоче і теревенить під час перестрілок (Стрільба ●●, Сила волі ●)
3. Колекціонує старі ковбойські фільми (Знання ●, Харизма ●●)
4. Весь пошрамований/а (Бійка ●●, Медицина ●)
5. Фанатіє від автівок (Кермування ●●, Злом ●)
6. Жонглює вибуховими «дрібничками» (Спритність ●, Увага ●●)
7. Професійний/а серцеїд/ка (Увага ●●, Харизма ●)
8. Полюбляє саморобні пристрої (Знання ●, Злом ●●)
9. Азартний/а дипломат/ка (Харизма ●, Сила волі ●●)
10. Полюбляє п'яну колотнечу (Бійка ●●, Статура ●)

к10 — В минулому...

1. Вуличний/а рокер/ка (Спритність ●, Репутація ●)
2. Розкрадач/ка орбітального брукху (Злом ●, Знання ●)
3. Інструктор/ка із самооборони у невагомості (Спритність ●, Бійка ●)
4. Інженер/ка бортового озброєння (Стрільба ●, Кермування ●)
5. Шукач/ка астероїдної криги (Увага ●, Знання ●)
6. Звільнений/а медбрат/сестра швидкого реагування (Медицина ●, Знання ●)
7. Рятувальник/ця з космічних транспортних аварій (Увага ●, Сила волі ●)

8. Весільний/а оператор/ка дрона (Кермування ●, Харизма ●)
9. Вуличний/а шахрай/ка, картяр/ка (Спритність ●, Увага ●)
10. Актор/ка-дублер/ка (Статура ●, Репутація ●)

Ветеран

Війни останніх тридцяти років багатьох зробили ветеранами. Ви одні з них, і ви загартовані у боях і умовах, що не допускають виживання звичайної людини. Метал, стимулятори, гіпноз, психоз і звірині рефлекс — це подарунки війни. Серед людей тепер вам місце лише у лавах ковбоїв-маргіналів.

Ви часто впадаєте у крайнощі на зразок нездорового перфекціонізму чи бажання уникати приміщень без меблів. Те що для вас є добром, може виявитись злом поза полем бою.

Набуті навички

Статура ●●○○○○

Стрільба ●●○○○○

Сила волі ●○○○○○

Розподіліть ще 5 вільних пунктів професійності у будь-які навички на власний розсуд або скористайтесь таблицями поглиблення особистості.

Принципи честі

ПАЦИФІЗМ

Межа: зазнайте поранення замість союзника поруч.

ЗВІРСТВО

Межа: вбивши когось, поновіть 1 вдалий постріл.

Хист

Завдяки бойовій підготовці та рефлексам ви не отримуєте жодних штрафів від поранення у бою, допоки дієздатні.

Талант

Після бою ви можете зробити перевірку Сили волі та, якщо перевірка успішна, ви поновите всі Вдалі постріли. Складністю буде відсутня кількість Вдалих пострілів. Частковий успіх відновить 1 Вдалий постріл.

Спорядження

Оберіть 2 предмети спорядження з переліку нижче. Потім отримайте 2 солари на рахунок. Також запишіть у кишені базові предмети.

1. Штурмова гвинтівка (модель на вибір)
2. Протез руки «Рокі 4»
3. Бойовий стимулятор
4. Протипіхотна граната
5. Пристрій динамічного захисту
6. Бінокль-тепловізор
7. Пневмо-кувалда
8. Кишеньковий сапер
9. Емі-граната
10. Армійський жетон з чужим іменем

Базові предмети: комунікатор, мисливське посвідчення, армійська оксимаска.

Поглиблення особистості

Дайте відповідь на кілька питань від імені вашого мисливця:

- У яких військах та у якому підрозділі ви проходили службу?
- У яких масштабних конфліктах вам довелося брати участь? Чим вони закінчились?
- Чим займаються ваші колишні побратими зараз? Як вони ставляться до вашого рішення стати ковбоєм?

Киньте два граники, щоб визначити по одній опції з кожної таблиці, або оберіть по одній опції на власний розсуд. Потім розподіліть вільні пункти професійності у навички, що зазначені у дужках.

к10 — Відомий/а через...

1. Металевий протез руки / ноги (Бійка ●●, Статура ●)
2. Посттравматичний розлад (Бійка ●, Увага ●●)
3. Ідеальний слух (Увага ●●, Знання ●)
4. Знає армійські звичаї (Знання ●, Репутація ●●)
5. Гарно знається на зброї (Стрільба ●, Злом ●●)
6. Грубий наказовий тон (Статура ●, Харизма ●●)
7. Схильний/а до відступу (Медицина ●, Кермування ●●)
8. Лізе у ближній бій (Спритність ●●, Бійка ●)
9. Знижений больовий поріг (Статура ●●, Сила волі ●)
10. Дотримується тактики (Увага ●, Знання ●●)

к10 — В минулому...

1. Піхотинець-штурмовик (Стрільба ●, Увага ●)
2. Снайпер-розвідник (Стрільба ●, Знання ●)
3. Польовий медик (Медицина ●●)
4. Механік-інженер (Кермування ●, Злом ●)
5. Піхотний офіцер (Харизма ●, Репутація ●)
6. Командир танку (Кермування ●, Увага ●)
7. Космодесантник (Спритність ●, Статура ●)
8. Військовий психолог (Увага ●, Харизма ●)
9. Оператор безпілотної розвідки (Кермування ●, Увага ●)
10. Штабний радник (Знання ●●)

Відлюдник

Ви не знайшли собі притулку у новому світі. Жодні блага прогресу не здатні повернути затишок у колонії. Тому ви жили у місцях, де змогли збудувати власний затишок: Земля, космічний брукхт чи неосвоєні ділянки космосу — де завгодно, аби якомога далі від людей. Але зараз ви стали мисливцем. Для розваги чи для заробітку — вирішувати вже вам.

Ви сповідуєте ідеї індивідуалізму, і не бажаєте зла тому, хто не бажає зла вам. Через це вам часто важко серед людей.

Набуті навички

Медицина ●●○○○○

Сила волі ●●○○○○

Знання ●○○○○○

Розподіліть ще 5 вільних пунктів професійності у будь-які навички на власний розсуд або скористайтесь таблицями поглиблення особистості.

Принципи честі

АЛЬТРУЇЗМ

Межа: союзники поновлюють вдалі постріли, які ви витратили під час перевірки (розподіл на власний розсуд).

ЕГОЇЗМ

Межа: отримайте вдалі постріли, які витратив союзник під час перевірки (до максимуму).

Хист

Для відновлення поранення вам не потрібно звертатись до лікарні. Достатньо кількох днів спокою, і поранення заживе без витрат соларів.

Талант

Ви можете надати першу медичну допомогу союзнику, що отримав поранення, але всі його вдалі постріли втраяться.

Спорядження

Оберіть 3 предмети спорядження з переліку нижче. Також запишіть у кишені базові предмети.

1. Віброкатана
2. Всезарядна пружинна рушниця
3. Саморобна аптечка
4. Аналоговий музичний інструмент
5. Набір хімічних ліхтариків
6. Магнітні чоботи (заборонені законами ОКСС)
7. Кріоспрей для металу
8. Генератор хибних радіосигналів
9. Оксимаска з чужим обличчям
10. Запечатана капсула часу

Базові предмети: комунікатор, мисливське посвідчення, дірявий ковбойський капелюх.

Поглиблення особистості

Дайте відповідь на кілька питань від імені вашого мисливця:

- Ви знаєте про ціле невідоме поселення відлюдників. Як воно виглядає та де заховане?
- Легендарний ковбой завдячує вам життям. Хто це і як так сталося?
- Яку релігійну / філософську течію ви сповідуєте? У чому її сенс? Де можна зустріти інших послідовників?

Киньте два граники, щоб визначити по одній опції з кожної таблиці, або оберіть по одній опції на власний розсуд. Потім розподіліть вільні пункти професійності у навички, що зазначені у дужках.

к10 — Відомий/а через...

1. Роздуми вголос (Знання ●, Харизма ●●)
2. Запам'ятовує місцевість (Увага ●●, Знання ●)
3. Жив/ла в умовах підвищеної сили тяжіння (Спритність ●●, Бійка ●)
4. Художник/ця мурального живопису (Злом ●, Репутація ●●)
5. Філософські проповіді на природі (Харизма ●●, Сила волі ●)
6. Розкрадач/ка космічних трош (Спритність ●, Злом ●●)
7. Месник/ця проти піратів (Кермування ●●, Стрільба ●)
8. Майстер/риня бойових мистецтв (Бійка ●●, Медицина ●)

9. Носить із собою флораріум (Медицина ●●, Знання ●)
10. Сам/а виготовляє собі одяг (Спритність ●●, Репутація ●)

к10 — Мешкав/ла у громаді...

1. Необуддистів (Знання ●, Сила волі ●)
2. Натуралістів (Статура ●, Медицина ●)
3. Радикалістів (Стрільба ●, Репутація ●)
4. Скрабберів сміттярів (Кермування ●, Злом ●)
5. Землян (Статура ●●)
6. Космічних растафаріанців (Медицина ●, Сила волі ●)
7. Секти водневої зорі (Знання ●, Харизма ●)
8. Темних кластерів мережі (Злом ●●)
9. Загубленого каравану (Спритність ●, Медицина ●)
10. Цвинтаря титанів (Статура ●, Сила волі ●)

Вчений

Значну частину життя ви присвятили науці та дослідженням. Ви ставили сотні запитань і шукали на них відповіді. Ці пошуки викликали у вас праведний азарт і бажання вивчати більше, поки не дізнаєтеся всі таємниці Всесвіту. Незалежність своїх досліджень ви забезпечуєте полюванням за винагороду, а ваші знання стають у пригоді.

Ви остерігаєтесь упереджених висновків та віддаєте перевагу холодній оцінці інформації. Добро і зло — це дитяча забавка.

Набуті навички

Знання ●●○○○○

Спритність ●●○○○○

Кермування ●○○○○○

Розподіліть ще 5 вільних пунктів професійності у будь-які навички на власний розсуд або скористайтесь таблицями поглиблення особистості.

Принципи честі

ВІДТВОРЕННЯ

Межа: у наступній перевірці ви використовуєте значення навички іншого мисливця на ваш вибір.

ЕКСПЕРИМЕНТИ

Межа: перекиньте дублі. Попередні влучання зберігаються, а нові додаються.

Хист

Під час використання спеціалізації можете перекинути всі граники.

Талант

Ви можете підготувати іншого ковбоя. Оберіть навичку, рівень професійності якої у вас вищий, та здійсніть відкриту перевірку (ст. XX). Кожне влучання дасть іншому ковбою бонусний граник до цієї навички. Він може використати ці граники разом або по одному під час перевірок. Бонуси згорають у кінці сцени.

Спорядження

Оберіть 2 предмети спорядження з переліку нижче. Потім отримайте 4 солари на рахунок. Також запишіть у кишені базові предмети.

1. Фокусний лазер (фокусується деякий час)
2. Електромагнітний щит
3. Вибухова суміш
4. Фальшивий документ (на власний розсуд)
5. Мережевий заглушувач
6. Цифровий аналізатор матерії
7. Ремонтний набір
8. Комп'ютер КомКом (Команда: Знайти)
9. Портативний голограф
10. Креслення революційної технології

Базові предмети: комунікатор, мисливське посвідчення, ШІ-диктофон нотатник.

Поглиблення особистості

Дайте відповідь на кілька питань від імені вашого мисливця:

- Яку технологічну корпорацію ви вважаєте втіленням зла? Чому?
- Який винахід, на вашу думку, змінить світ вже завтра? Хто до цього причетний?
- Яка загадка всесвіту вас турбує найбільше? Як ви намагаєтесь її розгадати?

Киньте два граники, щоб визначити по одній опції з кожної таблиці, або оберіть по одній опції на власний розсуд. Потім розподіліть вільні пункти професійності у навички, що зазначені у дужках.

к10 — Відомий/а через...

1. Говорить науковими аргументаціями (Знання ●●, Харизма ●)
2. Сприймає людей за вуглецеві форми (Медицина ●●, Злом ●)
3. Вивчає наукові невдачі (Увага ●●, Злом ●)

4. Працює з практичними зразками (Спритність ●●, Статура ●)
5. Поліглот/ка (Знання ●●, Харизма ●)
6. Не дотримується субординації (Статура ●, Сила волі ●●)
7. Ставить експерименти на собі (Бійка ●, Статура ●●)
8. Параноїк стосовно корпорацій (Кермування ●, Увага ●●)
9. Детально аналізує дії союзників (Медицина ●●, Увага ●)
10. Скуповує експериментальну зброю (Стрільба ●●, Репутація ●)

к10 — Працював/ла над...

1. Гіпербрамами та гіперприскорювачами (Статура ●, Кермування ●)
2. Трансплантацією та відновленням тканин (Медицина ●, Знання ●)
3. Нейроінженерією та протезуванням (Спритність ●, Злом ●)
4. Лазерним та репульсорним озброєнням (Стрільба ●●)
5. Біохімічними стимуляторами (Статура ●, Сила волі ●)
6. Широкодіапазонним скануванням космосу (Увага ●, Знання ●)
7. Тераформацийними кампаніями (Знання ●, Репутація ●)
8. Рекреаційними заповідниками (Медицина ●, Харизма ●)
9. Роботизованими агентами (Бійка ●, Злом ●)
10. Дослідженням демографічної катастрофи (Харизма ●, Репутація ●)

Злочинець

Колись ви ступили на криву доріжку і стали зубчастим коліщатком у машині Незримого Синдикату. Або, можливо, ви вчиняли незначні злочини на власну користь. Проте зараз ви вирішили податись у мисливці. Можливо, ця доріжка виявиться вигіднішою.

Ви віддаєте перевагу власним забаганкам та цілям. Інтереси інших для вас — не більше, ніж перешкода. Життя навчило пильності до союзників.

Набуті навички

Бійка ●●○○○○

Злом ●●○○○○

Репутація ●○○○○○

Розподіліть ще 5 вільних пунктів професійності у будь-які навички на власний розсуд або скористайтеся таблицями поглиблення особистості.

Принципи честі

ВПЕРТІСТЬ

Межа: будь-яка наступна перевірка союзника має використовувати ваше значення навички.

КОМПРОМІС

Межа: у наступній перевірці значення 5 також вважається влучанням.

Хист

Ви чудово знаєте структуру Незримого синдикату. Дізнавшись достатньо інформації про Персонажа Ведучого, що причетний до Синдикату, наділіть його біографію корисними фактами. Обсяг інформації обговоріть з Ведучим.

Талант

Перед покупкою чи розрахунком, можете зробити відкриту перевірку (ст. XX) Репутації. Зменшіть або збільшіть ціну на 1 солар за кожне влучання.

Спорядження

Оберіть 2 предмети спорядження з переліку нижче. Потім отримайте 4 солари на рахунок. Також запишіть у кишені базові предмети.

1. Ціпок з вістрям
2. Револьвер (модель на вибір)
3. Голосовий коректор
4. Лазерний різак
5. Набір токсинів
6. Анімоване татуювання
7. Вівер (Команда: Зламати)
8. Вибуховий чип-гаманець
9. Звукоприймальна волосінь
10. Відрубаний палець у скляній кулі

Базові предмети: комунікатор, мисливське посвідчення, перстень з гербом клану Синдикату.

Поглиблення особистості

Дайте відповідь на кілька питань від імені вашого мисливця:

- Герб якого клану Синдикату зображений на вашому персні? Що це за клан, та яку ланку в організації займає?
- Які цінні зв'язки з минулого життя ви досі підтримуєте? Хто ці люди / ця людина?
- Кого з Синдикату варто остерігатись, скільки б зброї чи впливу ви не мали?

Киньте два граники, щоб визначити по одній опції з кожної таблиці, або оберіть по одній опції на власний розсуд. Потім розподіліть вільні пункти професійності у навички, що зазначені у дужках.

к10 — Відомий/а через...

