

Руководство метрохода

- [Основа](#)
- [Метроход](#)
- [Бригада](#)
- [Выход](#)

Основа

Игроки

Каждый *игрок* создает себе персонажа – метрохода, а затем все вместе формируют *бригаду*, к которой они принадлежат. Каждый *игрок* стремится подарить своему персонажу увлекательную жизнь, отправив его на заработок весьма опасным и запоминающимся путем.

Игроки сотрудничают с *мастером*, задавая тон и стиль игры, принимая по мере необходимости определяющие решения относительно системы правил, бросков кубов и последствий действий. *Игроки* – полноправные соавторы процесса наравне с *мастером*.

Метроходы

Метроходам предстоит подниматься по карьерной лестнице и развивать свою *бригаду*, выполняя задания и борясь с угрозами поджидающих их на станциях и в туннелях гиперметрополитена, а также конкурируя с другими *бригадами*.

Диспетчер

Диспетчер – *мастер* в настольной ролевой игре «Метроходы». Его роль – обеспечивать живой и динамичный мир вокруг *метроходов*. Он управляет всеми существами, не управляемых *игроками*, определяя их мотивации и излюбленный метод действий.

Диспетчер помогает в организации игрового процесса, концентрируя внимание на самом интересном. Он не должен планировать историю заранее или направлять ее по определенному пути. *Диспетчер* просто подкидывает *игрокам* интересные завязки, а затем наблюдает за чередой действий и их последствиями, к чему бы они ни привели.

Бригада

Создав *метроходов*, вы формируете из них свою организацию – *бригаду* и выбираете тип деятельности, в который вам интереснее будет играть.

Игровая встреча

На что похожа игра в «Метроходы»? Больше всего она напоминает эпизод сериала. В течение встречи случаются одно-два важных события, а также появляются несколько ответвлений сюжета, и все они встраиваются в общую линию. Встреча обычно занимает от двух до шести часов, в зависимости от предпочтений группы.

Во время встречи *бригада* метроходов выбирает, каким делом они займутся, затем они совершают пару бросков кубов и переходят непосредственно к активной части приключения. Персонажи игроков применяют навыки, сталкиваются

с последствиями своих решений и доводят задачи до успеха или провала. После этого наступает перерыв, во время которой метроходы восстанавливаются и занимаются побочными проектами. После перерыва они вновь ищут задания или действуют в соответствии с собственными целями и стремлениями. Мы играем, чтобы выяснить, что будет дальше, какое развитие получат все эти сюжеты.

1 Основные правила

1.1 Решения проблем

Во время игры метроходам предстоит принять несколько ключевых решений. Каждый вносит свой вклад, но последнее слово остается либо за игроками, либо за диспетчером:

- Какие **действия** и **навыки** разумны в качестве решения проблемы? *Можно ли промыть мозги этому существу? Необходимо ли доставать инструменты и возиться со старым ржавым замком или его можно тихонечко вскрыть?*

Последнее слово остается за игроками.

- Насколько **опасно** и **эффективно** то или иное **действие** в данных обстоятельствах? *Насколько это рискованно? Этому существу можно полностью промыть мозги или совсем чуть-чуть?*

Последнее слово остается за диспетчером.

- Какие последствия наступают вследствие опасностей в тех или иных обстоятельствах? *Приведет ли падение с платформы к вывиху? Вражеские метроходы просто не любят вас или уже строят планы, как поймать вас в ловушку?*

Последнее слово остается за диспетчером.

- Нужно ли в данной ситуации вообще кидать кубы, и если да, то какая именно проверка потребуется? *Может ли метроход применять навык или придется сначала пройти испытание, чтобы перехватить инициативу?* **Окончательное слово за диспетчером.**

- Какие события в сюжете означают продвижение метроходов по туннелям? *Был ли это язык любви, средство для достижения цели или просто настроение твоего метрохода? Расскажи.*

Последнее слово остается за игроками.

1.2 Броски кубов

В игре используется пул шестигранных кубов (d6, к6). Ты бросаешь сразу несколько и считаешь наибольшие результаты.

- **Если на кубе выпало 6**, это полный успех – все идет хорошо.

- **Если выпадает больше одной 6**, это критический успех – ты получаешь дополнительное преимущество.
- **Если на старшем кубе выпало 4 или 5**, это частичный успех – ты сделал то что хотел сделать, но есть последствия: случилась неприятность, получил урон, эффект оказался слабее и т.д.
- **Если на старшем кубе выпало 1-3** – это печально. Дела идут из рук вон плохо. Скорее всего, ты не только не достиг цели, но и у тебя возникли серьезные осложнения.

Если тебе необходимо совершить бросок, но у пункта значение **0** или отрицательное, то брось **2к6** и засчитай наименьший результат. У тебя не может быть критического успеха, если изначально кубов нет.

Количество кубов, которое ты бросаешь при проверке, равно уровню используемого навыка или снаряжения. Обычно у тебя набирается от одного до четырех кубов. Даже один куб – это немало, это **50%** на успех. Чаще всего тебе придется кидать кубы, используя уровень **навыка** метрохода.

В игре есть три типа проверок:

- **Проверка навыка.** Когда метроход предпринимает что-то опасное или чреватое неприятностями, игрок бросает кубы, чтобы выяснить, как пошло дело. Именно такие проверки и их последствия чаще всего встречаются в игре.
- **Проверка во время перерыва.** Между опасными заданиями метроходы могут заниматься разными вещами в спокойной обстановке. Однако для определения результативности они тоже проходят проверки.
- **Защита.** Обычно персонаж проходит проверку защиты, когда сталкивается с нежелательными последствиями. В этом случае игрок бросает кубы, и от результата броска зависит, сколько **стресса** получит метроход, чтобы ослабить случившиеся неприятности.

Все варианты бросков кубов в этой игре являются отображением этой базовой механики. Когда вы только начинаете познавать игру, всегда можете использовать этот базовый бросок, чтобы проверить как идут дела.

