

# Правила игрока

## 1 Как начать

### 1.1 Обязательные предметы для игры

Чтобы играть Вам понадобится:

- несколько кубов **K6**;
- указатели черт и ролей;
- листы персонажей для каждого игрока;
- бумага и карандаши.

### 1.2 Игра как разговор

Игра проходит как разговор между игроками и мастером.

Мастер описывает окружение, персонажей и историю, с которыми взаимодействуют игроки. Игроки отвечают, запрашивая у мастера детали, разговаривая с персонажами, которых они встречают, и описывая свои собственные действия в мире. Когда исход этих действий неясен, игроки бросают кубы, чтобы узнать, что произойдет дальше.

Игра не требует много вычислений, и в нем нет формальных ходов, разделенных на определенное количество действий. Игроки будут по очереди общаться друг с другом и с мастером, но в основном так же, как они делали бы это в естественном разговоре. Иногда вы будете в центре внимания, описывая что-то крутое, сложное или запутанное. В другие моменты вы выйдете из центра внимания, чтобы позволить другим игрокам сделать то же самое.

### 1.3 Создание искателя Хранилища

Вы принадлежите к группе авантюристов - **Искателей Хранилища**. Каждый из вас – яркая личность со своим характером, привычками и особенностями.

## 1.4 Объяснение черт

Черты - это строительные блоки персонажей **Пограничья**. Каждая черта дает вам три вещи: специальный навык или преимущество, предмет для вашего инвентаря (например, оружие или инструмент) и модификацию ваших характеристик (таких как ваши атрибуты или здоровье). Выбор нескольких черт создает полноценного персонажа. Когда персонаж развивается, он может выбрать другую черту - это как добавление еще одного блока, который делает его более сложным или могущественным.

### 1. Возьмите лист персонажа

На листе персонажа указаны атрибуты вашего персонажа: **СИЛА, ТАКТИКА, КРЕАТИВНОСТЬ** и **РЕФЛЕКСЫ**. Атрибут представляет уровень навыка персонажа при решении соответствующей задачи. Более высокое число означает более высокую вероятность успеха при использовании этого атрибута.

### 2. Выберите две черты из указателя черт

Запишите выбранные черты на лист персонажа. Держите указатель черт под рукой для справки.

### 3. Заполните свои **АТРИБУТЫ, ИНВЕНТАРЬ, ЩИТ, ЗДОРОВЬЕ** и **БОЕВЫЕ КОСТИ**.

- Все ваши атрибуты начинаются с **1**. Подсчитайте, какими они станут после выбора двух черт, и запишите их все.

- Заполните свой инвентарь любыми предметами, которые дали вам ваши черты. Вы всегда можете носить с собой столько предметов, сколько захотите, но вы можете экипировать только одно оружие за раз. Атаки без оружия/не оружием наносят наихудший из **2К6 УРОНА**.

- Все персонажи начинают с **0 ЩИТА**. Вы можете носить только один щит за раз.

- Все персонажи начинают с 6 очками **макс. ЗДОРОВЬЯ (ОЗ)**. Очки здоровья показывает сколько урона вы можете выдержать.

- Все персонажи начинают с **0 БОЕВЫХ КОСТЕЙ (БК)**. **БК** отражают храбрость, дух и удачу. Вы можете потратить **БК**, чтобы добавить **+1К6** всякий раз, когда кто-либо бросает кубы (включая броски урона, броски мастера, столкновения и т. д.). **БК** являются расходным материалом - когда вы используете **БК**, она исчезает.

- Возьмите 1.) стандартный предмет, 2.) **+1К6 ОЗ** или 3.) **+1К6 БК**.

### 4. Выберите роль из указателя ролей

Ваша роль — это то, что ваш персонаж всегда хочет делать, и ее выполнение позволяет ему развиваться. Вы не можете выбрать роль, которая уже есть у кого-то другого.