1. Завзяті торги (Увага ●, Харизма ●●)
2. Холоднокрівність (Стрільба ●●, Сила волі ●)
3. Підтримує таємні зв'язки (Знання ●, Репутація ●●)
4. Колекціонує замки та ключі (Спритність ●, Злом ●●)
5. Учасник/ця підпільних боїв (Бійка ●●, Репутація ●)
6. Захищає невинних (Статура ●, Бійка ●●)
7. Знає таємні коди доступу (Знання ●●, Репутація ●)
8. Колишній/я кат (Медицина ●●, Сила волі ●)
9. Користується чужими автівками (Кермування ●, Злом ●●)
10. Свариться з копами за нагоди (Увага ●, Харизма ●●)

к10 — Працював/ла на...

1. Клан світанку (Бійка ●, Харизма ●)
2. Сталеві персти (Бійка ●, Репутація ●)
3. ДжинДао (Знання ●, Сила волі ●)
4. Клан Тен'гу (Стрільба ●, Кермування ●)
5. Банкірська Асоціація Калісто (Знання ●●)
6. Реабілітаційний центр «Світоч» (Статура ●, Медицина ●)
7. Концерн «Фраткор» (Стрільба ●, Кермування ●)
8. Граф Нуль (Злом ●●)
9. Мау-сінрікьо (Увага ●, Сила волі ●)
10. ПВК «Паці» (Стрільба ●, Бійка ●)

Павук

Ви можете бути ким завгодно у реальності, але у мережі ви — павук. Подібні до вас павуки буквально плетуть павутиння рядками коду, борються між собою за сектори мережі та наводять жах на будь-які охоронні системи, антивіруси та бази даних. Такі вміння можуть приносити чималі гроші, якщо спрямувати їх на пошуки злочинців, за яких пропонують винагороду.

Ваші вчинки рідко можна назвати добрими, та «павуча етика» не передбачає загального блага. Ви досягаєте цілей раціонально і радикально.

Набуті навички

Кермування ●●○○○○

Злом ●●○○○○

Знання ●○○○○○

Розподіліть ще 5 вільних пунктів професійності у будь-які навички на власний розсуд або скористайтесь таблицями поглиблення особистості.

Принципи честі

АНОНІМНІСТЬ

Межа: наступного команди не зітруться після використання.

АКТИВІЗМ

Межа: у наступній перевірці з бонусом від цього принципу всі влучання подвоюються.

Хист

Ви можете під'єднуватись до камер спостереження без програм. Також ви можете плести програми.

Талант

Ви можете плести програми з сигналів мережі навколо. Зробіть відкриту перевірку Злому. За кожне влучання оберіть одну доступну програму з таблиці (на ст. XX). Значення на всіх границях вказують на доступні для вибору програми.

Спорядження

Оберіть 2 предмети спорядження з переліку нижче. Потім отримайте 2 солари на рахунок. Також запишіть у кишені базові предмети.

1. Шокер-тазер
2. ЕМІ-граната
3. Дрон-павук
4. Квадрокоптер
5. Набір для лагодження мікроелектроніки
6. Набір чипів-міток доповненої реальності
7. Вівер (комунікатор, комп'ютер чи візор, на вибір) (Команда: Знайти, Під'єднатись, Вимкнути)
8. Чип з випадковою командою
9. Нейрошолом старої моделі
10. Паперовий блокнот списаний машинним кодом

Базові предмети: комунікатор, мисливське посвідчення, абсурдні окуляри з тонованим склом

Поглиблення особистості

Дайте відповідь на кілька питань від імені вашого мисливця:

- Колись ви залізли в архів, в якому б не мали опинитись. Що такого ви там дізнались?
- Під яким псевдонімом та образом ви відомі у мережі? Як ви ставитесь до павучих гнізд та про які з них вам відомо?

► Ви маєте кількох друзів павуків, з якими бачились у реальності. Хто вони?

Киньте два граники, щоб визначити по одній опції з кожної таблиці, або оберіть по одній опції на власний розсуд. Потім розподіліть вільні пункти професійності у навички, що зазначені у дужках.

к10 — Відомий/а через...

1. Неймовірно привабливу зовнішність (Статура ●, Харизма ●●)
2. Публікує інсайдерську інформацію (Знання ●●, Репутація ●)
3. Влаштовує автотрощі через світлофори (Кермування ●●, Злом ●)
4. Боєць віртуальної арени (Бійка ●●, Сила волі ●)
5. Скрізь лишає мітки доповненої реальності (Увага ●●, Знання ●)
6. Займається нейрокодуванням протезів (Медицина ●●, Сила волі ●)
7. Полює на ШІ-привидів (Стрільба ●, Спритність ●●)
8. Облаштовує павучі гнізда (Спритність ●●, Статура ●)
9. Перехоплює грошові транзакції (Увага ●, Знання ●, Злом ●)
10. Спалює мізки іншим павукам (Злом ●●, Сила волі ●)

к10 — Спеціаліст/ка в...

1. Мікроелектроніці (Спритність ●, Знання ●)
2. Електромережах (Статура ●, Злом ●)
3. Дистанційній розвідці (Спритність ●, Злом ●)
4. Пілотуванні дронів (Кермування ●●)
5. Фізичному проникненні (Стрільба ●, Злом ●)
6. Розробці програм (Знання ●, Репутація ●)
7. Мережевій журналістиці (Харизма ●, Репутація ●)
8. Глибоких зануреннях (Сила волі ●●)
9. Знешкодженні андроїдів (Бійка ●, Злом ●)
10. Рятуванні флетлайнерів (Медицина ●●)

Пілот

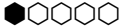
Ви вважаєте домом лише те місце, у якому знаходитесь просто зараз, а мандри для вас — спосіб життя. Деякий час ви могли працювати кур'єром чи, навіть, таксувати, та зрештою зрозуміли, що це не ваш шлях. Можливо полювання за винагородою урізноманітнить нудьгу космосу.

Ви не шукаєте відтінків доброго чи злого у своїх та чужих вчинках. Судити свої вчинки має кожен сам для себе. Ви просто робите свою роботу.

Набуті навички

Кермування ●●○○○○

Бійка ●●○○○○

Харизма 

Розподіліть ще 5 вільних пунктів професійності у будь-які навички на власний розсуд або скористайтеся таблицями поглиблення особистості.

Принципи честі

ТОЧНІСТЬ

Межа: наступного разу бонус від цього принципу подвоюється.

ШВИДКІСТЬ

Межа: кількість влучань наступної перевірки подвоюється.

Хист

Сідаючи за кермо будь-якого транспорту ви можете оцінити реальні можливості судна та зменшити показник його маси на 1, коли використовуєте його, як складність.

Талант

У будь-якій колонії ви можете знайти знайомих пілотів, що готові позичити транспорт чи тимчасово приєднатись до команди. Проте вони не ковбої, і ковбойської роботи не виконуватимуть.

Спорядження

Оберіть 2 предмети спорядження з переліку нижче. Потім отримайте 1 солар на рахунок. Також запишіть у кишені базові предмети.

1. Обріз рушниці
2. Металева бита
3. Вибухова паста
4. Портативний сонар
5. Люмінесцентний спрей
6. Кишеньковий голограф
7. Бінокль із тепловим спектром
8. Візор для пілотування (Команда: Увімкнути)
9. Декомпресійний скафандр
10. Пейджер з координатами

Базові предмети: комунікатор, мисливське посвідчення, прострелений ковбойський капелюх.

Також ви маєте транспорт на вибір: автівка, мотоцикл, глайдер, корабель. Оберіть одне:

- За вами борг за ринковою ціною обраного транспорту (див ст. XX).
- Транспорт у розшуку. Він крадений, але не обов'язково вами.

► Наразі транспорт у розібраному стані і потребує ремонту. Вартість ремонту становить $\frac{1}{3}$ від ринкової вартості обраного транспорту (див ст. XX).

► За вашим транспортом полюють наполегливі грабіжники.

Поглиблення особистості

Дайте відповідь на кілька питань від імені вашого мисливця:

► Як ви ставитесь до свого транспорту? Чи маєте якісь особисті ритуали, правила?

► Який незвичайний пасажир / компаньйон вам траплявся у мандрах. Підтримуєте з ним контакт?

► Яке місце у космосі / колонії ви намагаєтесь оминати? Чому?

Киньте два граники, щоб визначити по одній опції з кожної таблиці, або оберіть по одній опції на власний розсуд. Потім розподіліть вільні пункти професійності у навички, що зазначені у дужках.

к10 — Відомий/а через...

1. Знає купу історій і байок (Знання ●, Харизма ●●)
2. Живе у невагомості (Спритність ●●, Статура ●)
3. Тюнігує транспорт (Спритність ●, Злом ●●)
4. Товаришує з малими підприємцями на заселених орбітах (Харизма ●, Репутація ●●)
5. Базикає з іншими пілотами в заторах та чергах (Знання ●●, Харизма)
6. Бойовий ас (Стрільба ●●, Кермування ●)
7. Може вкрати будь-який транспорт (Кермування ●, Злом ●●)
8. Підбирає екіпажі корабельних трощ (Бійка ●, Медицина ●●)
9. Пілотує без сенсорів (Кермування ●, Увага ●●)
10. Полюбляє абордажні бої (Стрільба ●●, Бійка ●)

к10 — В минулому...

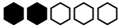
1. Космічний/а таксист/ка (Увага ●, Харизма ●)
2. Кур'єр/ка логістичного альянсу «Ван Вей» (Стрільба ●, Кермування ●)
3. Далекобійник/ця (Статура ●, Знання ●)
4. Оператор/ка рятувальної заправної станції (Спритність ●, Медицина ●)
5. Рейсер/ка (Кермування ●, Репутація ●)
6. Переможець/ниця магелланового марафону (Репутація ●●)
7. Скраббер-сміттяр (Спритність ●, Злом ●)
8. Корпоративний пілот (Сила волі ●, Репутація ●)
9. Космічний пірат (Стрільба ●, Бійка ●)
10. Експедитор (Увага ●, Знання ●)

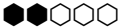
Службовець

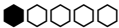
Ви намагалися слідувати букві закону і служити ідеї об'єднання людства під керівництвом ОКСС, та це стало нестерпною службою нездійсненній мрії. Полювання за винагородою приносить більше справедливості у цей світ ніж бланк здачі табельної зброї.

Ви турбуєтесь за безпеку товаришів і колег, а тільки потім за успішність справи. Ви прагнете справедливості й чесності навіть у мисливському ремеслі.

Набуті навички

Статура 

Увага 

Репутація 

Розподіліть ще 5 вільних пунктів професійності у будь-які навички на власний розсуд або скористайтесь таблицями поглиблення особистості.

Принципи честі

ЗАКОННІСТЬ

Межа: за наступної невдачі у барабан повернеться на 1 вдалий постріл більше.

СВАВІЛЛЯ

Межа: ви скасовуєте штраф, що накладається на перевірку союзника.

Хист

Ви одразу помічаєте будь-які механічні пастки, засідки та сховки. Здійснюючи обстеження пасток, зачіпок, чи подібних прихованих речей, ви отримуєте бонус до перевірки.

Талант

Ви можете запевнити союзників у тому, що маєте план дій чи принаймні розуміння ситуації, і дати кожному ковбою по бонусу до будь-якої наступної перевірки. Союзники мають дослухатись до ваших пропозицій, щоб використати цей бонус.

Спорядження

Оберіть 2 предмети спорядження з переліку нижче. Потім отримайте 3 солари на рахунок. Також запишіть у кишені базові предмети.

1. Пістолет (модель на вибір)
2. Пістолет-кулемет (модель на вибір)
3. Саперний набір
4. Вузькодіапазонна рація

5. Оптичний протез, що виділяє обличчя
6. Протез зуба з радіопрослуховуванням
7. Недійсне службове посвідчення
8. Чип з цифровим вірусом
9. Легка броня під одяг
10. Тека з незавершеною справою

Базові предмети: комунікатор, мисливське посвідчення, новенький ковбойський капелюх

Поглиблення особистості

Дайте відповідь на кілька питань від імені вашого мисливця:

- У якій установі ви працювали? Що входило у ваші обов'язки?
- За який виконаний наказ ви досі шкодуєте? У чому була справа?
- Хто з поганців виявився справжнім другом? Чому ви довіряєте цій людині?

Киньте два граники, щоб визначити по одній опції з кожної таблиці, або оберіть по одній опції на власний розсуд. Потім розподіліть вільні пункти професійності у навички, що зазначені у дужках.

к10 — Відомий/а через...

1. Не дотримується протоколів (Бійка ●●, Харизма ●)
2. Пропонує хитрі угоди (Харизма ●●, Репутація ●)
3. Дедуктивне мислення (Увага ●●, Знання ●)
4. Регулярні тренування в тирі (Стрільба ●●, Спритність ●)
5. Топографічна пам'ять (Кермування ●●, Знання ●)
6. Втратив/ла багато напарників (Медицина ●●, Сила волі ●)
7. Експерт/ка у знешкодженні (Спритність ●, Бійка ●●)
8. Має службові захисні протези (Статура ●●, Медицина ●)
9. Проникає будь-куди (Знання ●, Злом ●●)
10. Розсекречує важливі справи (Знання ●, Репутація ●●)

к10 — Служив/ла у...

1. Колоніальна поліція (Стрільба ●, Кермування ●)
2. Агентство розвідки (Спритність ●, Увага ●)
3. Бюро розслідувань ПДСС (Харизма ●, Репутація ●)
4. Служба космічної безпеки (Кермування ●, Знання ●)
5. Мережевий патруль (Злом ●●)
6. Економічний нагляд ОКСС (Увага ●, Знання ●)
7. Поліція охорони (Бійка ●, Статура ●)
8. Служба нагляду за колишніми в'язнями (Увага ●, Сила волі ●)
9. Оперативний нагляд за ветеранами (Медицина ●, Увага ●)

10. Агент під прикриттям (Харизма ●, Злом ●)

Плацдарм

Плацдарм — це умовні обставини, що діють на момент початку вашої пригоди. Плацдарм обирається один для всієї команди, як контекст, у якому ковбої перебувають. Таблиця нижче пропонує кілька варіантів, проте гравці з Ведучим можуть вигадати та узгодити унікальний плацдарм.

Ведучий і гравці можуть використовувати плацдарм, як підставу до співпраці персонажів та мотивацію до майбутньої авантюри чи як натхнення для готової справи.

к10	Плацдарм
1	Ви взяли корабель у борг, що становить 2к10*10 соларів
2	Вас переслідує клан Синдикату, зараз ви заслабкі для бою
3	Ви чули про загублений вантаж з коштовностями і шукаєте зачіпки
4	Ви у складі банди ковбоїв, що хоче заснувати автономну колонію
5	Колись ви разом пережили страшний теракт, і тепер шукаєте організатора
6	Ви постійники в Астробарі, маленькому астероїдному закладі, але недавно його викупила корпорація
7	Ви вирішили стати легендами Дикої Сонячної системи, тож шукаєте гучну справу
8	Ви стали мисливцями за виправною програмою дострокового звільнення з в'язниці, і зараз працюєте проти минулих партнерів та союзників
9	Ви шукаєте старого друга, який багато років тому полетів «мандрувати»
10	Ви шукаєте Магелланів Храм, що згубився десь у Сонячній системі, навіть не знаючи, що це

Правила полювання

Діалог як дуель

Події у грі, наслідки, деталі оточення, персонажі та все інше — є результатом спільної оповіді гравців. Завданням Ведучого є ведення історії, застосування правил та розв'язання спірних питань. Переходячи від гравця до гравця, право оповідача дозволить кожному рівною мірою доповнити історію. А натхненням слугуватимуть описані та згадані раніше факти, жанрові риси чи звичайна логіка.

Опис світу навколо

Світ гри розкривається саме через гравців та вчинки їхніх персонажів. Мисливці завжди в центрі уваги — вони головні герої. Тому світ набуватиме тих деталей, що стосуються персонажів гравців. Ведучий не є кінцевим джерелом інформації про оточення та події, він лише допомагає гравцям створювати власну історію, модеруючи та підтримуючи її.