1.3 Структура игры

1.3.1 Кампания

Структура игры в кампании состоит из частей:

- Свободная игра
- Выход
- Перерыв

По умолчанию процесс идет в режиме «**Свободной игры**»: метроходы взаимодействуют друг с другом, посещают различные места интереса, занимаются своими делами, по мере необходимости бросают кубы.

Когда бригада завершает приготовления, она получает **задание** для своего следующего выхода, а затем план, который будет приводить в действие. После этого игра переходит в фазу «**Выход**».

Во время задания метроходы так или иначе стремятся к своей цели. Они проходят проверки, справляются с препятствиями, пока так или иначе не завершат операцию. По окончании задания игра переходит в фазу «**Перерыв**».

В фазе перерыва диспетчер определяет все последствия завершеного **задания**. Затем игроки переходят к действиям **перерыва**: снимают **стресс**, работают над долгосрочными проектами. Когда все **действия** перерыва завершены, опять наступает фаза «**Свободной игры**», и цикл начинается заново.

Фазы – это общая модель для организации игрового процесса.

Они не являются жесткими правилами, запрещающими вам экспериментировать, – это больше похоже на бесформенные пятна мазута с размытыми краями. Считайте фазы чем-то вроде набора шаблонов для ускоренного формирования игрового процесса. У каждой фазы есть своя особая цель.

1.3.2 Быстрый выход

В режиме «**Быстрый выход**» бригада сразу получает задание и план для выхода и после короткого приготовления переходит в фазу «**Выход**». Дальше, как и в кампании, метроходы стремятся к своей цели, проходят проверки, справляются с препятствиями для завершения задания.

2 Навыки

Когда метроход делает что-то нетривиальное, он проходит проверку **навыка**, подходящего к ситуации. **Действие** считается таковым, если связано с наличием препятствия, опасного или способного создать проблемы. Вне таких ситуаций проверки проходить не надо. Если же **действие** легко выполнимо и не может привести к осложнениям, проверка не требуется.

2.1 Уровень навыка

В досье девять групп **навыков**, которые являются основополагающими способами взаимодействия метрохода с миром, особенно когда он делает что-то, где результат не очевиден. **Каждый навык имеет значение от 0 до 4** – оно показывает, сколько кубов необходимо бросить, чтобы выполнить **действие**. Значение **навыка** можно увеличить, если вы получите повышение по карьерной лестнице.

Навыки

Анализировать	научно оценивать предметы
Рассматривать	размышлять о природе предмета
Исследовать	проводить официальное расследование с целью выявления истины
Шпионить	наблюдать в течение времени, не будучи обнаруженным
Наблюдать	воспринимать всю значимость предмета
Сканировать	систематически просматривать составные части предмета
Чинить	построить что-то правильно
Экспериментировать	научно корректировать реальность
Работать	строить что-то без соблюдения стандартов
Пилотировать	направлять или управлять транспортным средством
Мастерить	делать что-либо тонко и деликатно
Управлять	управлять работой машины
Маскировать	делать одну вещь похожей на другую
Скрываться	передвигаться незаметно
Сбегать	передвижение с большей скоростью
Разрушать	систематически разбирать что-либо на части
Уничтожать	полностью уничтожить что-либо
Саботировать	тонко повредить важную часть чего-либо
Промывать мозги	полностью подавлять кого-то своими желаниями
Угрожать	добиваться желаемого с помощью подразумеваемого вреда
Кидать вызов	предложить кому-то сделать что-то осмеяв его
Развлекаться	заводить друзей, устраивая веселые вечеринки
Подружиться	заводить друзей, оказывая поддержку и проявляя доброту
Выступать	действовать с целью произвести впечатление на других
Вдохновлять	побуждать других к действию
Вести переговоры	работать над достижением выгодного соглашения
Обманывать	создавать у других ошибочное впечатление

2.2 Проверка навыка

Ты выбираешь **навык**, который хочешь совершить, чтобы преодолеть трудности, совершаешь бросок, и описываешь, что и как делает метроход. **Действия**, которые плохо подходят для конкретной ситуации, могут быть менее эффективными и подвергать метрохода большей опасности. Но ты все равно можешь попытаться сделать это!

Когда ты пытаешься сделать что-то опасное или **действие** с неопределенным исходом, делаете следующее:

1. *Игрок* указывает свою цель и рассказывает, какой **навык** он применяет, какое снаряжение использует и описывает свои предполагаемые **действия**.
2. *Диспетчер* описывает, насколько рискованным и эффективным будут эти **действия**, к чему теоретически могут привести. Более рискованные влекут за собой худшие **последствия** в случае неудачного броска.
3. *Игрок* бросает кубы, оценивает результат и сообщает, что произошло с метроходом.
4. *Диспетчер* дополняет произошедшее или соглашается с описанием игрока.

2.2.1 Игрок обозначает цель действий метрохода

Цель – это конкретный результат, которого хочет достичь метроход, преодолев препятствие. Обычно цель легко определяется по ситуации, но задача диспетчера – уточнять и прояснять цель при необходимости.

2.2.2 Игрок выбирает, какой навык применяет его метроход

В зависимости от **действий** метрохода *игрок* выбирает **навык**, который тот применяет. Нельзя применять **навык**, который не отражает совершаемое **действие**.

2.2.3 Диспетчер определяет уровень риска

После того как *игрок* описал **действие** и выбрал применяемый **навык**, *диспетчер* определяет уровень **риска** для проверки. Это отражает, насколько она будет опасна или чревата проблемами. **Варианта три:** это действие **безопасное**, **рискованное** или **отчаянное**.

Проверки навыков по умолчанию рискованные!

Без риска не нужно было бы кидать кубы. Если все выглядит более угрожающим, считайте попытку **отчаянной**. Если все не слишком страшно – **безопасной**.

2.2.4 Диспетчер определяет эффективность

Диспетчер оценивает **эффективность** действия с учетом всех факторов. По сути, она отражает степень влияния **действия** на происходящее и может быть **низкой**, **средней** или **высокой**.

2.2.5 Игрок набирает дополнительные кубы

Обычно можно взять до двух дополнительных кубов на бросок. Вы можете взять один куб за **помощь** товарища по бригаде. Он повышает свой **стресс на 1** и должен описать, как именно помогает, и дает вам **+1к6**. Чтобы взять еще один куб, вы имеете право приложить особое **усилие** (повысив свой **стресс на 2**).