### 5. Выберите прозвище.

Выберите себе прозвище, которое соответствует тому, кто вы есть и что вы делаете. Также выберите настоящее имя, но не говорите его никому - даже мастеру - до наступления идеального драматического момента.

## Новый-Вы

Станции Новый-Вы служат жизненно важной функции. Они хранят ДНК персонажа, и в случае гибели, он реконструируется на последней из активированных станций Новый-

Вы. Когда вы будете готовы вернуться в строй, вступайте в бой и бросьте **2К6**:

- **1-3**: Десантирование идет как-то не так.
  - **4-5**: Десантирование проходит нормально.
  - **6**: Десантирование с дополнительным стандартным предметом снаряжения.
  - **6и6**: как выше, и **+1К6** к вашему первому броску.
- 

## 2 Броски кубов

### 2.1 Бросание кубов

Когда вы делаете что-то рискованное — то есть любое действие, исход которого неясен — вы бросаете **К6**, чтобы узнать, что произойдет. Вам не нужно бросать кубы, когда это что-то, что персонаж может легко выполнить, и вам не следует бросать кубы, когда это что-то совершенно невозможное. Когда вы идете на риск, старайтесь быть готовыми к последствиям.

### 2.2 Выберите атрибут

Мастер спросит вас, какой из ваших атрибутов вы используете, или он может решить за вас, если ответ неясен. Прежде чем бросить, вы можете спросить у мастера о возможных исходах вашего действия, чтобы получить представление о том, с чем вы столкнетесь.

- Бросайте **СИЛА** для демонстрации силы, например, для выбивания дверей, использования громоздкого, мощного оружия или запугивания других.
- Бросайте **ТАКТИКА** для применения логики, например, для поддержания маскировки, взлома базы данных или управления механизмами.
- Бросайте **КРЕАТИВНОСТЬ** для выражения воли, например, для убедительных речей, спонтанного блефа или психических манипуляций.
- Бросайте **РЕФЛЕКСЫ** для проявления ловкости, например, для уклонения от пуль, использования легкого, точного оружия или парирования вражеских атак.

### 2.3 Бросьте кубы

Бросьте количество **К6** равное значению атрибута атрибут, который вы используете. Вы также можете добавить **БК** к любому броску, чтобы изменить результат. Наибольший куб определяет степень вашего успеха. Независимо от того, что происходит, мастер всегда описывает, как меняется вымышленная ситуация. Она никогда не остается прежней, даже когда все идет гладко.

- **1-3:** Ваш бросок - провал. Вы не делаете того, что хотели, и что-то идет не так.
- **4-5:** Ваш бросок - частичный успех. Вы делаете то, что хотели, но с ценой, компромиссом или осложнением.
- **6:** Ваш бросок - успех. Вы делаете именно то, что хотели, без каких-либо дополнительных головных болей.
- **би6:** Ваш бросок - ультра успех! Вы делаете именно то, что хотели, с каким-то зрелищным дополнительным бонусом.

Персонажи, контролируемые мастером, не должны бросать кубики, чтобы сделать что-то рискованное. Мастер просто описывает события, которые вот-вот произойдут, а игроки бросают кубы, чтобы реагировать на них.

## 2.4 Правила ведения боя

Бой работает так же, как и любое другое рискованное действие. Бросайте кубы, чтобы атаковать, и наносите урон, указанный для вашего оружия, если вы преуспеваете. Если вас атакуют, бросайте кубики, чтобы уклониться, контратаковать и т. д. Провал в активном бою всегда влечет за собой урон. Если вы получаете урон, вычитите его из своего здоровья. Если вы получаете урон, надев щит, вычитите бонус **ЩИТА** из нанесенного урона. Если ваше здоровье падает до 0, вы мертвы — на Пандоре нет спасительных бросков, мой друг.

### АКТИВНЫЙ БОЙ

**Пограничье** определяет “активный бой” как любую ситуацию, в которой две или более стороны осознают друг друга и активно пытаются нанести друг другу вред. Провал в опасных ситуациях, которые не являются активным боем, не обязательно влечет за собой урон.