Питання та відповіді

Для розвитку історії часто необхідно поставити влучні питання. «Куди ви прямуєте?», «Чи знаємо ми цього чоловіка?», «Що допоможе тобі відкрити цей шлях непомітно?». Спільне обговорення та узгодження відповідей додаватиме контексту подіям.

Питання гравцям варто ставити у тих випадках, коли відповідь може безпосередньо стосуватись їхніх персонажів. Тоді відповідаючи, гравець матиме опору в обличчі свого персонажа, з особистістю якого він знайомий. Гравці ж можуть запитувати Ведучого про загальні факти та правила гри.

Натхнення та оповідь

Імпровізувати історію, навіть гуртом, буває дещо складно. Гра сама пропонує джерела натхнення, а гравцям лишається правильно їх застосовувати. Елементи спорядження, навички, архетипи передісторії, позначки поранення та інші показники підказують, що саме і яким чином може бути описано. Результат перевірки — це наративний компас, що приходить на допомогу гравцям та Ведучому у миті непевності, та підказує в якому напрямку варто рухати історію далі. Інструменти оповіді будуть розкриті детально у наступних розділах.

Сцени та ігровий процес

Ігровий процес «Космічного ковбоя» поділяється на сесії — зустрічі, що можуть тривати 2-4 години. Ви можете зіграти закінчену історію за одну або кілька сесій. Регулярні зустрічі, що поєднані однією історією, формують «кампанію», кількість сесій якої не обмежена, але найкраще гра розкривається за 10-15 сесій.

Кожна сесія поділяється на сцени. Вони можуть відрізнитись за динамікою, наповненням і тривалістю, але так чи інакше підпадають під один із наступних типів.

► Вільна сцена — Ведучий описує оточення чи події, що не стосуються мисливців безпосередньо. Гравці від імені мисливців ведуть обговорення про плани, здобуту інформацію чи на іншу тему. Зазвичай це перехідна сцена, що не потребує використання навичок і граників.

► Сцена дослідження — Мисливці шукають якусь інформацію, як безпосередньо на локаціях, так і в мережі. Ведучий описує результати пошуків. Іноді дослідження може бути ризикованим чи небезпечним і потребувати перевірки навички.

► Соціальна сцена — Гравці від імені мисливців спілкуються з персонажами Ведучого. Ведучий відіграє своїх персонажів і слідує за можливими конфліктами у розмові. За наявності опозиції здійснюються перевірки навичок.

► Сцена бою — Мисливці та вороги обмінюються маневрами для завдання шкоди чи досягнення інших намірів, гравці здійснюють перевірки навичок, щоб визначити, яка сторона досягне бажаного, а яка зазнає шкоди чи втрат. Ведучий рухає бойову камеру між мисливцями, оголошує наміри ворогів на кожен обмін діями.

► Сцена подорожі — Гравці обирають пункт призначення, іноді обговорюють, чим мисливці займатимуться під час подорожі. Ведучий вказує на ймовірний час та пропонує маршрут подорожі, якщо це має значення. Потім група переходить до наступної сцени. Наступною сценою може бути неочікуваний напад впродовж подорожі.

► Сцена простою — Група обирає тривалість простою, після цього гравці описують, чим мисливці займатимуться протягом цього часу. Ведучий резюмує результати такої діяльності та описує зміни у світі навколо мисливців за цей час. Потім група переходить до наступної сцени.

Сцени плавно змінюються одна одною протягом гри, проте розуміння виду сцени дозволить краще підлаштовувати подальші дії персонажів, характерні для кожної сцени.

Перевірки

Перевірка, це одна з основних механік гри. Вона дозволяє визначити напрямок подій гри, коли перед мисливцем постає загроза, конфлікт, перешкода або невизначеність. Кидок граників описує різні обставини, що впливають на досягнення мисливцем мети, а залучені навичка бонуси і штрафи описують сприятливі і згубні обставини та модифікують результат перевірки.

Перед здійсненням перевірки гравець з Ведучим мають з'ясувати наступні умови:

- Чого саме хоче досягти мисливець;
- Що йому перешкоджає (хто опонує);
- Чим мисливець може ризикувати;
- Яка навичка дасть мисливцю перевагу.

Якщо у сцені немає перешкод, гравець описує дії ковбоя без перевірки.

Коли всі умови визначені, гравець здійснює перевірку. Результат визначає, у якому напрямку розвивається історія.

Алгоритм перевірки

1. визначте мету, перешкоди, ризики та навичку.

2. Ведучий призначає складність.

3. Гравець збирає по 1К за кожен пункт професійності та обраний бонус, потім віднімає найвагомий штраф.

4. Гравець кидає збір границів та визначає кількість влучань (нижче) відповідно до складності.

К10	Значення
1-5	Проміж
6-10	Влучання

Бонуси та штрафи

Окрім професійності навички на результат перевірки можуть вплинути й інші фактори, що звуться бонусами та штрафами. Вони додають або віднімають граники у зборі, проте у кожного з них є й побічний вплив. Якщо до контексту перевірки підходять кілька бонусів, гравець обирає один на власний розсуд. А ведучий обирає найвпливовіший штраф.

У зборі не може бути понад шість границів, включно з бонусами.

Спорядження: найчастіше даватиме 1 граник, обравши який, мисливець поставить предмет під ризик псування чи втрати за невдалої перевірки.

Спеціалізація: даватиме 1 граник і право перекинути будь-який граник після кидка.

Вдалі постріли: на вибір гравця можна додати від 1 до 6 границів. За невдачі всі додані граники зберігаються у барабані, а за часткового чи повного успіху витрачаються.

Принцип честі: даватиме чи відніматиме 0-2 граника, залежно від поточної позиції фокуса (ст. XX). Мисливець може покращити результат перевірки, змістивши фокус честі.

Допомога союзника: інший мисливець, що знаходиться поруч і здатний допомогти, може додати до збору 1 граник зі свого запасу вдалих пострілів, але він не повернеться йому за невдачі.

Поранення: відніматиме 1 граник від збору в усіх перевірках, допоки мисливець не одужає.

Чужий маневр: якщо мисливець під час пілотованого бою виконує маневр чужої посади, це відніматиме 1 граник від збору.

Навички без професійності

Якщо гравцю необхідно здійснити перевірку навички, що не має жодного пункта професійності, він може формувати збір з бонуса. Наприклад кинути лише 1 граник від спорядження, чи зібрати кілька граників за вдалі постріли. Якщо ж є можливість додати бонус від принципу честі, але фокус знаходиться на 0, гравець може отримати автоматичний частковий успіх без кидка граників, але має змістити фокус у будь-який бік.

Складність перевірки

Складність вказує на необхідну кількість Влучань, для здобуття успішного наслідку перевірки. Ведучий визначає складність, спираючись на обставини. До прикладу:

1-2 влучання — дії середньої важкості, що вимагають певних зусиль. «Подивимось, чи переконаєш ти цього копа. Твоя пропозиція йому цікава, але слова нічим не підкріплені».

3-4 влучання — складні дії, що потребують компетентності та тренованості (Рекомендована складність). «Ти хочеш вистрибнути з вікна, і влетіти у шибку квартири будинку навпроти? Перевіримо, чи вистачить у тебе сил».

5+ влучань — дії, що потребують експертної підготовки та міцного везіння. «Дізнаємось, чи зможеш ти зацідити бійцю сумо в піку настільки, щоб той втратив свідомість».

Після визначення складності Ведучий може обговорити із гравцями можливі наслідки перевірки, щоб всі зрозуміли, чим ризикують. Іноді правило передбачає заздалегідь визначену складність, як, наприклад, складність персонажів Ведучого.

Наслідки перевірки

Якщо кількість влучань рівна або більше встановленої складності, перевірка успішна:

Конфлікт вирішено на користь мисливця. Гравець описує наслідки, а Ведучий розвиває перебіг подій у позитивний для мисливців бік.

Якщо влучань менше за встановлену складність, перевірка частково успішна:

Ведучий пропонує ускладнення чи ціну успіху, але конфлікт вирішено на користь мисливця: він досягне бажаного, чи чогось рівноцінного.

Якщо влучань нема, перевірка невдала:

Ведучий описує ускладнення або згубні наслідки, але вкаже на нові можливості через зміни обставин.

За будь-яких наслідків перевірки, історія продовжується і ситуація змінюється, тож другої спроби не буде, але гравець все ще може застосовувати ефекти бонусів, наприклад, від принципу честі чи спеціалізації.

Ускладнення

Частковий успіх і невдача свідчать про ускладнення ситуації. Можливі ускладнення мають бути передбачені під час підготовки до перевірки, але за Ведучим лишається право обирати, яке саме ускладнення застосовується до ситуації.

Ускладнення ситуації виникають із реакції оточення на вчинки мисливця: втрачається якась можливість, з'являється нова загроза, постає важкий вибір. Коли Ведучий визначає ускладнення, він має слідувати, щоб описана реакція оточення не гальмувала загальний розвиток подій.

Приклади технічних ускладнень:

- Позначка поранення, якщо мисливець отримав шкоду;
- Втрата соларів через непередбачені витрати;
- Пошкодження чи втрата спорядження.

Основним завданням ускладнення є просування історії вперед, чергування подій та загострення ситуації.

Приклад

ВЕДУЧИЙ: «Ти смикнула двері. Вони зачинені. Проте з другого поверху лунає музика. Схоже, там відчинене вікно».

МІЦУБА: «Спробую пролізти трубами до нього».

ВЕДУЧИЙ: «Це ризиковано. Тебе легко почути, або ти просто можеш зірватись через слабкі кріплення. Перевіримо твою Спритність. Складність — 3 влучання».

МІЦУБА: «Добре, не зважаючи на ризик, я лізу по трубі. Маю три пункти професійності Спритності, тож кидаю 3 кулі. У мене частковий успіх за 2 влучання (3, 7, 7). Думаю, я все ж змогла пролізти через вікно. Лазіння, це не надто складна справа для мене. Тож, яке буде ускладнення?».

ВЕДУЧИЙ: «Так, залізи ти змогла! Але ти зіштовхнула з підвіконня попільничку. Це почули бандити у сусідній кімнаті. Вони вимкнули музику та насторожились».

Підняття ставок

Бувають моменти, коли розв'язання конфлікту варто розділити на декілька послідовних перевірок, де кожен проміжковий виклик матиме свої унікальні наслідки. У такому випадку кожна наступна перевірка матиме більшу складність. Підняття ставок доречне, коли у сцені необхідно відобразити процес, виконання якого є ризикованим. Тоді Ведучий може визначити кількість перевірок (зазвичай 3-5), та крок ставки (Зазвичай, від складності 2 із підвищенням на 2).

Приклад

«Ви женетесь за злочинцем по переповненій магістралі. Поки що його авто у полі зору, та він намагається маневрувати. Та чи вийде? Складність 3».

«Чудово, ви не відстаєте, проте попереду бачите автотрощу з кількох вантажівок. Чи зможете ви це оминати? Складність 5».

«Троща позаду, але злочинець з'їхав на бічну дорогу. Доведеться підібрати маршрут, щоб перехопити його за кілька з'їздів. Складність 7».

«Це було складно, але ви впорались. Його машина присипана уламками антикварної крамниці, а пика тісно вперлася у подушку безпеки».

Відкрита перевірка

Відкрита перевірка не має складності та не зумовлена ризиком. Натомість вона вказує на міру успішності дій персонажа.

Для здійснення такої перевірки гравець робить збір граників з навички, бонуса та штрафу, як зазвичай. Потім кидає збір та підраховує влучання. Кількість влучань буде вказувати на доступні опції у правилах, що застосовують відкриту перевірку.

Наприклад, під час використання свого таланту мисливець з передісторією павука відкритою перевіркою визначатиме кількість доступних для створення команд. Під час підвищення рівня гравець визначатиме кількість доступних клопотів чи здобутого досвіду після перекваліфікації.

Оскільки така перевірка не може бути невдалою, додані вдалі постріли завжди витратимуться.

Досвід та рівень

Рівень вказує на загальну досвідченість і тренованість мисливця. Зазвичай гравці починають грати персонажами першого рівня. Ковбої вже виконали кілька легких місій по рекомендації Бюро, проте досвіду їм замало.

Досвідчені мисливці

Якщо є бажання чи потреба створити мисливця з вищим рівнем одразу на старті, повторіть загальний порядок створення, та виконайте наступні дії:

- Розподіліть додаткові пункти професійності. Кількість дорівнює подвоєному поточному рівню персонажа.
- Отримайте додаткові Солари. Кількість дорівнює поточному рівню персонажа. Їх також можна витратити на краще стартове спорядження, обговоривши це з Ведучим.

► Отримайте половину від поточного рівня персонажа одиниць досвіду (округлення донизу).

Одиниці досвіду

Мисливець набуває досвід після ігрової сесії. Закінчивши гру кожен гравець має відповісти на кілька запитань. Відповідь «так» даватиме 1 одиницю досвіду (ОД).

- Чи брали ви участь у сесії? (Кожен присутній одразу отримує 1 ОД)
- Чи виконали ви завдання? (Самостійно обговоріть, яке перед вами стояло завдання)
- Чи використали ви талант?
- Чи були ви на межі фокуса честі?
- Чи залагодили ви особистий клопіт? (Отримайте ОД за кожен залагоджений клопіт)

Здобутий досвід можна витратити на спін-твіст, щоб покращити історію і на підвищення рівня, щоб покращити мисливця.

Спін-твіст

Витративши 3 ОД гравець в кінці сесії може зробити спін. Для цього необхідно вибрати якийсь фрагмент подій із зіграної сесії, та змінити його наслідок чи контекст. Не варто описувати зміну детально, достатньо простого речення. Якщо Ведучий чи інші гравці не заперечують, така зміна історії вступить в дію з наступної сесії. Залишок отриманих ОД гравець записує до загального значення на аркуші персонажа. Витрачати на спін вже записані чи витрачені на підвищення рівня ОД не можна.

Приклад 1

Під час сесії мисливці ліквідували небезпечного кілера, який прийшовся до душі гравцям. Тоді гравець, що має на кінець сесії 3 ОД, витрачає їх на спін: «Я хочу, щоб цей кілер насправді вижив, попри тяжкі травми, і продовжив полювання за нами».

Приклад 2

Персонаж другого гравця згадував, що має брата невдачу на далекій колонії Калісто. Тож він вирішив скористатись цікавим поворотом, і витратив свої 3 ОД, щоб зробили історію ще цікавішою: «Добре, тоді нехай кілером насправді буде мій брат! Чому б він на нас полював, і чи не особисте це питання?».

Ведучий враховує ці спіни і адаптовує під них загальний перебіг подій та підготовку

матеріалів і з наступної сесії втілює їх.

Підвищення рівня

Накопичений досвід мисливець може витратити на підвищення рівня. Для цього необхідно списати кількість одиниць досвіду, що дорівнює наступному рівню. Після цього гравець виконує такі кроки:

1. Розподіліть 2 пункти професійності між навичками на власний розсуд АБО створіть спеціалізацію для навички, що вже має 5 пунктів професійності.
2. Отримайте половину від залишкових ОД Соларів (округлення до меншого), як пасивний прибуток чи заощадження.
3. З'ясуйте особисті клопоти АБО виконайте перекваліфікацію.

Спеціалізації

Спеціалізація — це чудова нагода персоналізувати можливості свого ковбоя. Під час підвищення рівня, замість розподілення двох пунктів професійності мисливець може обрати навичку, що вже має 5 пунктів і створити для неї тематичну спеціалізацію — слово чи словосполучення, що описує більш конкретний спосіб застосування навички. Наприклад, «Спринт» у Статурі чи «Стрільба по головах» у Стрільбі.

Під час перевірки такої навички, гравець може обрати спеціалізацію, як бонус. Тоді мисливець діятиме згідно зі спеціалізацією. Після підрахунку влучань гравець може перекинути будь-який граник на власний розсуд.

АЛЬТЕРНАТИВНІ СПЕЦІАЛІЗАЦІЇ

За згодою ігрової групи, набута спеціалізація може доповнювати чи покращувати хист або талант мисливця, як, наприклад, спеціалізація «Удача» у передісторії авантюриста.

