

Дежурные нашего Порта

Анастасия Канада и анонимный соавтор



Эта игра использует символику и правила «Кадат», доступные на сайте <https://kadath.ru>. Правила «Кадат» и все связанные с ними логотипы и торговые знаки являются интеллектуальной собственностью ООО «Студия 101». Использовано с разрешения ООО «Студия 101». ООО «Студия 101» не несет никакой ответственности и не предоставляет никаких гарантий в отношении качества, облика, содержания и возможного применения данного продукта.

...
Что за тайну мы хранили,
Чьи богатства стерегли?
Золотые ль слитки плыли
В наши тёмные кули?
Не чудесная ли птица
В клетке плечи нам свела?
Или чёрная царица
В ней пугливо замерла?..
Но, как в сказке, люди в море:
Тяжкой ношей каждый горд.
И, туманным песням вторя,
Грохотал угрюмый порт.

Александр Блок, «Рабочие на рейде»

Порт

Введение

Есть Океан, что своими водами соединяет бесчисленное множество миров. И где-то посреди этого Океана стоит Порт.

Любое судно, отправляющееся из одного мира в другой, должно побывать в Порту. Иначе оно заблудится в Океане и уже не найдёт нужного пути. Поэтому через Порт постоянно проходят корабли. Большие и маленькие, старые и новые, сделанные из дерева, стали или вещей, которым вообще не положено плавать. Они привозят пассажиров, грузы, письма, товары и всё то, что один мир хочет передать другому.

Сам Порт при этом совершенно обычный. Старые причалы. Склады. Контора. Столовая. Маяк. Краны, которым давно пора на покой. Бумажные журналы, печати и вечные очереди у таможни.

Технологии здесь застыли примерно на уровне середины XX века. Порт давно можно было бы модернизировать, но начальница изменений не любит.

Начальницу порта зовут Ядвига Гавриловна. За глаза все зовут её Ягой. Она, вероятно, единственный человек, который живёт в Порту постоянно. Остальные сотрудники работают вахтами. Они прибывают из разных миров, проводят в Порту несколько месяцев или лет, а потом возвращаются домой.

Поэтому здесь можно встретить кого угодно. В Порту никого особенно не удивляет ни хвост, ни рога, ни чешуя, ни лишняя пара рук. Правда, в Порту не встречаются представители высокотехнологичных цивилизаций и народов: научившись межзвёздным перелётам, они, как правило, бросают мореплавание.

В конце концов, если существо умеет проверять накладные, поднимать ящики или подметать улицы — почему бы ему не работать в Порту?

В Порту все понимают речь друг друга и все написанные тексты (если только те не были специально зашифрованы), но никто не понимает, на каком языке на самом деле здесь говорят и пишут.

Повседневная жизнь

На вахту и обратно домой сотрудников доставляет портовый баркас, медленный, ржавый и одним чудом ещё держащийся на плаву. Путешествие на нём может вызвать морскую болезнь даже у бывалых моряков, поэтому при всякой возможности вахтовики добираются в Порт на попутных кораблях.

Для сотрудников предусмотрено общежитие. В его небольших комнатах живут по одному, и каждый обустраивает их по-своему. Здесь можно увидеть комнату, где стены увешаны декоративным (кажется) оружием, комнату с цветами и резными деревянными фигурками, комнату, больше похожую на лабораторию, и комнату, в которой хозяин почему-то спит в сундуке. Каждая комната — маленький мир со своими привычками, запахами и правилами.

Еда

В Порту есть общая столовая для сотрудников и несколько заведений для постояльцев и гостей. Здесь готовят блюда самых разных миров, поэтому меню может сильно меняться в зависимости от того, кто в этот раз работает на кухне. Повара следят за тем, чтобы блюда были безопасны для посетителей, даже если их вид, запах или состав непривычны для большинства народов. А особенно удачные блюда быстро становятся местными любимчиками и потом путешествуют из мира в мир, по пути быстро меняя вид и ингредиенты.

Есть, впрочем, один продукт, которого нет ни в одном портовом заведении. Это рыба из Океана. Океан вокруг Порта кажется совершенно безжизненным. В нём не видно ни стай рыб, ни водорослей, ни птиц над водой. Иногда, правда, из глубины что-нибудь всплывает. Никто не ловит это.

И уж тем более никто не ест.

Вечерняя жизнь

Портовый бар — главное место для отдыха после смены и, пожалуй, лучший источник новостей во всём Порту. Здесь встречаются сотрудники разных служб, моряки, пассажиры и случайные гости, а за кружкой чего-нибудь интересного рассказывают истории о дальних мирах, странных грузах и происшествиях, которые лучше бы не случались.

Некоторые истории в баре рассказывают уже много лет, и каждый раз они становятся ещё немного интереснее. А некоторые начинаются словами вроде: «Ты только никому не говори, но сегодня на третьем складе...» — и обычно именно их слушают внимательнее всего.

Торговля

Вокруг Порта расположено множество небольших лавок и магазинчиков. Здесь продают всё, что только может попасть в Порт из других миров: одежду, инструменты, книги, украшения, редкие продукты и самые разные диковинки. Часть товаров — невостребованные грузы, которые так и не дождались своего владельца, часть специально привезена для продажи, а происхождение некоторых вещей продавцы предпочитают не обсуждать. Торговать оружием в Порту запрещено, но это, конечно, не значит, что его невозможно купить из-под прилавка.