2.2.6 Игрок бросает кубы и определяется результат

Договорившись о цели **действия**, применяемом **навыке**, уровне **риска** и **эффективности**, возьмите все набранные кубы и киньте их.

От результатов броска зависит многое: и успешность **действий** и серьезность их последствий. Можно преуспеть без **последствий** (при 6 на кубе), преуспеть, но с последствиями (при 4-5), а может потерпеть неудачу (при 1-3).

При 1-3 диспетчер решает, произвели ли **действия** какой то эффект и даже удалось ли их вообще совершить. Обычно речь идет о полном провале, но при некоторых обстоятельствах бывает интереснее, если даже при 1-3 на кубе метроходу удастся в какой-то степени достичь желаемого.

Возможные исходы на 4-5 и 1-3 включают вероятные последствия для метрохода. Чем хуже ситуация, тем опаснее последствия. Диспетчер может ввести даже больше одного последствия за раз в зависимости от обстоятельств. Метроходы могут избегать их или ослаблять, используя **Кубы Защиты**.

Описывая, что случилось в результате **действий**, диспетчер и игроки совместно додумывают детали.

“ Проверка навыка

- 1к6 за каждый уровень навыка.
- +1к6 за помощь.
- +1к6 за усилие.

Безопасная проверка – обстоятельства работают на вас. У вас явное преимущество. Здесь легко преуспеть.

- 6&6: эффективность действия повышается.
- 6: все получилось.
- 4-5: получилось неидеально. Или отступите и попробуйте иной подход, или столкнитесь с умеренными последствиями: метроход получает легкие ранение; эффективность действия снижается; происходит мелкое осложнение; ситуация становится рискованной.
- 1-3: не получилось. Или отступите и попробуйте иной подход, или повторите попытку, но уже в рискованной ситуации.

Рискованная проверка – шансы примерно равны. Задача выглядит непростой. Риск довольно заметный.

- 6&6: эффективность действия повышается.
- 6: все получилось.
- 4–5: все получилось, но с последствиями: метроход получает ранение; происходит осложнение; эффективность действия снижается; ситуация становится отчаянной.
- 1–3: дела идут плохо: метроход получает ранение; происходит осложнение; ситуация становится отчаянной; возможность оказывается упущенной.

Отчаянная проверка – вы выходите за пределы своих возможностей. У вас серьезные неприятности.

- 6&6: эффективность действия повышается.
- 6: все получилось.
- 4–5: все получилось, но с последствиями: метроход получает тяжелые ранения; происходит серьезное осложнение; эффективность действия снижается.
- 1–3: случилось худшее: метроход получает тяжелые ранения; происходит серьезное осложнение; возможность оказывается упущенной.

2.3 Одна проверка для обеих сторон

Поскольку персонажи *диспетчера* не делают проверок, любые проверки *игроков* несут двойную нагрузку: **они определяют и то, что получилось у главных героев, и то, чего достигли существа диспетчера**. От выпавших на кубах значений зависит, к какому результату привела сумма **действий** всех участников:

- При 6 метроход игрока однозначно добивается своего.
- При 4–5 события развиваются неоднозначно: и герои, и персонажи диспетчера чего-то добиваются.
- При 1–3 выиграет персонаж диспетчера, а метроход игрока имеет дело с последствиями.

3 Состояние метрохода

3.1 Стресс

Работа в метро – это большой стресс. Вы можете пережить столько, что потом вам придется подняться на поверхность, чтобы подышать свежим воздухом (гарантировано снимающий **стресс**)

Получение **стресса** имеет и положительные эффекты. За каждый пункт **стресса**, который вы испытываете, отметьте пункт на треке **"Стресс"** в досье.

3.1.1 Сопротивление последствиям

Если вы совершаете **действие**, которое несет неприятные **последствия**, вы можете рискнуть своим уровнем стресса, чтобы смягчить или полностью устранить негативные **последствия**.

Бросьте Кубы Защиты и получите 6 единиц Стресса, минус наибольший результат этого броска.

3.1.2 Усилие над собой

Метроход может получить **стресс**, чтобы улучшить какое либо **действие**, приложив к нему особое **усилие**. Вы можете получить **2 стресса**, чтобы сделать следующее:

- +1кб к броску;
- Повысить назначенную диспетчером эффективность **действия**;
- Выполнить **действие**, которое обычно невозможно из-за ранения (беспомощное состояние при **тяжелом** ранении).

3.1.3 Помочь товарищу метроходу

Вы можете получить **1 стресс**, чтобы помочь союзнику с его **действием**. Опишите, как вы можете помочь ему, что добавит ему **+1кб** для броска.

3.2 Травма

Когда вы отметите последнюю точку на треке **стресса**, это навсегда поменяет личность метрохода. Сообщите об этом *диспетчеру*, и он скажет, какую **травму** добавить в досье. Это состояние является постоянным.

Когда вы получаете **травму**, вы выбываете из игры, пока не попадете на свежий воздух и солнечный свет. Доберитесь до станции метро и проведите некоторое время с небом над головой, чтобы привести свою менталочку в подарок.

1.3.3 Раны

Метроходство – опасная работа, а следствием опасной работы является получение производственных ранений. Ранения бывают трех типов: **легкие, средние и тяжелые**.

1.3.3.1 Легкие ранения

Незначительные ранения, как правило, не сильно влияют на работоспособность. В основном они отвлекают или утомляют вас.

Вы можете получить два **легких ранения**, но третье сразу же переходит в разряд **средних**.

1.3.3.2 Средние ранения

Ранения средней тяжести более серьезные. Вам может понадобиться проявить **усилие**, чтобы выполнить действия, на которые повлияло бы это ранение.

Вы можете получить **два средних ранения**, но третье мгновенно переходит в разряд **тяжелых**.

1.3.3.3 Тяжелые ранения

Тяжелые ранения – это очень, прям очень больно. Если вы получили такое ранение, то придется проявлять **усилие**, чтобы выполнить большинство **действий**.