Спеціалізація може розширювати межі впливу здібності, підвищувати її ефективність чи додавати нові переваги від використання.

Особисті клопоти

Полювання за винагородою може тривати довго і за цей час у кожного мисливця з'являються якісь особисті клопоти. Зрештою, ви теж люди, і маєте життя поза роботою. Тож з кожним підвищенням рівня у вас можуть з'явитись справи. Зберіть половину від поточного рівня граників (округлення до меншого), та здійсніть відкриту перевірку. Тоді за кожне влучання оберіть один клопіт з таблиці. Значення на всіх границях вказують на доступні клопоти. Ви не можете обрати клопотів менше ніж влучань. Дублі посилюють чи

ускладнюють обставини відповідного клопоту. Наприклад, за значення 1, 3, 7 та 9, необхідно обрати два клопоти серед першої, третьої, сьомої та дев'ятої позицій таблиці.

Таблиця клопотів

1. У вас з'явилися шанувальники
2. Хтось просить вас про боргову послугу
3. Знайомі чи родичі просять про зустріч
4. Елемент спорядження потребує заміни
5. Раптові витрати через хворобу чи рану
6. Знайомі чи родичі потрапили у халепу
7. Вам загрожує старий особистий ворог
8. Настав час повернути комусь борг
9. Інші ковбої нариваються на конфлікт
10. Ви привернули увагу впливових організацій

Маючи клопоти, ви можете обговорити деталі з Ведучим та приділити їм кілька хвилин на наступній сесії, чи відвести на такі сцени всю сесію та розіграти моменти буденного життя мисливців. Залагоджуючи такі клопоти, мисливці отримуватимуть додатковий досвід, а також відновлюють вдалі постріли.

Перекваліфікація

Ви можете позбутись спеціалізації та здобути за це додатковий досвід. Це може бути корисним, якщо ви хочете створити нову спеціалізацію до цієї ж навички чи просто бажаєте здобути більше досвіду. Зітріть обрану спеціалізацію, після цього здійсніть відкриту перевірку такої навички без додавання бонуса і штрафу та отримайте 1 ОД за кожне влучання.

Вдалі постріли

Кожен мисливець має 6 вдалих пострілів — запас зухвальства і ризику. Гравець може додати будь-яку доступну кількість пострілів як бонус до будь-якої перевірки (якщо не вказано інакше). Якщо наслідком перевірки є частковий чи повний успіх, вдалі постріли витрачаються, а гравець ставить відмітки у револьверному барабані на аркуші персонажа. За невдачі — зберігаються і повертаються назад у запас. Можливо пощастить наступного разу.

Відновлення вдалих пострілів

Мисливці відновлюють вдалі постріли, коли приділяють час особистим клопотам. Після вирішення власних справ відновить всі вдалі постріли та зітріть позначки витрат на револьверному барабані.

Також ви можете поновити половину відсутніх пострілів (округлення до меншого, але щонайменше 1), зібравшись гуртом у барі чи іншому закладі та витративши кілька соларів на гулянку.

Поки мисливець має позначку поранення, він не може відновлювати вдалі постріли.

Мисливська честь

Кожен ковбой має свої принципи, керується ними у житті та роботі. З принципів формується честь — впливовий елемент особистості персонажа.

Принципи честі є протилежними сторонами особистості, тому мисливець завжди змушений балансувати між ними. Схильність до дій одного принципу даватиме бонус, але накладатиме штраф до дій іншого принципу.

Балансування

Обравши свою передісторію, гравець записує до аркуша персонажа два принципи честі. Між ними є 5 комірок, що вказують на схильність до одного з принципів. Під час створення персонажа гравець має зробити перше зміщення фокуса від значення 0. Таким чином персонаж вже матиме схильність до одного з принципів.

Центральна комірка є нейтральною, сусідні від неї дають по +1К бонусу та -1К штрафу до відповідних дій, крайні дають по +2К бонусу та -2К штрафу та відкривають межу (нижче). Позначка в одній з п'яти комірок вказує на фокус мисливця, тобто де саме на шкалі внутрішньої рівноваги він зараз перебуває. Здійснюючи перевірку, пов'язану із принципом, до якого схильний мисливець, гравець може додати бонус поточного фокуса. Ведучий, своєю чергою, може додати штраф, якщо перевірка стосується протилежного принципу.

Зміщення фокуса

Якщо перевірка з бонусом чи штрафом від честі виявилась невдалою або частково успішною, гравець може змістити фокус честі на будь-яку сусідню позицію та покращити результат на один крок: невдачу на частковий успіх, а частковий на повний успіх. Так, змінюючи власне ставлення до обставин, мисливець може діяти ефективніше.

Приклад

КЕЙСІДІ: «Спробую приховати той факт, що я мисливиця. Можливо тоді цей коп захоче зі мною говорити».

ВЕДУЧИЙ: «Проте твій фокус честі зміщений до “Шибайголови”, тож матимеш штраф на це. Але нумо перевіримо Харизму».

КЕЙСІДІ: «Моя перевірка Харизми невдала. Очікувано. Думаю, варто більш помірковано підходити до переговорів, тож я зміщу фокус до непомітності та перетворю невдачу на частковий успіх. Скажу йому, що я агент під прикриттям, тому й у капелюсі».

ВЕДУЧИЙ: «Йому згодиться. Але, як ускладнення, він повідомить по рації, що тут

працює агент розвідки, тож справжній агент, ваш “друг” Тандо, точно про це дізнається». КЕЙСІДІ: «Трясця! Але це виграло нам трохи часу. До справи».

Межа

Коли фокус перебуває на крайній позиції, мисливець зазнає значного впливу від одного з принципів. Та окрім бонуса +2К, починає діяти межа — одноразова здібність, що спрацьовує, тільки-но дотримано умов, після чого фокус самостійно зміститься на сусідню позицію. У кожного принципу честі свої умови та прояв межі.

Поранення та лікування

Шлях мисливця тернистий, і часто травматичний. Якщо у наслідку ворожої атаки чи іншого джерела прямої загрози ковбой зазнає серйозної шкоди, гравець має поставити позначку навпроти поранення. Надалі на всі перевірки діятиме штраф -1К (якщо Ведучий не обере впливовіший).

Поранення набувається, як ускладнення на частково успішні чи невдалі перевірки. Ця позначка описує влучання кулі у мисливця, зламані кістки, сильне отруєння, контузію та подібну за важкістю шкоду. А до того можна просто замінити простреленого капелюха.

Критична шкода

Якщо мисливець, що вже має поранення, отримує ще одне, така шкода вважається критичною, і, ймовірно, матиме важкі наслідки.

Зробіть відкриту перевірку Статури чи Сили волі. Тоді за кожне влучання оберіть одну травму з таблиці. Значення на всіх границях вказують на доступні травми. Дублі посилюють прояв травми. Набувши щонайменше одну травму мисливець непритомніє та знаходиться у критичному стані.

К10: Травма

1-2: Сильна кровотеча.

3-4: Тяжкий перелом кістки.

5-6: Втрата кінцівки чи її частини.

7-8: Пошкодження внутрішніх органів.

9: Втрата якогось чуття, пам'яті.

10: Передсмертний тяжкий стан.

Протезування

З приходом нових технологій у галузі нейронної інженерії розумні протези стали буденністю, якщо ви маєте кошти. На місце втраченої кінцівки можна встановити протез. Його можна модернізувати під конкретні потреби. Але такий механізм може вийти з ладу чи втратити контакт з нервами як ускладнення. Часто для запобігання відторженню протезів мешканці Сонячної системи вживають нейростимулятори.

Смерть мисливця

Зазвичай ковбої занадто круті, щоб отак просто померти. Та якщо гравець вирішить відправити свого персонажа на pokій, або обставини склались так, що іншого логічного наслідку просто не може бути, дозвольте мисливцю померти так само круто, як він жив це життя.

Лікування

Щоб відновитись та стерти позначку поранення, необхідно звернутись до лікаря, медичного техника чи протезиста. Такі послуги зазвичай дорого коштують, але ціна залежатиме від репутації, обставин та спроможностей фахівця.

Для стабілізації критичного стану достатньо просто швидко діяти — перевірка Медицини та відповідні умови збережуть мисливцю життя та можуть повернути у притомність. Але помилка може призвести до погіршення стану чи навіть смерті.

Бої та перестрілки

Мисливці ведуть відлік часу пострілами, а не секундами. Тож кожен має знати тонкощі справ.

Сутички у Дикій Сонячній системі швидкі та фатальні, отже варто гарно зважувати ставки перед тим, як давати слово дулам чи тумакам.

Вороги

Ворогом може стати кожен. Ведучий призначає ворогу число — складність дій проти цього персонажа. Воно описує його стійкість проти дій мисливців, як у бою, так і поза боєм. Переконавання, залякування, примус, атаки та змагання — ефективність опору ворога описується одним числом. Складність пересічного ворога може бути 4-5, тоді як особливо стійкі матимуть значення 6-8.

Перебіг бою

Сцена бою ділиться на окремі кадри обміну дій мисливців та ворогів. Ведучий описує обставини та чого намагається досягти опонент, гравець заявляє про свої наміри. Після цього здійснюється перевірка, що визначає, котра зі сторін матиме успіх. Потім кадр

фокусується на іншому мисливці. Бойова камера може рухатись за логікою подій, або у порядку, який гравці визначили перед боєм. Загальний алгоритм бойового кадру такий:

1. Ведучий описує ворогів, їхню позицію та оголошує дію проти мисливців (або на користь ворогів);
2. Гравець описує дії та наміри мисливця;
3. Визначається навичка, здійснюється її перевірка.
4. Гравець з Ведучим визначають наслідки перевірки.

Мисливці достатньо досвідчені, щоб діяти злагоджено та без зайвих слів. Тож гравці можуть обговорювати та комбінувати рішення, дії на наміри, допомагати та доповнювати один одного як окремими бойовими кадрами, так і в межах одного.

Коли бойова камера наведена на мисливця, він має обрати, що робитиме. Мисливець може зробити кілька простих дій, що спрямовані на досягнення визначеного результату, як вразити ціль, змінити позицію чи сховатись. Одночасно з ним діятимуть і вороги, що потрапляють у кадр.

Коли дія буде визначена, Ведучий назве навичку, що має перевірятись. Частковий успіх може описати кілька пострілів з обох сторін, зміну позиції чи ухилення від ударів, тоді як невдача означатиме, що ворог діяв ефективніше проти мисливця і досягнув бажаного. Як саме – Ведучий визначатиме відносно обставин та інтересів ворогів.

Завдавання шкоди

Це правило застосовується, коли персонаж має на меті завдати пряму шкоду.

Успіх – мисливець ліквідує чи знешкоджує ворога. Ворог припиняє опонувати та не становить загрози.

Частковий успіх – рівень складності ворога знижується на 1 за кожне влучання, проте гравець відмічає поранення або зазнає іншого ускладнення.

Невдача – мисливець отримує поранення або зазнає інших вагомих ускладнень.

Зони бою

Для зручності орієнтування у бою, простір можна умовно поділити на зони. Кожен персонаж може вільно діяти, вступати у взаємодію з іншими персонажами чи об'єктами в межах своєї зони. Події, що відбуватимуться у сусідніх зонах, та об'єкти що там розміщені, вважаються недосяжними або недоступними через блокування, перепони та інші обставини.

Зона бою обмежена логікою та часом. Тобто, щоб завдати удар дальньому ворогу, доведеться довго до нього бігти, а отже для поточного бойового кадру він знаходиться в іншій зоні. Проте, якщо мисливець хоче поцілити в нього з пістолета, дальній ворог входить у зону дії.

Приклад

ВЕДУЧИЙ: «Кілька найманців побачили вас. Всі, як один, схопилися за зброю. Той, що сидів на дивані, перекинувся за нього, визирнув, та націлив на Бена гвинтівку. За мить натисне на гачок. Його складність 5».

БЕН: «Не маю жодного бажання шукати з ними спільну мову. Говоритимемо мовою куль. Дістаю свою гвинтівку, що даватиме бонус. Також мій фокус на межі Звірства, тож це дві бонусні кулі. Я оберу бонус від честі, він вагомий. Відкриваю вогонь прямо по дивану, і намагаюсь пройти глибше у приміщення. Кидаю п'ять куль. Випало три влучання — частковий успіх. Не буду перетворювати на повний, адже хочу лишитись на межі Звірства».

ВЕДУЧИЙ: «Бандит за диваном вистрілює автоматну чергу. Проте його прошивають твої кулі і він падає на землю. Його складність падає до 2, однак він все ще несе загрозу, адже гвинтівки з рук не випустив, хоч і важко поранений. Ти відчуваєш жар під боком, схоже одна з куль у тебе влучила, тож відміть поранення».

БЕН: «Навіть не відчув! Маю хист, що дозволяє мені ігнорувати штрафи від поранення у бою!».

Пілотування та пілотовані бої

Корабель для мисливця, як кінь для ковбоя. Можливо навіть більше, адже окрім транспорту, корабель може стати й домівкою, й штабом, й зброярнею.

Зазвичай на початку своєї кар'єри мисливці не мають корабля, тому перший заробіток вкладають у його купівлю. Проте, якщо гравці бажають починати з кораблем або історія передбачає його наявність, Ведучий може скористатись такими опціями:

- Корабель був придбаний у борг.
- Корабель вкрадений у впливових людей.
- У цього корабля минуле, через яке на нього хтось полює.
- Корабель у критичному стані та щоразу потребує ремонту.

Ці передісторії допоможуть вплести в історію таку вагому перевагу, як корабель.

Корабель

Корабель має три показники: маса, міцність та пальне, а також назву, опис, модулі оснащення і вміст вантажного відсіку.

Маса — вказує на габарити судна. Керування судном здійснюється через перевірку кермування проти значення маси та поточної швидкості. Поза боєм це може знадобитись під час оминання перешкод чи делікатних маневрів. Також маса вказує на доступну кількість модулів оснащення та на об'єм вантажного відсіку.

Міцність — кількість пошкоджень, що може витримати судно до розгерметизації чи інших критичних вад конструкції. Міцність корабля дорівнює потрійному значенню маси. Один пункт міцності відновлюється за 1 солар. Втративши всю міцність судно вважається Критично пошкодженим (нижче).

Пальне — це ресурс, що витрачається на здійснення більшості маневрів та подорожі. Якщо пальне скінчилось, доведеться викликати космічного буксирника Служби космічної безпеки. Дорівнює потрійному значенню маси судна.

Вантажний відсік — У ньому можна розмістити вантаж в об'ємі 30 кубічних метрів. помножені на масу судна. (глайдер займає приблизно 30 кубічних метрів.)

Базові системи передбачені у кожному кораблі згідно зі стандартами ОКСС:

- ▶ Пристрій штучної гравітації. Іноді його вимикають для економії енергії.
- ▶ Обертальний кільцевий модуль, де слабка гравітація підтримується відцентровою силою, а сама капсула має герметичні запобіжники для безпеки екіпажу.
- ▶ Піно-герметичний зовнішній шар під бронею, що ізолює пошкодження і запобігає розгерметизації.
- ▶ Реактивний двигун, гіперприскорювач для проходження крізь гіпербрами та маневрова система.
- ▶ Стандартний евакуаційний шлюз та пуповинна труба для приєднання до іншого судна в умовах відкритого космосу.

Створення корабля

1. Виберіть показник маси та обведіть його на картці транспорту. Відповідно до нього вам буде доступна кількість пунктів міцності та пального.
2. Назвіть та опишіть судно, його основне призначення, історію, та можливо нинішнє облаштування.
3. Вигадайте або виберіть основну бортову зброю (ст. XX), призначте їй оптимальну дистанцію та опишіть принцип дії.
4. Укомплектуйте корабель ще одним модулем оснащення будь-якого типу (якщо є доступне місце).
5. За потреби занесіть до вантажного відсіку необхідні речі.

Пілотований бій

Пілотовані сутички зазвичай вимагають залучення всього екіпажу, злагодженої роботи та тактичного розрахунку. Пілотовані бої стрімкі та нищівні для обох сторін. Тож головною

метою бою у відкритому космосі чи під час вільного польоту буде залишитись в останньому уцілілому судні.