---

## 3 Тактика отряда

### 3.1 Экстренная замена

Смерть в середине задания не означает, что вы должны сидеть сложа руки и наблюдать, как играют все остальные. Пока задание продолжается, вы можете реконструировать своего искателя. Подождите, пока мастер не разрешит вам вход, затем бросьте кубы по таблице реконструкции станции Новый-Вы, чтобы присоединиться к игре. Имейте в виду, что при попытке присоединиться к своей группе вы можете столкнуться с осложнениями.

### 3.2 Перевести дух

Один раз за миссию группа может договориться перевести дух. После активации сигнала мастер опишет близлежащую точку сбора (например, чулан уборщика или заброшенное здание) и препятствия для ее достижения. Пока игроки остаются в точке отдыха (которая, как правило, находится в стороне, легко защищается и укомплектована обычными припасами), они в безопасности. Каждый игрок в точке может выбрать один из следующих бонусов:

- **ОТДЫХ:** Восстановить **1D6 ОЗ**.
- **ПОПОЛНЕНИЕ:** Пополнить один предмет ограниченного использования.
- **ИНФОРМАЦИЯ:** Получить один полезный факт о миссии от мастера.

## 3.3 Тактическая бесконечность

По любой причине, в любое время вы можете попытаться использовать любую тактику для решения любой проблемы. Идеи и механики, составляющие эту игру, предназначены для обеспечения поддержки и контекста для того, какие тактики вы рассматриваете (и какие из них будут работать), но вы не ограничены ими — в этом красота настольных ролевых игр, их бесконечное пространство возможностей. Помните: вы всегда можете мыслить нестандартно!

## 3.4 Технический жаргон

Наконец, вот некоторые термины и сокращения, которые, вероятно, будут всплывать во время игры.

- Атрибуты иногда сокращаются следующим образом: **СИЛ** для **СИЛЫ**, **ТАК** для **ТАКТИКИ**, **КРТ** для **КРЕАТИВНОСТИ** и **РЕФ** для **РЕФЛЕКСОВ**.
- Вероятность события выражается как **Х-из-1D6**. Это означает, что вы должны бросить **1К6** и считать связанную информацию истинной, если результат меньше или равен **Х**, и ложной, если он выше **Х**.
- **Лучший-из-ХК6** и **худший-из-ХК6** используются как сокращение для броска **ХК6** и отбрасывания наименьшего куба (лучший-из) или наибольшего куба (худший-из).
- Некоторые предметы указывают количество использований (также называемые предметами ограниченного использования), а другие отмечены как расходуемые. Предметы, в которых указано количество использований, недоступны, когда их использования исчерпаны, но всегда остаются в вашем инвентаре. Расходуемые предметы можно использовать только один раз, после чего они исчезают навсегда (или пока вы не найдете больше).

---

## 4 Играйте грязно

## 4.1 Заметка о высокой смертности

Пандора — это ад, а смерть дешева. Хотя ваши персонажи могут обладать сверхчеловеческими навыками, способностями и опытом, они не застрахованы от дула винтовки. Вы не сможете выиграть каждый бой, и активный бой никогда не будет вашим единственным вариантом.

## 4.2 Склад ума искателя

Как игроку, вам рекомендуется лгать, обманывать и воровать, если это необходимо для обеспечения успеха вашего задания. Это не означает, что вы должны враждовать с мастером или другими игроками, но это означает, что игра нечестная, и для достижения ваших целей потребуется перенести преимущество с врага на себя. Ложь, обман и воровство не являются сами по себе игровыми механиками, но должны быть вашими главными инструментами, когда смерть дышит вам в спину.