Вы можете получить только одно тяжелое ранение!

Если вы получаете второе **тяжелое** ранение, результат окажется катастрофическим, необратимым и, как правило, смертельным.

1.3.3.4 Лечение ранений

На каждой станции есть «МетроСанЧасть», где вы можете замазать дырки в своем теле. При этом каждое ранение понижается на одну ступень, а незначительные раны полностью исчезают.

4 Эффективность и риск

Метроходы достигают целей, применяя **навыки** имея дело с **последствиями**.

Но сколько необходимо усилий, чтобы достичь определенной цели? Это зависит от степени **эффективности действий**. *Диспетчер* определяет ее самостоятельно. Какой эффективности скорее следует ожидать: **высокой, средней** или **низкой**?

4.1 Изменение уровня риска и эффективности

После того как *диспетчер* определил **эффективность действия**, *игрок* может повысить или понизить ее вместе с **уровнем риска**. Например, если *игроку* предстоит пройти рискованную проверку со **средней эффективностью** (сценарий по умолчанию), он может решить вместо этого пройти **отчаянную проверку**, но с **высокой эффективностью**.

Такой обмен происходит уже после оценки **эффективности диспетчером**. Однако, как только уровень установлен, *диспетчер* всегда можете предложить *игроку* компромисс, если это выглядит разумным в данной ситуации.

4.2 Последствия

Когда метроход страдает от воздействия врага или опасной ситуации, это называется **последствием**. Последствия **действий** идут бок о бок с эффективностью, но эффективность – это влияние метрохода на мир, а последствия – влияние мира на метрохода.

4.3 Определение уровня риска и эффективности

После того как *игрок* опишет **действия** метрохода и выберет подходящий **навык**, *диспетчер* определяет одновременно **уровень риска** и **эффективность действия**. Обычно это **рискованная проверка со средней эффективностью**, но выбранный **навык**, сила противников и различные факторы могут изменить эти параметры.

Умение определять отдельно риски и отдельно эффективность дает вам девять возможных комбинаций, пригодных для отображения широкого спектра самых разных обстоятельств.

5 Последствия и повреждения

Действия врагов, опасные обстоятельства или просто результат проверки могут привести к **последствиям**. Их бывает пять видов:

1. Снижение эффективности
2. Осложнение
3. Упущенная возможность
4. Большой риск
5. Повреждение

То или иное обстоятельство может привести к одному или нескольким **последствиям**, в зависимости от ситуации. *Диспетчер* каждый раз определяет, какие именно последствия (и в каком количестве) случились с метроходом в зависимости от ситуации.

5.1 Сниженная эффективность

Метроход оказывается не так эффективен, как ожидалось. **Эффективность действий** при этом снижается на одну ступень.

5.2 Осложнение

Это общее название для новых, нарастающих или приближающихся опасностей. *Диспетчер* может описать, как именно **действие** привело к появлению новой проблемы: *в туннеле начинается пожар, вы роняете оружие, появляется туннельный монстр, вы упускаете цель, и ее придется преследовать, к врагу прибывает подкрепление и так далее.*

Серьезное осложнение – это крупная неприятность: *прибывшее подкрепление загоняет вас в тупик; в туннеле вспыхивает пожар, и падающие балки загораживают проход; ваше оружие ломается; цель убегает безнадежно далеко; и так далее.*

Осложнение не должно отменять результаты успешной проверки. Если метроход пытался зажать врага в угол, а у него выпало **4-5**, не надо говорить, что противник сбежал. **Действие** все таки было успешным, враг загнан в угол... Возможно, зажимать врага в углу пришлось в буквальном смысле собственным телом, и во время этой возни противник успел отобрать оружие у метрохода.

5.3 Упущенная возможность

Это последствие предполагает изменение ситуации. У вас была возможность достичь желаемого таким способом, но она упущена. Чтобы попробовать еще раз, вам понадобится иной подход: использование другого **навыка** или изменение обстоятельств.

5.4 Большой риск

Если наступает это последствие, ситуация становится для метрохода менее контролируемой и более опасной. *Возможно, после прыжка через провал в туннеле вы висите на краешке.* Не то чтобы вы провалили **действие**, но и успехом это тоже не назвать. Вы можете пытаться снова, только с большим риском. Этот вид последствий отлично работает на нарастание напряжения. Безопасные задачи вдруг становятся рискованными, а потом и отчаянными: метроход влипает во все большие неприятности.

5.5 Повреждения

Этот вид последствий предполагает долговременный вред здоровью или даже смерть. Если метроход получил рану, впишите в досье их название в соответствии с тяжестью. Если это легкая рана, впишите их в верхнюю строку. Если средние, в среднюю. Если тяжелые, в нижнюю.

Штраф, обозначенный в конце каждой строки, применяется к любому **действию** метрохода, если хотя бы одно указанное там повреждение может влиять на соответствующее **действие**.

6 Сбор информации

В настольной ролевой игре очень важны сведения о мире, которые сообщает *диспетчер*. Обычно он рассказывает *игрокам*, что их метроходы видят, слышат, подозревают и чувствуют, но все рассказать невозможно: это долго и скучно, в конце концов. *Игроки* могут сами прилагать усилия, чтобы получать информацию о мире.

Когда вы хотите узнать что-то конкретное, метроход может отправиться собирать информацию. *Диспетчер* спросит, как именно вы ее собираете.

Если искомое относится к общеизвестным фактам, ведущий просто ответит на ваши вопросы. Если есть какие-то препятствия для выяснения этой информации, надо пройти проверку **навыка**.

Каждая попытка сбора информации занимает время. Если ситуация позволяет, вы можете повторять попытки, если не сразу получили все необходимые сведения. Однако возможность легко упустить — для каждого вопроса, как правило, есть только один шанс.

7 Организации

7.1 Ранг

Каждая значимая организация имеет определенный ранг, отражающий ее богатство, влияние и масштаб. Ключевые силы в гиперметрополитене имеют ранги V и VI. Гиперплановое управление «МетроГипПлан» тоже является организацией и имеет недостижимый VI ранг. Ваша бригада начинает с **рангом 0**.