Швидкість та дистанція

Транспорт має чотири режими швидкості: спокій (0), дрейф (1), тяга (2) і чвал (3). Швидкісний маневр дозволяє змістити позначку поточної швидкості на сусідню позицію. Значення поточної швидкості додається до маси судна під час визначення складності просторового маневру, адже пілоту доводиться мати справу з інерцією. Проте у швидшу ціль важче влучити, тож значення швидкості віднімається від отриманих пошкоджень.

Кожна бортова зброя чи модуль зовнішньої дії мають свою оптимальну дистанцію. На картці транспорту є радар на якому можна розмістити мітки ворожих кораблів. Розриваючи дистанцію мітка буде віддалятися від корабля, а скорочуючи дистанцію, мітка рухатиметься ближче. Якщо мисливець відкриє вогонь з неоптимальної дистанції, значення швидкості судна стане штрафом до перевірки Стрільби.

Коротка дистанція обмежується кількома кілометрами, **середня** — до кількох сотень кілометрів, а **довга** — до кількох тисяч кілометрів.

Маневри

Всі дії у пілотованому бою, на відміну від звичайного, здійснюються маневрами по черзі, адже під час кожного маневру діятимуть і вороги.

Швидкісний маневр відповідає за зміну швидкості судна. Здійснюється без перевірки, але завжди витрачає 1 пункт пального. Швидкість збільшує складність здійснення просторового маневру, проте зменшує пошкодження, яких зазнає судно.

Просторовий маневр дозволяє скорочувати чи розривати відстань з ворогом, щоб дотримуватись оптимальної дистанції своєї бортової зброї чи уникати такої у ворога. Здійснюється з перевіркою Пілотування проти суми маси та швидкості свого судна. За невдачі витрачається 1 пункт пального.

Збройний маневр застосовується для ведення вогню із бортової зброї, а також застосування модулів зовнішньої дії, як сітка, гак чи сканери з прямим наведенням. Здійснюється з перевіркою Стрільби проти складності ворожого судна. За невдачі витрачається 1 пункт пального.

Апаратний маневр призначений для активації різних модулів оснащення, як сканери, стрибкові двигуни, активні щити тощо. Здійснюється з перевіркою навичок Знання, Злом, Спритність тощо, залежно від контексту. Складність такої перевірки визначає Ведучий, ґрунтуючись на загальних обставинах бою та успіх сторін.

Пошкодження

Успіх — судно ворога переходить у критичний стан і вибуває з бою, але його можна добити чи взяти на абордаж. Проте через деякий час критичні системи можуть відновитись, і судно повернеться до бою зі значно меншою складністю.

Частковий успіх — складність ворожого судна знижується на 1. Якщо ворог знаходиться на своїй оптимальній дистанції, залишок складності стає пошкодженнями, що зменшуються від швидкості цілі, а залишок віднімається від міцності судна мисливців, інакше ворог намагатиметься вийти на свою оптимальну дистанцію, або принаймні зійти з-під прицілу корабля мисливців.

Невдача — якщо ворог знаходиться на своїй оптимальній дистанції, складність ворожого судна стає пошкодженнями, що зменшуються від швидкості цілі, а залишок віднімається від міцності судна мисливців. Інакше ворог здійснює інший маневр.

Ведучий може завдавати пошкодження судну, як ускладнення, навіть, якщо мисливці здійснювали інші маневри, якщо ворог знаходиться на оптимальній для себе дистанції.

Критичні пошкодження

Критичні пошкодження переривають чи унеможливають вогневе зіткнення. Ведучий обирає пошкодження на власний розсуд, зважаючи на обставини. Ось кілька прикладів, проте їхній перелік є невичерпним:

- Двигун вийшов з ладу, і потребує негайного ремонту.
- Пошкоджені системи життєзабезпечення, необхідно одягнути оксимаски.
- Розгерметизація, необхідно одягнути декомпресійні скафандри.
- Знищення одного з модулів оснащення.

Мисливці можуть зазнати поранення тільки у наслідку критичного пошкодження. Тож поки у судна є пункти міцності, мисливці у безпеці.

Наслідки пілотованих боїв

Пілотовані бої є рідкісними через дороговартісний ремонт і пальне. Тому найімовірнішими наслідками сутички кораблів є або завершення бою після перших пошкоджень судна, або взяття його на абордаж.

Мета першого наслідку — просто знешкодити ворога. Повне знищення судна не обов'язкове та навіть не бажане, адже детонація гіперприскорювача несе загрозу і для нападника.

Абордаж — це справа піратів, космічного десанту, та інших волоцюг різного калібру та стибу. Для цього необхідно мати особливе, і, часто, суворо заборонене оснащення, як

абордажний різак, гермотруба чи гравітаційні сітки. Пілотований бій може відбуватись одночасно з абордажним, що регулюється правилами звичайного бою, після проникнення ворога на судно (чи навпаки).

Вороже судно

Вороже судно, як і вороги загалом, описується одним числом — складністю. Вона варіюється від 3 до 6 і вказує на боєздатність і тривкість судна. Щоб усереднити масштаби транспорту, можна визначати складність як маса+2. Так вороже судно з масою «2», матиме складність «4».

Проте вороже судно споряджається за тим же принципом, що і мисливське, тож знаючи масу, можна зрозуміти, скільки модулів оснащення має ворог. Серед них обов'язково буде бортова зброя зі своєю оптимальною дальністю. Тож попередня розвідка чи просто пильність до маневрів ворога може дати цінну інформацію про його вразливості та переваги.

Бортові посади

Зазвичай, вступаючи у пілотований бій, екіпаж займає свої пости. Серед бортових посад є:

- Пілот, що здійснює просторові та швидкісні маневри.
- Стрілок, що здійснює збройні маневри.
- Інженер, що здійснює апаратні маневри.
- Десантник / Бортовик, що приймає бій у середині корабля.

Проте, якщо мисливець хоче здійснити маневр, що не відповідає поточній посаді, на перевірку накладатиметься штраф -1К, що описуватиме поспіх, некомпетентність чи плутанину. Це не розповсюджується на парні посади, коли, наприклад на судні з двома модулями бортової зброї є два стрілки.

Тож у бою кожен знайде чим зайнятись. Маневри та відповідні перевірки робляться по черзі, проте сам порядок визначатимуть гравці відповідно до обставин бою та власних потреб, але на кожну дію ворог буде діяти у відповідь: атакувати, скорочувати чи розривати дистанцію, застосовувати свої модулі оснащення або намагатись висадитись на абордаж.

Інший транспорт

Глайдер — це мале судно, розміром трохи більше за автобус, яке вміщає від 1 до 3 людей. Воно не оснащене базовими системами окрім реактивного двигуна, а його вантажний відсік не більший кількох кубічних метрів. Його маса завжди «1», і на нього можна встановити будь-який модуль оснащення. Глайдер може виходити у відкритий космос прямо з вантажного відсіку, якщо той попередньо підготовлений до цього.

Колісний та водний транспорт будь-якого призначення від фургонів з морозивом, до танків чи катерів, пропорційно ідентичний до кораблів. Так спорткар чи катер матиме масу «1», а танк чи лінкор, пропорційно у своєму класі — «4», але у наземному масштабі. Відповідно останні можна спорядити більшою кількістю модулів, а оптимальні дистанції будуть вимірюватись у межах обрїю.

Мережа та програми

Залишивши Землю, людство залишило на ній також й оптоволоконну павутину Інтернету. На його зміну у Сонячній системі прийшла «Мережа» — павутина далекобійних радіосигналів, що сполучають сотні тисяч кораблів і глайдерів з мільярдами терміналів, комунікаторів і комунікаційних станцій у більшості куточків заселеного космосу. Мережа задумувалась, як спосіб коригування динамічних координат для гіперприскорювачів та гіпербрам, проте згодом стала середовищем інформаційної та комерційної діяльності всього людства.

Основні відмінності мережі від інтернету:

- Мережа децентралізована. Копії всієї мережі зберігаються на кожному бортовому терміналі та навігаційних станціях.
- Основою всіх пакетів даних мережі є відносні координати відправника, що розсилаються іншим найближчим користувачам, і стають ланками в мережі. Так кожен термінал має тривимірну мапу заселеного космосу.
- Для запобігання пошкоджень у даних, кожен пакет інформації дублюється на резервних частотах. Дехто використовує альтернативне шифрування для створення «пошкоджених» пакетів, що формують кластери даркнету.
- Обмін інформації в межах заселеного світу майже миттєвий. Дані до сусідніх світів послідовно передаються через найкоротший шлях з точок, якими слугують навігаційні термінали кораблів.

Пересічні користувачі

Для пересічного жителя Дикої Сонячної системи користування мережею майже ніяк не відрізняється від попереднього досвіду користування Інтернетом. Проте за оболонкою вебсторінок та соцмереж ховається заплутана павутина даних, з якою можна взаємодіяти безпосередньо, через так зване «плетіння сигналів».

Річ у тім, що використання шкідливого та ефективного програмного забезпечення ускладнюється через нових антивірусних агентів зі штучним інтелектом та безпрецедентну пильність Мережевого патруля. Тож найпростіший спосіб створення програм, це розсилання на сотні комунікаторів окремі шматочки коду, допоки вони не зберуться програмою у мережевому вузлі призначення.

Та після активації ШІ-агенти пристосовуються до нового коду і знищують його, як клітини імунної системи, тож кожного разу доводиться плести програму, навіть з таким самим призначенням, наново.

Мережеві програми

Програма складається з кількох команд, кожна з яких є дієсловом. Гравець описує дію програми використаними у ній командами безпосередньо у сцені під час активації.

Звичайні серійні комунікатори не здатні взаємодіяти з мережею напряду, тому для створення, зберігання та використання програм мисливцю необхідно придбати чи зібрати мережевий комунікатор, або скорочено «Вівер». Вівером може бути кишеньковий комунікатор, настільний «КомКом», візор доповненої реальності чи нейрошолом повного занурення.

Команди зберігаються на вівері, а гравець може записати їх у нотатки на аркуші персонажа. Під час створення мисливця деякі передісторії вже пропонують різні моделі віверів і команди на додачу.

Для створення команди мисливцю необхідно витратити 2 солари та обрати команду із таблиці нижче. Витрата соларів опише покупку такої команди у павуків з мережі. Якщо ж мисливець сам павук, або має слушну спеціалізацію навички Злом, він може сплести команду самостійно відкладеною дією під час простою (див. Хх). На це може піти щонайменше загальна доба.

K10 — Команди

1. Вимкнути
2. Знайти
3. Створити
4. Завантажити
5. Навантажити
6. Замінити
7. Увімкнути
8. Зламати
9. Надіслати
10. Під'єднати

Використання програм

Для використання програми гравець має обрати команду серед наявних у нього, та описати дію програми використовуючи лише дієслово команди. Ведучий може вільно інтерпретувати неточності, якщо опис загальний. Тож для кращого ефекту гравець може комбінувати кілька команд та їхні дієслова у складні програми, що більш детально описують взаємодію з мережею.

Наприклад проста програма може звучати так: «Я *вимикаю* програвач». Тоді як складна — «Я *створюю* архів із нашими доказами, *під'єднуюсь* до білбордів, *завантажую* архів та *вимикаю* його трансляцію на екрани». Чим детальніше ви опишете дію, тим менше ускладнень виникне після застосування. Останнє слово щодо опису та спроможності його

реалізації залишається за Ведучим. Використані команди стирається з вівера (окрім межі анонімності у павука).

Втім, використання програм не тягне за собою перевірки, а отже мисливець не ризикує зіткнутись з вагомими ускладненнями.

Віртуальна та доповнена реальність

Штучний інтелект та комплекс нейроприладів дозволили не тільки налаштовувати відгук протезів, а й відкрили людському мозку доступ до мережі напряду. Тож люди можуть грати у реалістичні симуляції, під'єднуватись на віртуальні побачення чи навіть займатись сексом з повним спектром відчуттів будучи у різних куточках Сонячної системи.

Єдиний недолік — мозкове перевантаження. Мережа тисне на синапси і притуплює їх, нейронні зв'язки слабшають, увага розсіюється, пам'ять згасає. Нерідко через охоронні системи мережі мозок плавиться і невдаха стає «флетлайнером», на знак прямої лінії на кардіомоніторі. До цього всього нейрошоломи та охолоджувальні камери дорого коштують, а занурення у крижаній ванній може спричинити закорот. Тож попри нові можливості пошуку та обміну інформацією, зловживати новацією не варто.

Інша справа — доповнена реальність. Візори інтегровані в окуляри, оксимаски, шоломи, чи навіть лінзи оптичних протезів. Голографічні мітки стали буденністю, а тривимірні графіті огортають вулиці невидимим хустром цифрового мистецтва. Відлік часу, набоїв, чати та відеодзвінки — доповнена реальність стала частиною вже наявної.

Час та подорожі

Після розселення людства у космосі земний час втратив свою глобальність і точність, тому потрібно було запровадити нову систему відліку часу. Тоді вчені синхронізували земну секунду з кутом, на який зміщується Церера, карликова планета пояса астероїдів, навколо Сонця. Так без особливих проблем впровадили «загальний час», що повністю збігається з земним та діє у всій Сонячній системі. Світловий час загальної доби може не збігатися з місцевим світловим часом. Так третя загальна година ночі на Марсі може бути полуднем.

У грі загальний день ділиться на 4 кварта, часові проміжки по 6 годин. Деякі дії виконуються протягом кількох кварт чи днів. У грі відлік часу умовний, тому за орієнтир можна взяти 3-5 сцен підряд на кварту з урахуванням ігрових спрощень.

Час простою

Гравці з Ведучим можуть вирішити пропустити час простою, коли в історії не відбувається нічого цікавого. Для цього достатньо вирішити, наскільки буде перемотаний час, та що робитимуть мисливці.

Відкладені дії

Під час простою чи подорожі мисливці можуть виконувати відкладені дії. Для цього гравець просто говорить, чим буде займатись мисливець у вільний час. Такі дії можуть принести результат на закінчення простою, як, наприклад, пошук інформації чи ремонт спорядження. Варто розуміти, що відкладена дія потребує спокійних і безпечних умов, і сама по собі не може спричинити небезпеку чи ускладнення, адже вона не відіграватиметься у грі.

Ось кілька прикладів відкладених дій:

- ▶ Пошукати житло на наступний тиждень;
- ▶ Змінити образ, переодягнутись, підстригтись;
- ▶ Поремонтувати спорядження, придбати нове;
- ▶ Відпочити на плавучому пляжі;
- ▶ Провести просте розслідування на якусь тему;
- ▶ Вивчити архів доказів;
- ▶ Проаналізувати відеозапис із доказами.

Паралельна діяльність

Мисливці можуть час від часу розділятися і діяти самостійно чи окремими групами. Тоді Ведучий та гравці обговорять пріоритетність цілей кожної окремої групи, після чого оповідь буде по черзі переходити від групи до групи. Якщо якась з груп увійшла у час простою, Ведучий продовжить гру з тією групою, яка ще активно діє. Потім дві групи синхронізуються у часі та об'єднуються.

Подорожі

Подорожі будь-якої тривалості вважаються часом простою і передбачають відкладені дії, що виконуються у відповідний проміжок часу. Інфраструктура Дикої Сонячної системи дозволяє людині дістатись майже будь-якої точки заселеного космосу.

Міські подорожі майже не відрізняються від буденних подорожей сучасності. Таксі, аеротаксі, підземка, тунелі-шосе та громадський транспорт.

Колоніальні подорожі також лише доповнилися глайдерами та кораблями, та стара добра залізниця все ще має попит. Колоніальні подорожі можна порівняти з мандрівками по країні.

Планетарні подорожі відрізняються на різних заселених світах. На кластерах астероїдів такий масштаб взагалі відсутній, на Венері регулярно циркулюють аеропорони. Марсіанські колонії сполучені павутинням тунельних магістралей. Океаном Ганімеда

ходять водні крейсери, Калісто закутий у залізниці і промислові моноколії. Зрештою кораблі та глайдери стають у пригоді і з таким масштабом.