- Ложь может означать принятие ложной личности для обхода контрольно-пропускного пункта, когда у вас низкий уровень **ОЗ**. Это может означать бросание камня в ближайшую бочку, чтобы ввести в заблуждение роботизированную поисковую собаку, или блеф перед вампиром, что у вас в рукаве пузырек со святой водой. Позволить себе быть завербованным культом под ложным предлогом, чтобы вы могли изучить их инопланетные связи изнутри, — это ложь. Скрытность сама по себе является ложью — ради собственной выгоды вы убеждаете врага, что “не существуете”.
- Обман может означать саботаж стоящего транспортного средства, потому что вы знаете, что не сможете перегнать его позже, или проход через группу потенциальных убийц, потому что вы можете по желанию замораживать время. Это может означать просьбу каждого другого игрока потратить **БК** на вашу атаку, повысив урон, который вы только что нанесли, в стратосферу. Чаще всего вы находитесь под пятой мира, но вы всегда можете мыслить нестандартно и попытаться обыграть систему.
- Воровство также можно завуалировать как “закупки на месте”. Вы не ограничены стандартным снаряжением и предметами черт. Если у рабочего есть инструмент, у охранника есть ключ или у солдата есть оружие, оно может стать вашим с небольшим творческим мышлением. Если вы пронесете предмет до конца миссии, он перейдет в следующую. Сорвите покрытые пылью тепловизионные очки с неумершего морского котика и оставьте их себе. Украдите экспериментальный микроволновый пистолет Владоф и сделайте его своим фирменным оружием. Схватите тряпье и водку из призрачного винного магазина сегодня — завтра вы можете оказаться отбивающимся от лозы мутировавшей кудзу

## 4.3 Сила в количестве

Помимо хитрости, ваша величайшая надежда — в других искателях. Некоторые персонажи, управляемые масетром, могут предложить инсайдерскую информацию в обмен на защиту, другие могут присоединиться к вам в битве в качестве могущественных союзников. Даже если персонаж не может вам ничего предложить, Пограничье — это игра-беседа, а разговор всегда является бесплатным действием. Не стесняйтесь остановить бой и бросить вызов идеологии вашего врага или сделать передышку, чтобы наметить стратегию проникновения со своими товарищами-игроками. Координация с вашими товарищами по команде может дать вам тактическое преимущество — больше людей могут охватить больше баз одновременно. Также нет правил против создания совершенно новых искателей Хранилища, идеально подходящих для решения поставленной задачи. Мир у ваших ног.

---

## 5 Проведение игры

### 5.1 Структура миссии

Кампания оформлена в виде серии миссий, которые обычно длятся один игровой сеанс. Иногда миссии вписываются в общую сюжетную линию. В других случаях это просто разовые задания. Периодически миссия может быть неоплачиваемой и выполняться по личным причинам, например, чтобы свести счеты со старым врагом, выследить полезный актив для будущей цели или загладить прошлые ошибки.

Персонажи игроков начинают каждую миссию с полным **ОЗ**, со всеми предметами ограниченного использования пополненными, и любыми утерянными предметами, предоставленными чертами или стандартным снаряжением, замененными или возвращенными. Любые другие предметы переносятся между миссиями, но теряются, если оставлены позади. **БК** используются один раз и не пополняются.

### 5.2 Развитие персонажа

Персонажи развиваются, когда действуют в соответствии со своей ролью. Если вы чувствуете, что достигли естественного завершения своей роли, вы можете выбрать новую между миссиями. Если игрок развивается, он может выбрать одну награду:

1. новую черту,
2. **+1К6 макс. ОЗ**,
3. **+1К6 БК**.

Игрокам, которые выбирают новые черты, рекомендуется рассказывать, как они их получили, чтобы добавить немного личного колорита. Например, игрок, выбравший черту ИЛЛЮЗИЯ, может объяснить, что он использовал сенсорную депривационную камеру для активации скрытых психических способностей, или что он построил рой голографических проекционных дронов. Не стесняйтесь переделывать черты, тоже — может быть, ваш

исполнитель ШОУ на самом деле воин-поэт, или ваш ПАРКУР дает вам клюшку для гольфа.

---

Версия #6

Хайвер создал 3 мая 2025 09:10:29

Хайвер обновил 11 мая 2025 18:50:09