Ранг учитывается при броске кубов, когда метроход приобретает актив, а также при самых разных проверках, когда значение имеет сила и влияние вашей бригады. Что особенно важно, от ранга зависит **качество предметов**, которыми группа пользуется, а также качество и **масштаб** ваших наемных бригад, что влияет на то, с какими противниками и препятствиями вы можете справиться.

Масштаб бригады в зависимости от ранга

Ранг	Кол-во существ	Описание	Сфера деятельности
V: Управление	40-80	Это не просто бригада, а целое подразделение «МетроГипПлана». Управление отвечает за координацию крупных проектов, устранение масштабных аварий и защиту стратегически важных объектов. В состав Управления входят различные специализированные бригады: инженеры, бойцы, ученые, переговорщики, и т.д. Управление обладает собственным транспортом (мотрисами, ремонтными составами), складами оборудования и связями в высших эшелонах «МетроГипПлана».	Весь метрополитен Гиперплана

Ранг	Кол-во существ	Описание	Сфера деятельности
IV: Отдел	20-40	Большой, хорошо организованный отдел «МетроГипПлана», отвечающий за конкретный сектор или направление. Отдел может включать в себя несколько бригад разной специализации. Отдел имеет свою базу — отдельное депо, транспорт и оборудование. Руководство отделом обладает значительной властью и влиянием.	Линия метро со всеми станциями и туннелями.
III: Бригада	12-20	Стандартная, хорошо укомплектованная бригада «МетроГипПлана». Бригада состоит из специалистов разных профилей и способна решать широкий спектр задач. Бригада имеет свой транспорт (мотодрезину), оборудование и склад расходных материалов.	Несколько станций, участок линии или конкретный вид работ.
II: Смена	6-12	Небольшая бригада «МетроГипПлана», работающая посменно. Смена состоит из нескольких специалистов, способных выполнять основные виды работ. Смена имеет базу - площадку перегона или закрытую станцию, ограниченный набор инструментов и оборудования.	Одна станция или небольшой участок линии.

Ранг	Кол-во существ	Описание	Сфера деятельности
I: Звено	3-6	Небольшая группа метроходов, работающая вместе. Звено может состоять из специалистов одной или разных профессий. Звено имеет минимальный набор инструментов и оборудования. Часто — это группа специалистов по вызову.	Небольшой участок работы, выполнение конкретного задания.
0: Одиночки	1-2	Метроход-одиночка, работающий на себя или по найму. Одиночка может быть экспертом в своей области, но ограничен в ресурсах и возможностях.	Выполнение небольших заказов, поиск информации, разведка.

7.2 Контроль

Рядом с рангом организации указывается контроль. Он определяет, насколько прочно бригада удерживает свое место:

- «С» – слабый контроль,
- «У» – умеренный контроль,
- «Ж» – жесткий контроль.

Ваша бригада начинает с рангом 0 и жестким контролем.

7.3 Усиление

Чтобы расти и усиливать свою бригаду, необходима **репутация**. Репутация – мера известности и влияния. Когда вы накапливаете достаточно **репутации**, другие бригады все больше начинают принимать вас всерьез, и вы привлекаете на свою сторону поддержку, которая позволяет вам расти и становиться сильнее.

Завершая любое дело, вы зарабатываете **2 пункта репутации**. Если главная цель задания была выше по рангу, чем ваша бригада, то за каждый пункт разницы вы получаете **на 1 пункт репутации больше**. И наоборот: если цель задания была ниже по рангу, то за каждый пункт разницы вы получаете **на 1 пункт репутации меньше** (минимум ноль).

Вам необходимо **12 пунктов репутации**, чтобы заполнить соответствующий счетчик на бланке бригады. Заполнив счетчик, получите эффект:

- если контроль был слабым, он становится умеренным, если умеренным – жестким.
Обнулите счетчик репутации;
- если у вас жесткий контроль, вы можете оплатить подъем вашей бригады на один ранг. Потратьте количество **монет**, равное вашему **новому рангу** × 8.
Пока счетчик полон, вы не получаете новой **репутации** (12 – это максимум).
Оплатив подъем бригады в ранге, **обнулите счетчик репутации** и отметьте, что теперь у вас **слабый контроль**.

7.4 Станции

Еще один способ усилить свою бригаду – расширить влияние на новую станцию. Когда вы заходите на **станцию** и влияете на нее, она дает устойчивую основу для роста вашей репутации. Каждая **станция** отображает абстрактную поддержку вашей бригады. Чаще всего это означает, что вы достаточно понравились местным жителям.

Станции отмечаются на счетчике репутации. Каждая **станция** снижает на 1 количество пунктов репутации, необходимое для усиления бригады на один шаг. Так, если у вас 2 станции, вам необходимо **10 пунктов** репутации, чтобы подняться в ранге. А если **4**, то **8** пунктов репутации. У вас не может быть более 6 станций. При каждом усилении и обнулении счетчика репутации все отметки станция сохраняются.

Ослабление влияния

Вы можете намеренно ослаблять влияние другой *бригады*, если знаете, в чем ее уязвимость. В случае успеха операции влияние этой организации становится **слабым**. Если оно уже такое, организация теряет **1 ранг**, а влияние ее остается **слабым**.

Когда организация участвует в **междоусобице**, ее влияние также временно ослабевает. Влияние вашей *бригады* тоже может стать слабее, по этим же правилам. Если у вас **ранг 0** и **слабое влияние**, которое вдруг по любым причинам ослабевает еще раз, это означает, что вашей станции напрямую угрожают враги или какая-то организация, которая спешит извлечь выгоду из ваших неприятностей.

7.5 Отношения с организациями

Отношения вашей *бригады* с каждой организацией – это мера того, насколько вас любят или ненавидят. Отношения варьируются **от -3 до +3**, по умолчанию они равны 0 (нейтральны). Вы отмечаете свои отношения с организациями на бланке *бригады*.