Секторні подорожі охоплюють простір навколо заселених світів, включають орбітальні станції, кластери астероїдних поясів та гіпербрами. Іноді кораблі можуть віддалятися на силову дистанцію — тобто за межі відчутного впливу гравітації космічного тіла. Це небезпечно, але можливо, якщо вистачить пального. Проте зазвичай навігаційні системи прокладають маршрут з використанням орбітальних маневрів.

Міжпланетні подорожі можливі завдяки гіпербрамам. Ці гігантські кільця слугують маяками на орбітах заселених світів. Всього людство збудувало 7 таких брам, що є основними логістичними шляхами у Дикій Сонячній системі:

1. Брама Венери — обертається навколо другої планети Сонячної системи, над хмарами якої люди звели скляні цитаделі на гелієвих подушках;
2. Брама Землі — обертається навколо третьої планети Сонячної системи, з якої людство ганебно втікло;
3. Брама Марсу — обертається навколо четвертої планети Сонячної системи, що стала колыскою космічного капіталізму;
4. Брама Церери — обертається біля карликової планети у поясі астероїдів між Марсом та Юпітером, що став джерелом корисних мінералів для космічної експансії;
5. Брама Ганімеда — обертається навколо третього супутника п'ятої планети Сонячної системи (Юпітера), який перетворили в океанічний світ тераформаційними водневими бомбардуваннями;
6. Брама Калісто — обертається навколо четвертого супутника п'ятої планети Сонячної системи (Юпітера), крижаного і суворого світу заводів, гірничодобувних та шахтарських комплексів;
7. Брама Титану — обертається навколо найбільшого супутника шостої планети Сонячної системи (Сатурна), простір навколо якого перетворився на шрами, цвинтар, уламки та пустку у наслідку війни за метан;

Кожен корабель оснащений гіперприскорювачем, який розганяє судно до близько світлових швидкостей під час проходження крізь рамку брами. Тож пілоту достатньо вибрати іншу браму пунктом призначення, і навігаційна система вибудує такий шлях з орбітальних маневрів, щоб судно не зіштовхнулось з іншим космічним тілом та поступово скидало швидкість. Єдиний недолік — мінлива відстань, адже всі тіла у Сонячній системі перебувають у русі, тож дві точки у різний час можуть перебувати на різних відстанях. Кожна брама суворо охороняється, і кожен пілот у Сонячній системі вважає за обов'язок неухильно дотримуватись протоколу гіперстрибка та захищати брами за будь-яку ціну.

Для міжпланетної подорожі мисливцям необхідно наблизитись до брами, обрати місце призначення (іншу браму) та витратити 1 пункт пального. Після цього будь-хто має кинути один граник, та розділити значення на 2 (округлення до більшого) — це митний збір у соларах та тривалість подорожі у загальних днях для цього перельоту. Зрештою це все ще швидше, ніж класичний твердомаливний розгін.

Ринок та спорядження

Із заснуванням перших колоній впровадилась нова валюта, що не мала прив'язки ні до старих держав, а ні до якоїсь конкретної колонії, «Сонячний кредит» або солар, що швидко витіснив земний долар. Фактично солар — це криптовалюта, блокчейн якої інтегрований у мережу, оскільки вона вже мала все необхідне для цього. Кожен сучасний комунікатор має роз'єм під холодний гаманець соларів — картку флешнакопичувач розміром трохи більше за ніготь великого пальця, на якому зберігаються солари, від'єднані від мережі, поки сам користувач не вставить гаманець у роз'єм. Такий холодний гаманець захистить гроші від зловмисників та, зокрема, павуків.

На аркуші персонажа гравець має позначки соларів. Кожна відмічена комірка — 1 солар. Побутові товари, продукти чи незначні витрати можуть коштувати від сотих до тисячних одного солара (0.001 солара називається «бім» від «beat» — промінь). Такі витрати мисливці навіть не рахують. Позначка солара стирається тільки за значних витрат. Далі у цьому розділі будуть наведені категорії побутових витрат, товарів та послуг, та їхні приблизні ціни. Іноді у тексті правил чи інших матеріалах до гри ціни зазначаються числом у степені над назвою. Наприклад, «пістолет²» — пістолет, що коштує 2 солари.

Розрахунок ціни

Для кращого розуміння ціноутворення у грі, можна дотримуватись курсу 1 солар $\approx$ \$350. Витрати, що не перевищують $\frac{1}{3}$ солара, не враховуються взагалі. Якщо ж витрата понад третину солара (понад 350 бімів), мисливець просто витрачає цілий солар. Якщо необхідно визначити приблизну ціну на товар, який не згадується у книзі правил, можна конвертувати її реальну вартість по наведеному вище курсу.

Якщо гравці хочуть вести детальніший облік фінансів, можна обводити заповнену позначку солара, що означатиме, що цей солар вже частково витрачений, тоді за наступної дрібної витрати можна стерти обведений кружечок, як остаточну втрату солара.

У цьому розділі наведені ціни на товари та послуги першої потреби для мисливців, та розцінки на мисливські замовлення. Ширший список цін наведений у кінці третьої частини книги (ст. XX)

Основні розцінки для мисливців

Основні витрати мисливців значно відрізняються від витрат пересічного мешканця Дикої Сонячної системи.

- 200-500 бімів: Денна витрата на транспорт по місту та харчування.
- 1 солар: Відновлення одиниці пального чи міцності судна.
- 2-5 солари: Пристойна зброя під цивільний калібр.
- 1-3 солари: Хірургічне втручання та госпіталізація з пораненням.

Середня місячна витрата мисливця на базові потреби (житло, їжа, одяг та транспорт) — 7-9 соларів.

Нагороди Мисливського бюро та інші контракти

Ціни за мисливські контракти варіюються відносно впливовості злочинця чи складності виконання контракту. Також на ціну впливають особливі вимоги замовників, як анонімність чи репутаційні ризики для мисливців. Та зрештою чим більше у космосі стає мисливців, тим нижче падає ціна від контракту до контракту.

Мисливське бюро виплачує винагороду ліцензованому мисливцю, що здав контракт першим. Але через те, що мисливці часто об'єднуються у команди з міркувань більшої ефективності полювання, ціни за контракти зазвичай розраховуються, як винагорода для кількох мисливців.

- 20-25 соларів: Пересічний злочинець, що втік з-під домашнього арешту, доставка цінного товару за кур'єрським контрактом, особиста охорона на людній події, рейд на схованку вуличної банди.
- 50-80 соларів: Затримання наркобарона, захист уламків вантажного корабля від піратів, інфільтрація на приватну станцію Синдикату, викрадення військового корабля.
- 100-150 соларів: Полювання за головою клану Синдикату, супровід надважливих осіб у небезпечних секторах космосу, експедиції в недосліджені ділянки космосу, викрадення секретної інформації під прикриттям.

Інструменти Ведучого

Цей розділ допоможе Ведучому краще зрозуміти принципи застосування правил, структуру гри та мисливських контрактів (ігрових сценаріїв).

Принципи ведення гри

Підтримка ігрового процесу — це головне завдання Ведучого. Для цього ви будете описувати світ навколо мисливців, говорити від імені своїх персонажів, призначати перевірки навичок та залучати інші правила.

Опис оточення

- Рухайте уявну камеру оповіді від загальних планів, до детальних. Виставляйте експозицію, нагадуйте про побутові деталі.
- У моменти спокою описуйте детальніше, під час динамічних сцен резюмуйте найважливіше.
- Описуйте те, що можуть побачити мисливці. Не приховуйте важливі деталі.

- Описуйте деталі, але не розповідайте про них. Гравці самостійно зроблять висновки.
- Задійте всі сенсорні відчуття: нюх, слух, смак, текстуру, зовнішність. Порівнюйте деталі світу зі знайомими для гравців для глибшого занурення.

Живі персонажі

- Вкладайте в опис персонажа його статус, бажання та потреби. Дозвольте гравцям помітити це.
- Вчинки, рішення та позиція важливіші за живий відіграш. Про персонажа говорять його дії.
- Вороги — теж люди. Вони не готові померати бездумно і залюбки тікатимуть.
- Думайте над тим, що змінилось у персонажа, якого мисливці зустрічають не вперше.

Перевірки навичок

- Попереджайте гравців про можливі перешкоди та перевірки. Гравці можуть змінити підхід, щоб уникнути ризиків.
- Призначайте перевірки тільки, якщо у ситуації може бути цікавий розвиток за невдачі. Якщо, попри присутню загрозу, цікавих наслідків немає — одразу застосуйте ускладнення, як за часткового успіху.
- Попіклуйтесь, щоб гравцям було зрозуміло, що відбувається у сцені до та під час здійснення перевірки. Гравець повинен мати все необхідне, щоб свідомо ухвалити рішення.
- Запропонуйте гравцю кілька варіантів дій його мисливця на вибір, якщо він цього потребує і не проти.
- Змінюйте обставини після кожної перевірки, незалежно від результату. Кожне рішення гравців важливе.

Зображення викликів

- Оголошуйте новий виклик чітко та зрозуміло. Якщо треба, поясніть причини виникнення виклику.
- Використовуйте поточні виклики, як джерела ускладнень. Розвивайте та загострюйте виклик, якщо гравці не вирішують його.
- Після опису безпосереднього виклику, спочатку запитайте у мисливців, що вони робитимуть, а потім робіть перевірки навичок. Перевірку завжди ініціюють дії мисливців.
- Обмежуйтеся кількома викликами в одній сцені. Використовуйте їх, як зворотний відлік.

► Ставте під загрозу мисливців та цінне для них. Залучайте всіх персонажів гравців до подолання виклику.

Застосування правил

► Нагадуйте гравцям за опції, які їм доступні у певні моменти гри, як таланти, бонуси, чи знайомі персонажі Ведучого.

► У розв'язанні неоднозначних ситуацій у грі перш за все керуйтеся логікою, а потім правилами.

► Допомагайте гравцям під час застосування правил, вказуйте на необхідні показники та дії.

► Якщо застосовуєте правила, робіть це неухильно та точно, щоб гравці розуміли ймовірні наслідки.

Виклики та ускладнення

Головний інструмент Ведучого у «Космічному ковбої» — виклики та ускладнення. Виклик виникає як наслідок діяльності мисливців, а ускладнення — це частина виклику. Іноді ускладнення можуть змінювати виклик чи створювати новий. Тож вам варто розуміти, як користуватись ускладненнями для створення цікавих обставин та викликів для мисливців.

Уявіть, що ви — покерний круп'є, який тримає у руках колоду і може бачити, які саме карти класти на стіл. Тоді ви починаєте підбирати такі комбінації карт, щоб створити якомога напруженішу і цікавішу ситуацію за столом. А тепер замініть карти на ускладнення. Підкидайте гравцям їх, я гральні карти, та дивіться, як мисливці будуть з ними розбиратись. Не придумуйте рішення заздалегідь — гравці впораються з цим краще та цікавіше. Вам достатньо просто дати їм достойний виклик.

Визначення викликів

Виклики зазвичай охоплюють наявну чи можливу небезпеку з оточення. Ось кілька прикладів:

1. Свідок може вирішити, що мисливці його шантажують, та мовчатиме.
2. Швидкісний глайдер у місті важко керувати.
3. Пожежа охоплює кімнати хімічного складу.
4. Бойова сутичка з охоронцями космічної станції.

Коли мисливці мають намір щось вчинити під час виклику, вам варто залучити перевірку навички. Тож правильне визначення виклику, його джерела, складності, тривалості та проявів допоможе всім за столом краще розуміти, як розв'язати ігрову ситуацію.

► Джерело: Чітко визначте, звідки спрямована ймовірна чи активна опозиція, чи протидія проти мисливців. Це можуть бути персонажі, що мають на меті протистояти мисливцям,

природні перешкоди, що запобігають втіленню намірів, чи явища, що прямо шкодять чи заважають мисливцям.

► **Складність:** Встановіть складність протидії виклику чи дій під час виклику. Це число застосовується, коли мисливці взаємодіють із викликом і зазвичай репрезентує його потенціал та небезпеку у сцені. Не варто змінювати складність, поки мисливці не зазнали хоча б якихось успіхів.

► **Тривалість:** Деякі виклики виникають миттєво, як реакція на дії гравців. Інші діють постійно, як відсутність гравітації. Проте більшість викликів мають певну тривалість, і можуть або втілитись або припинитись. Від тривалості залежить кількість потенційних ускладнень.

► **Ускладнення:** Зазвичай ускладнення описують прояви та розвиток виклику. Це можуть бути готові опції, або вигадані протягом гри наслідки. Ведучий описує їх на частковий успіх або на невдачу перевірки навички мисливця, або коли дії мисливця поза перевіркою логічно спричинятимуть ускладнення. Протидія ускладненням має таку ж складність, що й сам виклик.

Загалом виклики та готові ускладнення можна записати таким чином:

Виклик (складність):

- Ускладнення
- Ускладнення
- ...

Приклади ускладнень

Перестрілка з бандитами (4)

- Бандити викликають підкріплення (ускладнення ситуації)
- Поранення (технічне ускладнення)

Переміщення на даху монорейкового потяга (5)

- Ковбой зривається з потяга
- Втрата спорядження чи предмета
- Втрата рівноваги

Двобій із протезованим бійцем (5)

- Поранення
- Перелом кінцівки / відмова протеза (якщо є)
- Руйнування оточення

Сильний потік води (3)

- Вороги наздоганяють мисливців
- Спорядження виходить з ладу
- Поранення через втрату рівноваги

Стабілізація пораненого союзника (4)

- Погіршення стану / критична шкода
- Поява підкріплення ворогів
- Витрата медичних засобів

Пілотування пошкодженого глайдера (3)

- Витрата пального / міцності
- Критичне пошкодження судна
- Руйнування оточення

Навігація у задимлених тунелях (3)

- Випадкова зустріч з ворогами
- Розділення мисливців
- Поранення через опіки легень

Коротке замикання у затопленому відсіку (4)

- Поранення
- Втрата спорядження (електроніки)
- Зникнення світла у приміщенні

Підозри з боку охоронців підпільного аукціону (3)

- Сутичка з охоронцями
- Зайва увага організаторів заходу
- Зупинка торгів

Системи протидії мережевому злому (5)

- Втрата соларів через автосписання штрафу
- Відкриття геолокації ворогам
- Пошкодження пристрою

Дія ультразвукової міни у приміщенні (3)

- Поранення
- Втрата свідомості
- Поранення союзника через контузію

Суперечка з агентами бюро розслідувань (3)

- Блокування розслідування
- Тимчасовий арешт / втрата соларів за штраф
- Конфіскація доказів

Нульова сесія

У цьому розділі описані кілька кроків, що допоможуть вам та гравцям організуватись та налаштуватись на гру, узгодити всі необхідні деталі та побажання. Це зветься «Нульова сесія». Вона корисна як для одноразової зустрічі, так і для довгих кампаній.

Для проведення нульової сесії зазвичай треба менше часу, ніж на саму гру. Тож заплануйте коротку зустріч наживо чи онлайн.

► Ведучому нульова сесія дає можливість дізнатись настрої, побажання та застереження гравців, а також консолідувати ідеї та очікування всієї ігрової групи.

► Гравцям нульова сесія дозволить налаштуватися на гру та заздалегідь окреслити всі організаційні та ігрові питання.

Протягом нульової сесії хтось із гравців може зрозуміти, що йому не підходить запропонований вами досвід — будьте до цього готові. Він має повне право покинути ігрову групу.

Очікування та розрахунок

Перш за все вам варто обговорити технічні та організаційні питання. Це дозволить більш прогнозовано планувати зустрічі та готуватись до них.

► Чи плануєте ви зіграти певну кількість сесій, чи розраховуєте на одну зустріч із закінченою історією?

► Як часто ви готові збиратись на гру? Раз на місяць? Раз на 2 тижні? Щотижня? Кілька разів на тиждень?

