

# 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 ползете 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.