Во время создания *бригады* отношения с разными организациями у вас отличаются и оказываются чуть лучше или чуть хуже: это отражает предысторию вашей бригады. Со временем отношения будут меняться в зависимости от ваших **действий**.

7.5.1 Изменение отношений

После большинства заданий вы будете ухудшать на 1 или 2 пункта отношения с организациями, которые пострадали от ваших **действий**. Вы можете также получить +1 к отношениям с организацией, которой вы помогли. Если о ваших **действиях** никто не узнал – ваши отношения не меняются. Наконец, оказание услуг или отказ в удовлетворении требований также могут повлиять на ваши отношения с организациями.

7.5.2 Уровни отношений

- **+3: союз.** Организация поможет вам, даже если это ей невыгодно. От вас ожидают того же.
- **+2: дружеские.** Организация поможет вам, если это не создаст ей серьезных проблем. От вас ожидают того же.
- **+1: хорошие.** Организация поможет вам, если это не создаст ей проблем и не выйдет слишком дорого. Они ожидают того же от вас.
- **0: нейтральные.**
- **-1: плохие.** Организация ищет возможность устроить вам неприятности или нажиться на вашем несчастье, но не готова ради этого рисковать и тратиться. Они ожидают того же от вас.
- **-2: враждебные.** Организация ищет возможность устроить вам неприятности, пока это не создает ей серьезных проблем. От вас ожидают того же и принимают меры предосторожности.
- **-3: междоусобица.** Организация стремится устроить вам неприятности, даже когда ей это невыгодно. От вас ожидают того же и принимают меры предосторожности. Если вы находитесь в состоянии междоусобицы хотя бы с одной организацией, у вас слабеет контроль, а во время передышки вы можете предпринять только одно **действие**, а не два. Закончить междоусобицу можно уничтожив врага или достигнув договоренности и улучшив отношения.

7.6 АКТИВЫ

На каждом бланке *бригады* есть схема активов, которыми она может завладеть. Стандартное развитие вашей *бригады* связано с этой схемой. Обычно захватывать активы удобно в определенном порядке, следуя линиям, идущим от центральной клетки, от базы.

Вы имеете право захватывать любой актив на карте, игнорируя линии, или даже изыскать способ обзавестись активом, которого нет на вашей схеме. Однако такие предприятия обычно крайне трудны и требуют дополнительных усилий.

7.6.1 Захват актива

Все, что может быть активом, уже поделено между существующими организациями. Чтобы добыть себе актив, придется его у кого-то отобрать. Выбрав интересующий вас актив, скажите об этом *диспетчеру*. *Диспетчер* опишет, где такой актив находится, на что он похож и какой организации принадлежит. Или же предложит несколько вариантов на выбор.

Если вы решили игнорировать линии на схеме и заняться каким-то труднодоступным активом, ведущий может указать вам на необходимость собрать информацию и заняться расследованием, чтобы найти требуемый актив, прежде чем пытаться его захватить.

Захват актива проводится так же, как любое другое дело. В случае успеха вы получаете актив, а другая организация его теряет.

Захват актива — серьезный вред организации, обычно ухудшающий отношения с ней на 2, зато иногда улучшающий отношения с ее врагами на 1.

Заполучив актив, вы можете пользоваться всеми его благами, пока он у вас. Некоторые активы являются станциями, другие дают бригаде что-то особое: например, дополнительные кубы к проверкам в определенных случаях, монеты в кассу или новые возможности.

7.6.2. Потеря актива

Вражеские организации могут отобрать у вашей *бригады* активы. Придется ли вам драться или вести переговоры и заключать сделки – зависит от ситуации. Теряя актив, вы теряете и все связанные с ним блага. Теряя базу, вы теряете все блага от своих активов, пока не отобьете его или не заведете новое. Для возвращения или создания новой базы требуется сходить на дело.

8 Развитие

8.1 Развитие метрохода

Каждый *игрок* ведет учет пунктов опыта, которые получает его метроход.

- Во время игры отмечайте опыт каждый раз, когда проходите отчаянную проверку навыка.

В конце выхода сверьтесь с источниками опыта в вашем досье. Для каждого из них отметьте **1 пункт опыта**, если событие произошло хотя бы раз, или **2 пункта опыта**, если многократно. Источники опыта:

- Указанное в досье личное мероприятие для повышения. Не имеет значения, было ли **действие** успешным или нет. Вы получаете опыт в любом случае.
- Вы сталкиваетесь с проблемами из-за своих травм. Отмечайте пункт опыта, когда вы сталкиваетесь с проблемами из-за своих травм.

Опыт, получаемый в конце выхода, вы можете отметить на любых своих шкалах опыта. Как только шкала опыта заполняется, вы стираете все пометки и делаете **шаг в развитии**. Если речь идет о шкале талантов, вы можете выбрать дополнительный талант. Развивая

характеристику, вы можете добавить пункт к любому навыку, связанному с этой характеристикой.

Вы также вправе набирать опыт, тренируясь во время **Перерыва**. Вы можете отметить опыт один раз за **Перерыв**.

8.2 Развитие бригады

В конце вылазки просмотрите источники опыта для бригады и отметьте по 1 пункту опыта за каждый, который оказался актуален в ходе этой встречи.

Если какой-то источник сыграл несколько раз или сработал очень масштабно, отметьте за него 2 пункта опыта. Источники опыта для *бригады*:

- Особый источник опыта *бригады*. Если *бригады* удачно выполнила подобную задачу, отметьте 1 пункт опыта.
- **Борьба с проблемами выше своего уровня**. Если вы имели дело с противниками сильнее вас или выше рангом, отметьте пункт опыта.
- **Поддержание мнения о вашей бригаде или создание нового**. Взгляните на славу вашей бригады. Поддержали ли вы его или заработали новое? Если что-то из этого верно, отметьте пункт опыта.
- **Выражение целей, интересов, внутренних конфликтов или сути бригады**. Это очень гибкая формулировка! Обыграли ли вы уникальность вашей группы?

Заполнив шкалу опыта бригады, сотрите все пометки и либо выберите **новый талант**, либо сделайте **две отметки в ячейках улучшения бригады**.

