

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 **+1кб**. 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.

Версия #1

Хайвер создал 17 марта 2025 08:57:41

Хайвер обновил 17 марта 2025 14:00:17