► Скільки годин ви готові приділити одній ігровій сесії? Гра розрахована на сесії по 3-4 години, тож, якщо ви гратимете довше, робіть перерву на здобуття одиниць досвіду кожні 4 години.

► Як діятиме група у випадку, якщо хтось із гравців не зможе доєднатись до сесії? Чи перенесете ви її, чи продовжите гру без цього гравця? Як ви будете інформувати гравця про події гри, коли він повернеться? Що робити, якщо хтось вирішив остаточно залишити ігрову групу? Чи зникає його мисливець, чи переходить під керівництво Ведучого?

Тон і теми

«Космічний ковбой» та Дика Сонячна система зокрема охоплюють досить широкий спектр тем, а тон гри може варіюватися від гумористичного й сатиричного до драматичного чи фаталістичного. Тож гравцям та Ведучому варто обговорити, спираючись на інформацію з першої частини цієї книги та використані доповнення, чого кожен та кожна очікують від гри. Також ви завжди можете обговорити деталі чи відкоригувати бачення пізніше.

► Якому тону ви надаєте перевагу? Хочете зробити акцент на напружених подіях та драмі чи легкі пригодницькі епізоди? Чи хочете ви епізодично міняти тон пригод?

► Яку тему серед наведених в описі сетингу вам цікаво дослідити детальніше? Можливо ви хочете змінити та персоналізувати якийсь елемент сетингу?

► Які стосунки будуть між мисливцями? Чи будете ви друзями, що підтримують один одного? Чи допускаєте ви конфлікти між мисливцями гравців? Як ви будете врегульовувати такі конфлікти, якщо ті виходитимуть за межі гри?

► Який стиль опису вам більше подобається: динамічний і кінематографічний чи чіткий та інформативний? Чи вітається «жанрова» стереотипність в описі та поведінці персонажів?

Пояснення правил

Ваш обов'язок, як Ведучого, донести до гравців правила гри. Гравці не завжди будуть достатньо залученими, щоб ознайомитися з правилами гри самотійно. Також іноді варто обговорити тлумачення правил, з якими у гравців виникли питання. Також це гарна нагода вибрати та узгодити, які доповнення чи опційні правила буде використовувати саме ваша група.

► Перш за все, поясніть гравцям, хто такі мисливці, та чим вони займаються. Який у них статус у суспільстві та які типові замовлення. Гравці мають розуміти, що гратимуть не за пересічного мешканця Сонячної системи, а за представника конкретної і досить маргіналізованої професії.

► Продемонструйте гравцям аркуш персонажа (чистий чи заповнений), та поясніть за що відповідатиме кожне поле. Дотримуватися такої послідовності: навички, перевірки, джерела бонусів, честь, хист і талант, спорядження, досвід та рівень. Виділіть на пояснення правил перевірки стільки часу, скільки необхідно, за потреби, наведіть кілька прикладів чи розіграйте демонстративну сценку.

► Прочитайте заголовки та підзаголовки всіх підрозділів у розділі «Правила полювання». Опишіть гравцям кожен кількома словами. Це необхідно, щоб гравці розуміли, які типи ігрових ситуацій правила обслуговують та описують, а які лишаються на розсуд групи.

► Окремо поясніть, що під час бойових сцен вороги та оточення діятимуть відповідно до результатів перевірок гравців, і не мають власних «ходів» поза діями мисливців.

► Обговоріть, які доповнення та опційні правила ви будете застосовувати. Узгодьте джерела опцій для персонажа.

Безпека та відповідальність за столом

Як було зазначено на початку книги правил, «Космічний ковбой» вже містить деякі гострі теми, метою використання яких є їх висвітлення у безпечній ігровій та художній формі. Та зрештою варто узгодити кілька важливих принципів, що дозволять уникнути дискомфорту та конфліктів під час гри.

► Який рівень жорстокості допускається? Чи будуть прийнятні детальні описи каліцтв та поранень, чи варто залишати нокаutowаних ворогів за кадром?

► Чи допускається романтика, стосунки та секс? Між персонажами гравців, чи тільки між персонажами гравців та Ведучого? Наскільки відверті сцени, діалоги та описи допускаються?

► Які особисті теми кожен з гравців не бажає зачіпати на грі? Проституція, наркотики, релігійна чи расова ворожнеча, військові дії, окремі види каліцтв чи експлуатації. Обговоріть це публічно чи анонімно випишіть на листочок та передайте Ведучому.

► Поясніть гравцям, що відповідальність за комфорт за ігровим столом лежить на кожному. Якщо виникають особистісні непорозуміння, не варто використовувати Ведучого, як посередника. Кожен і кожна має право попросити перерву, зупинити гру, чи покинути ігровий стіл, і не зобов'язані пояснювати причини.

Готові мисливські контракти

Якщо ви плануєте проводити готовий ігровий сценарій, ознайомтесь із його вмістом до нульової сесії, та обговоріть з гравцями ще кілька деталей.

► Чи прийнятні теми, що згадуються у сценарії? Якщо ні, як їх можна змінити чи адаптувати, щоб всім було комфортно?

► Які опційні правила чи опції персонажів варто задіяти для кращого ігрового досвіду.

► Чи є необхідність скорочувати чи розтягувати сценарій відносно побажань групи.

Створення персонажів

Після узгодження всіх питань та нюансів, всі гравці можуть створити персонажів. А ви маєте супроводжувати їх за потреби.

► Допоможіть з вибором передісторій, що будуть краще пасувати грі з вашими попередньо визначеними темами. Іноді деякі передісторії можуть виявитись менш корисними в ігрових сценаріях ніж інші.

► За потреби, персоналізуйте деякі параметри персонажів.

► Кожна передісторія містить кілька питань — поставте їх гравцям та обговоріть відповіді. Відповідаючи на них, гравець розширюватиме початковий контекст свого персонажа та світу навколо, а також може вигадати персонажа Ведучого, фракцію чи локацію, залежно від питання.

► Занотуйте цікаві ідеї, та створені гравцями деталі світу, щоб надалі використовувати їх на грі.

Складання мисливського контракту

Мисливський контракт — це сценарій для гри у «Космічного ковбоя». Матеріали у різних контрактах розраховані на одну чи кілька сесій. Проте варто розуміти, що контракти не

містять готового сюжету, а скоріше описують ігровий простір та елементи, які ви зможете використовувати на грі. Цей розділ допоможе вам скласти ваш мисливський контракт та підготувати його до проведення.

«Швидкий зліт» містить готовий мисливський контракт на одну сесію «Розшукується: Теодор Вінтер», який чудово підійде для нових Ведучих та гравців. У «Мисливському наборі» ви знайдете повноцінну кампанію з трьох контрактів, кожен з яких розрахований на кілька сесій. Книга «Дика Сонячна система» з набору має розширені опції та процедури створення мисливських контрактів та матеріали для натхнення. Також ви можете знайти інші окремі доповнення та контракти на нашому сайті.

Справа

Для початку потрібно сформуванати справу. Це короткий опис теми контракту. Вона складається з чотирьох частин:

- **Об'єкт:** основна суть завдання, яке чекає на мисливців. Полювання на злочинця, перевезення вантажу, викрадення коштовності, чи захист персони. Основне завдання має бути простим і зрозумілим. А наповнювати його будуть вже окремі деталі та умови.
- **Агенти:** персонажі Ведучого, що діють окремо або від різних фракцій, конфліктують навколо об'єкта та контактують з мисливцями. Наприклад, слідчий, що наймає ковбоїв для захисту свідка до судового засідання; адвокат корпорації, що пропонує винагороду ковбоєм за ліквідацію цього свідка; батьки свідка, що готові віддати ковбоєм свій старенький корабель, щоб ті привезли сина / дочку додому; свідок, що готовий заплатити, якщо ковбої допоможуть йому зникнути до судового засідання. Агенти зазвичай мають пропозицію для мисливців, методи досягнення своїх інтересів самостійно, та чіткі мотиви в межах конфлікту.
- **Специфіка:** цікаві додаткові умови чи подвійне дно конфлікту. Зазвичай це якась деталь, що додаватиме ускладнення у виконання завдання. Наприклад, зрада когось із союзників, пастка для мисливців чи необхідність особливого спорядження та підготовки для виконання. Специфіка — це та родзинка історії, що лежатиме в центрі конфлікту та робитиме його унікальним. Два звичайних завдання із доставкою вантажу можуть відрізнятись, якщо специфікою одного буде «Радіоактивний біоматеріал, що потребує постійного охолодження», а в іншого «Доставка вибухівки на судно, що постійно тікає від мисливців».
- **Вигода:** особливі здобутки для мисливців після завершення контракту, не залежно від його результатів. Вигода зазвичай глобальніша за грошову винагороду. Це можуть бути нові корисні контакти в організації, цінне здобуте спорядження, секретна інформація, що вестиме до наступного контракту чи розв'язання особистих проблем. Вигода впливає з конфлікту, а мисливці можуть її здобути чи проігнорувати на власний розсуд.

Для контракту на одну сесію може бути достатньо однієї справи, з двома чи трьома агентами, однією специфікою та простою і зрозумілою вигодою. Для довших контрактів варто підготувати кілька справ, що можуть бути пов'язані між собою послідовно чи паралельно. Кожна справа слугуватиме фундаментом для конфліктів, навколо яких будуватиметься ваша підготовка контракту.

Конфлікти

Конфлікти — це основне джерело подій під час гри. З одного чи кількох конфліктів складається мисливський контракт. Інші компоненти описують та доповнюють їх. Анатомія конфлікту виглядає так:

Предмет конфлікту: це може бути фізичний предмет, подія, інформація тощо. Зазвичай предмет конфлікту закладений у завданні для мисливців, тобто в об'єкті справи.

► З чого почався конфлікт? Поява чогось цінного? Випадкова сутичка? Давня ворожнеча?

► Що мисливці знатимуть про предмет конфлікту? Як вони будуть з ним взаємодіяти? Шукати його, захищати, чи намагатись знищити, зупинити?

Сторони конфлікту: хтось або щось, що бажає вплинути на предмет конфлікту: знищити, захопити, дізнатись, знайти, донести тощо. Агенти справи можуть бути самостійними сторонами чи їхніми представниками. Сторін завжди має бути щонайменше дві, і вони з вагомих причин не можуть прийти до компромісу на момент початку ігрових подій.

► Чому сторони зацікавлені у предметі? Як вони про нього дізнались? Чи знають вони один про одного?

► Як кожна сторона причетна до предмета? Що про нього знають інші?

► Як сторони ставляться до мисливців? Хто вбачатиме в них союзника, а хто безкомпромісно ворогуватиме?

Методи та досягнення: короткий опис, якими методами кожна зацікавлена сторона (крім мисливців) буде користуватись. Тут важливо описати загальний принцип дії, а не самі дії, адже обставини під час гри будуть змінюватись відносно дій мисливців, тож загальний метод — універсальніший інструмент ніж конкретна дія. Також варто визначитись, як сторони можуть масштабувати свою діяльність протягом розвитку конфлікту. Які активи вони не мають на початку, але можуть здобути заради втілення інтересу щодо предмета.

► Як сторони планують втілити інтерес стосовно предмета? На що вони заради нього готові?

► Які методи характерні для кожної сторони? Хто діє грубо і прямолінійно, а хто буде підступатись непомітніше?

► Як сторони будуть взаємодіяти з мисливцями? Які дії мисливців змінять ставлення сторін та їхніх агентів?

► Якщо мисливці не втручатимуться, чого досягнуть сторони? Як скоро це станеться? Як успіхи чи невдачі однієї сторони впливатимуть на просування інших сторін?

Лінійний розвиток подій: те, що станеться, якщо мисливці не будуть втручатись у конфлікт. Це має бути послідовний розвиток: досягнення інших зацікавлених сторін, поява та посилення викликів для мисливців та заклики до дій. Так персонажі гравців можуть доєднатись до конфлікту в будь-який момент.

► Які прояви розвитку конфлікту можуть помітити мисливці? Звідки води дізнаються про конфлікт?

► У якої сторони буде перевага? Внаслідок чого?

► Які проміжкові віхи конфлікту можуть залучити мисливців? Як змінюватиметься пропозиція агентів з часом?

Запишіть опис конфлікту у зручний для вас спосіб: короткий текст на кілька абзаців, тезисно, схематично. Має вийти напружена і заплутана ситуація, що описує стан справи до початку гри, тобто до появи у цьому конфлікті мисливців. Варто розуміти, що справжній розвиток конфлікту почнеться вже на грі, а рушієм розвитку будуть рішення на діяльність гравців. Тож вам слід просто тримати в голові стартову позицію, і поступово накладати на неї події та обставини, що виникли на грі.

Підкресліть чи виділіть ті елементи конфлікту, з якими гравці зможуть взаємодіяти безпосередньо під час гри. Наприклад, згадані локації, персонажі Ведучого (включно з агентами), згадані предмети та інформація. Ці деталі варто деталізувати.

Компоненти конфліктів

Для кращої підготовки до гри, варто розуміти принципи використання різних компонентів конфлікту. Деякі з них ви вже виділили в його описі, інші витікають з подій гри чи з вчинків гравців.

► **Пасивні:** локація, час доби, погода, глобальні та локальні виклики тощо. Ці деталі описують сцени та події на сценах, але з ними не можна взаємодіяти безпосередньо.

► **Активні:** персонажі Ведучого, вороги, предмети на локаціях, джерела загроз тощо. Ці деталі оточуватимуть мисливців на сцені, і ті можуть з ними взаємодіяти через діалог чи під час застосування правил. З більшості активних деталей можуть витікати реактивні.

► **Реактивні:** реакції персонажів Ведучого, виклики оточення, негативні наслідки дій персонажів, ускладнення тощо. Ці деталі виникають тільки після дій мисливців. Деякі з них можуть бути прописаними заздалегідь, як готові виклики, інші виникатимуть з оповіді та наслідків перевірок.

Під час підготовки до гри чи написання мисливського контракту, розподіліть виділені з опису конфлікту деталі на ці три категорії, рухаючись від пасивних (широких) до

реактивних (вузьких). Деталізуйте кожен компонент рівно настільки, щоб комфортно використати його на грі.

Бандити ДжинДао розшукують мисливців по всьому місту (4)

(Пасивний компонент, глобальна загроза). Ускладнення можна застосувати, якщо мисливці будуть діяти у людних місцях або на території ворожого угруповання Дона Рівери.

- Інформатори повідомлять ДжинДао про появу мисливців (Реактивний компонент, ускладнення)
- Сутичка з бандитами
- Замінований транспорт мисливців
- Відмова у магазинах, лояльних до бандитів

Закинутий боулінг клуб

(Пасивний компонент, локація). Розташований під заплутаною автомобільною розв'язкою у промисловому районі міста. Час від часу вимикається світло, коли мостові полотна змінюють напрямок руху.

Дон Рівера Павн (5)

(Активний компонент, персонаж ведучого)

- Дон ворожого до ДжинДао угруповання, що найняв мисливців для влаштування вибуху на складах ДжинДао. Товстун з голеною головою та вбраний у дорогий спортивний костюм.
- Має передати мисливцям спресовану у кулі для боулінгу вибухівку
- Говорить зверхньо та наказово, проте поважає тих, хто працює за його гроші.
- Боїться зради мисливців, тому нервує під час зустрічі.
- Постійно слідкує за зброєю мисливців, щоб зреагувати, коли вони спробують нею скористатись

Періодичне знеструмлення (4)

(Пасивний компонент, локальний виклик)

- Засідка бандитів ДжинДао
- Найманці Дона Рівери переплутають вибухівку зі звичайними кулями
- Нервування Дона Рівери, вимога роззброїтись для подальших переговорів
- Електромагнітний сплеск після поновлення струму

Вибухові кулі для боулінгу

(Активний компонент, предмет)

- Активується дистанційно через електромагнітний детонатор.

Камери відеоспостереження клубу

(Активний компонент, елемент оточення)

- Можна під'єднатись поки є струм
- покривають видимість навколо клубу та всередині
- Можна виявити сліпі зони зі сторони сміттєвих баків.