Расскажите, как появились новые таланты или улучшения бригады. Откуда они взялись? Как вошли в жизнь бригады?

8.3 Прибыль

Каждый раз, когда бригада делает шаг в развитии, **содержимое накоплений каждого метрохода игрока** увеличивается на число монет, равное ее рангу +2. Это прибыль от операций *бригады*.

Метроход

1 Создание метрохода

1.1 Информация о сотруднике

Сформируй информацию о своем метроходе. Дай ему имя и фамилию. Определи его рост, телосложение, волосы, глаза и характер. На основе этих данных сформируй общий внешний вид и представление о персонаже. Дополни картину его репутацией, подработкой и целью к которой он стремится.

Для помощи в заполнении информации о сотруднике воспользуйся таблицами:

1. Рост
2. Телосложение
3. Волосы
4. Глаза
5. Характер
6. Репутация
7. Подработка
8. Цель

Бригада

Выход

Выход - это одиночная вылазка в метро с определенной целью: *починить линию питания станции, убить монстра перекрывшего проход, сопроводить по туннелям опасный артефакт* и так далее. Обычно задание выхода относится к одной из категорий:

- **Основная деятельность**, зависящая от типа вашей бригады: сопровождение груза или охрана каравана, исследование заброшенных линий или поиск новых путей, поиск опасных артефактов или неизвестных технологий, зачистка туннелей от монстров или станций от захватчиков.
- **Развитие модуля**, который вы выбрали на своей **схеме базы**: модули позволяют расти и развиваться.
- **Особое предприятие** или цель, заявленная игроками (например, добыча редкого оборудования или артефакта для усиления базы).

Выход может быть длинным и сложным, а может очень простым и быстрым. Иногда вас ждёт множество проверок и препятствий, иногда — всего несколько. *Играйте, чтобы выяснить, что будет дальше!* Выход не обязательно занимает всю игровую встречу. Пусть займёт столько времени, сколько необходимо.

Метроходы могут начать новое дело, выбрав цель (например, ориентируясь на список бригады или схему базы), найдя заказ у потенциального клиента или получив предложение от вышедшего с ними на связь персонажа *диспетчера*.

В каждом выходе есть несколько ключевых элементов, описанных подробно в этом разделе: **планирование, расклад и командные действия**.

Планирование и расклад

Ваша бригада готовится к каждому выходу. Метроходы собираются на своей базе, смотрят на чертежи и карты, обсуждают схемы и варианты, спорят, с какой стороны лучше зайти, переживают о грозящих опасностях и думают о награде.

Но вы, игроки, не должны заниматься таким скрупулёзным планированием. Метроходы сами всё сделают, за кадром. Вам надо только выбрать, каким **типом плана** они *решили* воспользоваться. Не надо тонуть в деталях и пытаться учесть все варианты: **проверка расклада**, подробнее описанная далее, определит, насколько большие неприятности вас ждут, когда план начнёт претворяться в жизнь. *Идеальных планов не бывает*. Всего вы не учтёте. Эта система правил предполагает, что неизвестные факторы и сложности есть

всегда, в любом предприятии, и вам придётся как-то с ними иметь дело.

Всего есть 6 разных типов планов. К каждому из них надо добавлять какую-то недостающую **деталь** (см. ниже). Чтобы составить *план*, выберите подходящий тип и дополните его необходимой деталью. После этого *диспетчер* сразу **переходит к моменту**, когда события начинают активно разворачиваться.

- **Поиск** - взаимодействие со сверхъестественными силами и артефактами. *Деталь: сила и артефакт.*
- **Ликвидация** - применение силы к противнику или жертве. *Деталь: цель нападения.*
- **Оборона** - применение силы к противнику или жертве. *Деталь: цель защиты.*
- **Сопровождение** - доставка груза или сопровождение существ через опасные места. *Деталь: маршрут и способ передвижения.*
- **Переговоры** - обсуждение, торг или убеждение. *Деталь: контакт.*
- **Скрытность** - незаметное вторжение куда-либо. *Деталь: точка проникновения.*

Деталь

Выбирая план, вы дополняете его недостающей **деталью**: например, на кого именно вы нападаете, с кем именно знакомитесь и так далее. Если вы не знаете подходящей детали, вам надо **собрать информацию**, чтобы её выяснить.

Предметы и снаряжение

Разобравшись с планом и деталями, вы выбираете **снаряжение**, каждый для своего метрохода. Это число показывает, сколько вещей вы возьмёте с собой на выход. Выбирать конкретные предметы не надо: вы будете делать это прямо во время выхода.

Проверка расклада

Как только *игроки* выберут план и дополнят его необходимой деталью, *диспетчер* переходит к действию: описывает сцену начала операции, в которой бригада сталкивается с первым препятствием. Но как её придумать? Описание сцены в исполнении *диспетчера* может сильно повлиять на развитие всего дела. Мы не предлагаем *диспетчеру* каждый раз самому всё определять. Вместо этого он проходит **проверку расклада**.

Проверка расклада - это разновидность проверки, в ходе которой по умолчанию используется **1к6**. Их количество может меняться в зависимости от применимых к данной ситуации **крупных преимуществ** или **помех**.

Крупные преимущества / помехи:

- Эта операция особо дерзкая и наглая? Возьмите **+1к6**. Она очень сложна или зависит от множества факторов? Уберите один кубик (**-1к6**).
- **Деталь плана** использует уязвимость вашей цели, позволяет ударить в слабое место? Возьмите **+1к6**. Цель в этом месте особенно хорошо защищена или же она подготовилась? Уберите один кубик (**-1к6**).
- Может ли кто-то из **друзей или знакомых** помочь вашей операции советом или делом? Если да, возьмите **+1к6**. Мешают ли операции ваши **недрузи или враги**? Если да, уберите один кубик (**-1к6**).
- Есть ли ещё **что-то**, что вы считаете нужным учесть? Возможно, ваша цель низкого ранга, и это даёт вам **+1к6**. Если она слишком высокого ранга - это предполагает **-1к6**. Возможно, в районе что-то происходит, из-за чего реализовать выход проще или сложнее.

Этот подход предполагает, что метроходы двигаются к цели, применяя смекалку и ориентируясь на план и его деталь. Не нужно разыгрывать тщательную предварительную работу, особые предосторожности и прочие моменты, не предполагающие активных действий, - всё это включается в проверку расклада. Метроходы уже действуют: они уже вскрывают вентиляционное отверстие, выбивают дверь на базе бригады конкурентов, маневрируют между гостями, чтобы поговорить с лордом на вечеринке-маскараде, и так далее.

Не надо сначала проходить проверку расклада, а затем описывать, как игроки *приближаются* к цели. Проверка расклада как раз и определяет, насколько удачно они подошли. Переходите сразу к событиям, случившимся вследствие этого: к первому серьёзному препятствию.

Проверка расклада

- Базовый **1к6**,
- **+1к6** за каждое **крупное преимущество**,
- **-1к6** за каждую **крупную помеху**.
- **6&6**: великолепный результат. *Вы уже преодолели первое препятствие и находитесь в безопасной ситуации, столкнувшись со следующим.*
- **6**: хороший результат. *Вы начинаете в безопасной ситуации.*
- **4-5**: неоднозначный результат. *Вы начинаете в рискованной ситуации.*
- **1-3**: плохой результат. *Вы начинаете в отчаянной ситуации.*

Результаты

Результат проверки расклада определяет, **насколько рискованными** будут первые действия метроходов в этом выходе. Результат **1-3** означает отчаянную ситуацию. **4-5** - рискованную. **6** - безопасную. А **6&6** позволяет сразу миновать первое препятствие и нырнуть в гущу событий.

Неважно, насколько вы ниже по рангу или слабее противника: худшее, что может случиться в результате неудачного планирования, — это отчаянная ситуация. Так сделано специально,

чтобы этап планирования имел значение, но не требовал тщательной оптимизации и проработки. Даже если вы полезете нахрапом, надеясь на авось, это не кончится для вас совсем уж плохо. К тому же отчаянные проверки дают метроходам дополнительный опыт, ускоряя их развитие.

Описывая ситуацию после проверки, представляйте уровень риска средствами, соответствующими обстоятельствам. Как жуткий культ сектантов может поставить метроходов в отчаянное положение? Что такое рискованная ситуация для сталкеров, нашедших круговорот времени? Как выглядит безопасная задача для оратора, пришедшего пообщаться с тщеславным начальником станции? Используйте возможности показать опасные и сильные стороны противников главных героев. Не сводите неудачную проверку расклада к ошибкам метроходов — такой подход снижает у игроков доверие к этому правилу.

Сколько длится эффект?

Проверка расклада определяет уровень риска в самом начале дела. А что потом? Останутся ли метроходы в отчаянной ситуации? Нет. Когда они разберутся с завязкой, уровень риска на протяжении остального дела будет определяться по обычным правилам. Проверка расклада — это быстрый способ начать активную фазу, на последующие события она не влияет.

Если вы остановили выход

Начатый выход можно остановить и вернуться на базу. При этом вы сразу переходите к фазе **перерыва**. Следуйте этапам перерыва, представленным в следующем разделе. Обычно вы не получаете **награду**, поскольку вам не удалось ничего добиться.

Командная работа

Когда метроходы работают совместно, они могут производить командные действия. Таких действий всего четыре:

- **подготовка**, создающая лучшие условия для действий другого метрохода;
- **прикрытие** товарища по бригаде;
- руководство **совместной проверкой**;
- **содействие** проверке навыка, совершаемой метроходом другого игрока.

Подготовка

Проходя подготовку, вы оказываете косвенное влияние на препятствие. Если **действие** приводит к желаемому результату, то все члены бригады, пользующиеся его результатом, получают либо **+1 к эффективности**, либо **снижение риска**. Вы выбираете преимущество в зависимости от своих действий при подготовке.

Это хороший способ внести свой вклад в операцию, когда для основной задачи нет подходящего навыка. Продуманная подготовка позволяет помогать бригаде косвенно. Преимущество от успешной подготовки может использоваться в целой серии последующих действий (**одиночных** или **совместных**), пока это логично в данной ситуации.

Поскольку подготовка может повысить эффективность следующих действий, она пригодится, если бригада столкнулась с серьёзным противником, имеющим преимущество. Даже если из-за помех эффективность метроходов стала нулевой, подготовка позволяет добиться хоть чего-то.

Прикрытие

Вы берете на себя последствия, с которыми в противном случае столкнулся бы один из ваших товарищей по бригаде. **Вы имеете дело со всеми этими последствиями вместо него. Вы можете ослабить их, пройдя испытание по обычным правилам.** Опишите, как вы вмешиваетесь.

Руководство совместной проверкой

Руководя совместными действиями бригады, вы координируете деятельность своих товарищей в работе над одной задачей. Опишите, как именно ваш метроход направляет общие усилия. Вы выкрикиваете приказы, делаете условные жесты или воодушевляете товарищей?

Каждый метроход, участвующий в этом **действии**, проходит **проверку навыка** (одного и того же), а **общим результатом команды считается лучший результат одного из игроков**. Однако за каждого метрохода, который получил результат **1-3**, руководящий проверкой получает **1 пункт стресса**.

Результат совместной проверки работает для всех участников. А если вы не бросали кубики, то и её результаты к вашему метроходу не применяются.

Чтобы руководить совместной проверкой, вашему метроходу вовсе не обязательно быть великим специалистом в предполагаемой области компетенции. Лидерство здесь важнее, чем мастерство.

Содействие

Всегда описывайте, как именно ваш метроход содействует проверке навыка персонажа другого игрока. Получите 1 пункт стресса и дайте ему **+1к6**. Если его **действия** привели к каким-то нежелательным последствиям, то они могут напрямую коснуться и вас — в зависимости от ситуации. Каждой проверке может содействовать только один метроход.

Обязательно ли использовать командные действия?

Применять ли командные действия или нет — целиком выбор игроков. Каждый метроход может просто действовать независимо. Если он не может переговариваться или как-либо координироваться с остальными, то участвовать в командных действиях он тоже не может.