Персонажі Ведучого

Персонажі Ведучого, хоч і не є головними героями, та їх поведінка і зображення на грі вагомо впливає на відчуття живості та правдоподібності світу. Тож вам варто розуміти, як готувати цікавих персонажів та як використовувати їх на грі. Механічно персонаж описується двома параметрами: складністю та аспектами.

► **Складність:** механічний складник. Вказує на впливовість персонажа, а також його небезпечність та силу протидії мисливцям. Навіть союзники мають складність, що може використатись, якщо мисливці діятимуть проти його волі чи інтересів.

► **Аспекти:** контекстний складник. Опис персонажа, важлива інформація про нього, його спорядження, можливі ускладнення від нього, його інтереси, методи дії та слабкості. У формі аспектів можна додавати персонажу контекст, особливі якості тощо. На аспекти не має обмежень, але є певні рекомендації їх оформлення.

Готуючи аспекти для персонажів, орієнтуйтеся на деталі, що допоможуть вам швидко та комфортно включитись у роль та прогнозувати її реакцію на дії мисливців:

► **Діяльність:** чим персонаж займається, де працює та як заробляє на життя.

► **Мотивація:** які мотиви чи інтереси має персонаж у межах конфлікту.

► **Методи:** якими методами зазвичай діє персонаж, на які активи чи інструменти покладається.

► **Поведінка:** як персонаж поводить себе у присутності мисливців, як до них ставиться.

► **Деталі:** цікаві та виразні особливості зовнішності, мовлення та поведінки, як шрами, фраза-паразит, тембр чи парфуми.

Відносно впливовості та важливості персонажа кількість та точність аспектів варіюється. Для таксиста достатньо прописати тембр та темп мовлення, тоді як агента справи варто розкрити детальніше.

Довгі пригоди

Підготовка та ведення кампаній майже не відрізняється від одноразових зустрічей, та все ж варто враховувати деякі нюанси:

► **Рекомендована кількість зустрічей:** «Космічний ковбой» розрахований на кампанії для однієї групи персонажів на 10-15 зустрічей. Це обумовлено зростанням вартості підвищення рівня та загальною кількістю опцій розвитку персонажів.

► **Гра від конфліктів:** Для насиченої гри варто перед початком підготувати кілька справ та конфліктів, що можуть бути поєднані паралельно (тобто розвиватись незалежно один від одного) та послідовно (тобто один конфлікт витікає з розвитку чи завершення іншого). Намагайтесь якомога швидше представити всі наявні конфлікти гравцям, а потім

спостерігайте, якому з них мисливці віддають перевагу, та спрямуйте свою увагу на нього. Інші розвивайте поступово між сесіями та давайте гравцям можливість доєднатись до них пізніше.

► Екосистема конфліктів: Слідкуйте за тим, щоб зміна компонентів одного конфлікту стосувалась інших. Поєднуйте конфлікти між собою через агентів, що діють у кількох справах, тобто виступають сторонами з різними інтересами. Вигоди однієї справи можуть ставати об'єктами інших справ і породжувати нові пропозиції та конфлікти.

► Знайомі агенти: Оберіть декількох персонажів Ведучого, які подобаються гравцям, та зробіть їх постійними учасниками подій та знайомими мисливців. Зброяр, що радо спорядить мисливців на нову справу. Павук, який завжди готовий дістати інформацію за копійчину.

► Постійні локації: Оскільки Дика Сонячна система досить велика, варто подумати над місцями, куди мисливці зможуть повернутись, перепочити та зайнятись власними справами у час простою. Такими місцями можуть бути заправні станції в астероїдних полях, особисте житло, чи житло сім'ї, корабель мисливців чи таємний сховок десь у місті.

Розвиток персонажів

«Космічний ковбой» пропонує почати гру за мисливців, що, хоч і мають компетенцію та експертизу завдяки передісторіям, все ж тільки почали свою кар'єру. Тож, якщо гра планується більше ніж на одну зустріч, варто розуміти, як підтримувати розвиток персонажів. Загалом є три напрямки розвитку:

Механічний розвиток описує розподілення пунктів професійності та набуття нових спеціалізацій. З часом мисливці стають впливовішими, ефективніше використовують навички та краще втілюють наміри. Тож можуть йти на більший ризик. Не варто намагатись підвищувати загрозу пропорційно. Ворог зі складністю «6» може зустрітись мисливцям як на першій сесії, так і на останній. І відносно його сталої складності гравці відчуватимуть прогрес. А для висвітлення дійсно грізних опонентів краще використовувати правило підняття ставок.

Майновий розвиток відображає збагачення на придбання нового спорядження, транспорту та інших активів. Для підтримки відчуття необхідності заробляти гроші слідкуйте за регулярними витратами, нагадуйте про витрату соларів на проживання під час простою, та пошкоджуйте спорядження мисливців за ускладнення. Солари не мають занадто довго затримуватись у мисливців на рахунку, і тоді накопичення та вагомі придбання дійсно відчуватимуться віхами розвитку.

Контекстний розвиток відповідає за розвиток особистості мисливця, нові зв'язки серед персонажів Ведучого, набута репутація, слава та пережитий досвід. Найкращий спосіб розвивати контекст — поєднувати особисті клопоти і справи та конфлікти. Коли буденність органічно сплітається з роботою, і кожен новий клопіт розкриває побут та особистість мисливця. Використовуйте друзів, рідню та ворогів окремих персонажів у підготовці нових

справ. Можливо чийсь ворог виступає агентом в одній справі, а предметом якогось конфлікту став родич іншого мисливця. Проте варто вводити такі елементи поступово та зважати на думку гравців.

Додаток із цінами

Місячна заробітна плата

Дика Сонячна система сповнена контрастами бідності та заможності. Одні працюють за копійки, інші купують автономні колоніальні комплекси. ОКСС стягує податки з усіх, хто має гроші, а на інших люб'язно призначає винагороду. Тож кожен прагне заробити копійчину чесною справою чи злочином.

- ▶ 4-8 соларів на місяць: підробітки, громадські роботи, неповна зайнятість, посади без досвіду.
- ▶ 12-18 соларів на місяць: постійна робота за спеціальністю, мисливство без ризиків, космічна доставка та перевезення.
- ▶ 20-30 соларів на місяць: висококваліфіковані кадри, наукова та дослідницька діяльність, ведення середнього і великого бізнесу, військова служба чи наймитство.

Житло

Житло стало одним з найбільших викликів 2075 року. Попри безкрайній простір космосу, місць, де можна жити, не так вже й багато. Орбітальні цитаделі, що мали б збільшити житловий фонд, стали розкішшю, більшість колоній перенаселені, а безхатки почали заселяти незвідані ділянки космосу краще за колоніальні програми.

- ▶ 150-500 бімів за ніч: висувна капсула «Шафа» на 1 людину, корабель на стоянці чи на орбіті на 3-4 дні (парковка чи витрата на пальне). Хостели-гуртожитки.
- ▶ 1-2 солари за ніч: комфортні готелі середнього класу в колоніях. Хостели на орбітальних станціях.
- ▶ 5-8 соларів на місяць: середня вартість оренди житла в колоніях.
- ▶ 12-15 соларів на місяць: житло на орбітальних станціях. Елітні апартаменти в колоніях.
- ▶ Нежитлова нерухомість зазвичай дорожча на 10-15% від житлової у своєму секторі.
- ▶ Для визначення вартості придбання помножте місячну вартість на 15-20 місяців.

Одяг та аксесуари

Мода Дикої Сонячної системи зазнала помітних перетворень. На заміну серійному однотипному одягу прийшла мода на одяг ручної роботи, відновлення старих речей та

секонд хенд. Проте корпоративні чорні комірці нікуди не зникли, хоч і стали більш футуристичними. Ковбої часто навмисно наслідують моду Дикого Заходу, щоб візуально підкреслювати свій статус.

- ▶ 200-500 бімів: Простий станковий одяг, старий секонд хенд.
- ▶ 1-2 солари: Стильний якісний одяг, ручна робота, спецодяг та аксесуари.
- ▶ 3-5 соларів: Престижні аксесуари, скафандри, спецзамовлення, одяг зі шкіри чи вовни.

Харчування та випивка

Раціон мешканців Дикої сонячної системи дещо збіднів. Аграрна промисловість провадиться у тепличних чи острівних умовах. М'ясо стало рідкістю як й інші продукти тваринного походження. Проте соєві продукти набули популярності.

- ▶ 10-100 бімів: порція їжі чи випивки.
- ▶ 500-1000 бімів (1 солар): порція їжі з м'ясом, напій з молоком, чи пристойний бенкет з дешевих продуктів.

Зброя, захист та спецзасоби

Несистемність правоохоронних органів дала поштовх зародженню інституту мисливства, а також масштабного озброєння у цивільному секторі. Якщо людина має кошти на придбання зброї для самозахисту, вона, ймовірно, це і зробить. Зрештою, зброя, набої, спецзасоби та броня стали доступнішими з масштабуванням людства.

- ▶ 500-800 бімів: ніж, телескопічний кийок, надрукований пластмасовий пістолет, дешева вибухівка.
- ▶ 2-5 солари: неспеціалізована вогнепальна зброя під цивільний калібр (пістолети, гвинтівки, дробовики), армійська або спеціалізована вибухівка, легка броня.
- ▶ 8-15 соларів: важка зброя (кулемети, снайперські гвинтівки, гранатомети), новітні засоби (нановолосінь, віброклинок, ручний фокусний лазер), штурмова міна, балістичні щити, важка броня, активні електромагнітні щити.

Медицина та протезування

Медичні послуги стали важкодоступними і дороговартісними, хірургічна машинерія замінила багатьох спеціалістів. Частина з них пішла у підпілля, інша перекваліфікувалась у мед-техніків, що працюють переважно з протезами.

- ▶ 100-300 бімів: перев'язка, базова аптечка.
- ▶ 1-3 солари: проста хірургія, госпіталізація, стимулятори, простий ремонт протеза.
- ▶ 10-15 соларів: нейрохірургія, протезування кінцівок, пересадка органів.

- 30+ соларів: біопротезування внутрішніх органів, відрощування кінцівок.

Пристрої та електронні прилади

Хоч на початках космічної експансії ринок наситився новими експериментальними приладами різного спрямування, з часом споживачі самостійно відсіяли мотлох від дійсно вдалим рішенням, і ще швидше звикли до нової мережі.

- 400-800 бімів: дешевий комунікатор, базова абонентська підписка.
- 2-4 соларів: побутові прилади, комунікатори-вівери, візори доповненої реальності, дешеве профільне устаткування, комп'ютери та «КомКоми» (від «компактний комп'ютер»).
- 8-15 соларів: нейрошоломи з камерами охолодження, серверні кластери, станки та фабричне устаткування, новітні андроїди.
- 200+ соларів: автономні колоніальні комплекси (АКК), модулі для АКК.

Транспорт та логістика

Якщо економіка — це кров людства, то логістика, це його лімфатична система. Новації у секторі транспорту зазвичай заохочуються і фінансуються найактивніше. Та через перенасичення ринку новими автівками, глайдерами та кораблями, вторинний ринок зробив старий транспорт доступним для більшості.

Дрібні підприємці формують ланцюжки обслуговування транспорту: видобуток сировини, виготовлення пального, поставки на астероїдні заправні станції, продаж автономних колоніальних комплексів, орбітальні мотелі і хостели, сувенірні магазинчики, «астероїдні стягувачі» тощо.

- 100-300 бімів: громадський транспорт, таксі у місті.
- 12-18 соларів: вживаний простий автомобіль.
- 20-35 соларів. Новий автомобіль, спорткар, вживаний простий глайдер.
- 60-100 соларів. Новий глайдер преміального рівня. Списаний корабель військового чи промислового призначення.

Нові кораблі зазвичай виготовляються на великі корпоративні замовлення і не продаються роздрібно звичайному пілоту. Тож пересічний мешканець може придбати тільки списане судно. Якщо все ж знайдеться продавець, ціна за новий корабель може зрости у п'ятеро від ціни такого ж, але списаного.

Модулі оснащення

Різноманітне оснащення та ручні втручання у конструкцію дозволили перетворити нудні і прагматичні серійні моделі в унікальні зразки на межі технологічного безумства та інженерного мистецтва.

Ціна на більшість модулів варіюється в межах 6-10 соларів. Заборонені чи унікальні зразки можна придбати за 12-15 соларів.

Збройні модулі

► Кінетична дія: Звичайні крупнокаліберні кулемети, рейкотрони та орбітальні гармати. Зазвичай ефективні на короткій дистанції. Деякі моделі заточені під середню.

► Теплова дія: фокусні лазери невидимі для ока, але вимагають довгої дистанції для стабільного фокусу. Атомні репульсори не мають прицільної дії, але можуть вражати направленими хвилями гамма-випромінювання на короткій дистанції і зазвичай заборонені.

► Реактивна дія: надшвидкі ракети й торпеди з активним дистанційним керуванням чи самонаведенням — зазвичай заточені під середні дистанції, і не мають надто багато пального. Ройові пакети типу «Оса» здатні випускати одночасно кілька десятків малих ракет, що вражають швидкі цілі на короткій дистанції. Керовані та автономні дрони зазвичай ефективні на короткій дистанції.

Активні модулі зовнішньої дії

► Сканери: посилена оптика, широкодіапазонні радіоприймачі, та пробаційні дрони зазвичай заточені на довгу дистанцію, проте обробляють дані повільно. «Радіоборотьба», газові сонари чи лідарні приціли ефективні на короткій дистанції та у конкретних обставинах.

► Протидія: гравітаційні сітки магнітної дії, поля подавлення гіперприскорювачів та емі-дрони ефективні на середніх дистанціях, проте іноді їх переробляють на коротку дистанцію.

► Абордаж: абордажні різакі, магнітні гаки, пуповина-п'явка, руки-маніпулятори ефективні лише на коротких дистанціях і зазвичай заборонені.

Активні модулі внутрішньої дії

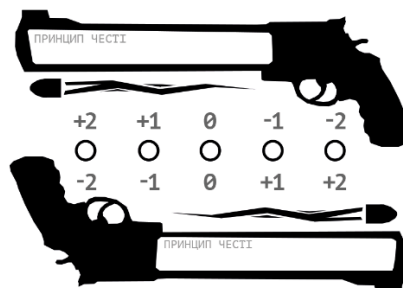
► Щити: зазвичай щити — це поля, що гасять кінетику набоїв за допомогою електромагнітів (витрата пального замість міцності). Проте є скидні бронепластины, що дозволяють проігнорувати разові пошкодження, але кожен такий модуль одноразовий.

► Двигуни: мікрострибковий модуль дозволяє розривати дистанцію з короткої на довгу за час одного маневру. Форсажні модулі дозволяють збільшувати швидкість одразу на потрібне значення без поступового розгону (не для сповільнення).

Пасивні модулі

- Корпусні: Ущільнювачі броні зазвичай списують якусь кількість пошкоджень. Маскувальне покриття дозволяє запобігти виявленню. Сигнатурний міраж відображає судно на сканерах ворога значно більшим, ніж воно насправді. Мережеві маршрутизатори підсилюють сигнали і дають павукам більше точок входу у ворожі термінали.
- Резервні: Додаткові паливні баки встановлюють, як витратник, що може швидко перекачати пальне в основний бак чи у глайдер прямо у вантажному відсіку. Протиабордажна піна може задути окремий сектор корабля, щоб затримати зловмисників.
- Бортові: охоронні дрони в каютах, якщо судно завелике для кількох членів екіпажу. Резервні системи життєзабезпечення одноразово рятують від деяких критичних пошкоджень. Промислові 3D-принтери високої роздільної здатності і майстерні для ремонту та виготовлення простого спорядження. Автономний реанімаційний модуль може відновлювати поранення, але доступний тільки на чорному ринку, адже виготовляється для військових.

Глосарій



ТАЛАНТ

НАЗВА СУДНА

МАСА	МІЦНІСТЬ	ПАЛЬНЕ	ОПИС
1			
2			
3			
4			

МОДУЛІ ОСНАЩЕННЯ

ВАНТАЖНИЙ ВІДСІК

Об'єм: 30 м³ × маса