Расплачиваться здесь можно любой валютой из любого мира. Торговец просто называет цену в тех деньгах, которые есть у покупателя: чашка кофе может стоить один евро, два медяка, три кната, пол-орена, и так далее. Каким образом продавцы определяют стоимость совершенно разных валют, никто толком не знает, но цена всегда оказывается более или менее справедливой. Поэтому обменные пункты в Порту не нужны, а работники Порта быстро привыкают носить в кошельке деньги из разных миров.

Связь

Связаться с домом из Порта можно по радио или почтой. В общежитии есть старые радиостанции, и вахтовики иногда часами крутят ручки настройки, пытаясь поймать знакомую радиоволну из своего мира. Порой это удаётся, порой вместо неё находится чужая музыка, новости совершенно неизвестной страны или сплошной шум.

Если в родном мире нет радио, можно воспользоваться почтой. Письма можно передать с попутным кораблём, обычной портовой почтой (с тем же старым баркасом) или отправить с почтовым голубем, если он знает дорогу в нужный мир. Голуби, впрочем, считаются самым ненадёжным способом связи, а потому используются скорее из сентиментальных соображений.

Грузовые перевозки

Обычно грузовые корабли не ходят напрямую из одного мира в другой: каждый корабль доставляет груз из своего мира в Порт, где его разгружают, оформляют и проверяют таможенники. После проверки груз отправляется на склад и ждёт корабля, следующего в нужный мир. Когда такой корабль прибывает, груз загружают на его борт, после чего он отправляется в мир назначения. Таким образом, Порт служит перевалочным пунктом между мирами: здесь встречаются корабли, грузы и люди из самых разных мест, а каждый товар может провести на портовых складах от нескольких часов до нескольких месяцев.

Пассажирские перевозки

Пассажирские суда бывают в Порту значительно реже грузовых. Чаще всего это частные корабли, на которых путешествуют отдельные семьи, небольшие группы или состоятельные пассажиры. Для таких гостей в Порту предусмотрена небольшая гостиница с рестораном. Даже если пассажиры прибыли на собственном судне и не собираются задерживаться надолго, обычно они проводят ночь в гостинице Порта, прежде чем продолжить путешествие. Такова традиция, и мало кто решается её нарушить: говорят, тот, кто в полной мере не воспользовался гостеприимством Порта, никогда не найдёт дорогу домой.

Маяк

Маяк — одно из старейших сооружений Порта, и уж точно самое высокое. Его свет служит ориентиром для кораблей, приближающихся из Океана. Маяк расположен на небольшом острове недалеко от Порта: корабли видят его свет, с какой бы стороны Порта они не прибыли. Смотритель маяка живёт там же, в небольшом домике у подножия маяка. Его работа считается спокойной: всего-то нужно менять лампы и протирать линзы...

Но репутация у смотрителя странная. Некоторые утверждают, что он даже не вахтовик, а живёт при маяке постоянно, как Яга — в Порту. Во всяком случае, мало кто из вахтовиков когда-либо видел его своими глазами. А иные говорят, что остров с маяком иногда движется относительно Порта: совсем чуть-чуть, но всё-таки заметно.

Диспетчерская

Возвышающаяся над Портом башня диспетчерской была бы его самой высокой точкой, если бы не подъёмные краны (и, конечно, не маяк). Диспетчеры принимают сигналы от кораблей, направляют их в гавань, при необходимости отправляют на корабль лоцмана.

Связь осуществляется при помощи сигнальных флагов, фонарей, колоколов и других средств. Радиосвязь в Порту тоже имеется, но не каждый корабль оснащён радиостанцией.

По никому до конца не известной причине диспетчеры редко работают на своей должности долго. Обычно через пару лет, а то и несколько месяцев они переводятся на другую работу. Причины бывают самые разные: бессонница, головные боли, проблемы со зрением, странная рассеянность, внезапная нелюбовь к открытой воде. Некоторые начинают видеть корабли там, где их нет, или, наоборот, не замечают кораблей, стоящих прямо перед ними. Ничего особенно страшного. В конце концов, работа у каждого своя.

Старожилы Порты говорят, что Океан не любит, когда на него слишком долго смотрят. Впрочем, старожилы вообще много чего говорят.

Таможня

Каждый груз, проходящий через Порт, должен иметь указанный мир назначения. Таможня проверяет документы и устанавливает, не представляет ли груз опасности для этого мира. Таможенники используют сведения из портовых справочников, данные предыдущих перевозок и информацию, предоставленную отправителем. Законы отдельных миров на территории Порты не действуют: сам по себе запрещённый в каком-либо мире товар не является основанием для отказа в перевозке. Но, если свойства груза неизвестны или есть основания полагать, что он может быть опасен для мира назначения, груз задерживается до выяснения обстоятельств.

Особое правило действует для артефактов, способных причинить вред самому мирозданию: их перевозка запрещена независимо от места назначения.

Таким образом, задача таможни проста: убедиться, что груз, отправленный из одного мира в другой, не принесёт туда беду, которой там раньше не было.

Дежурные

В некоторые смены кому-то из сотрудников выпадает быть дежурным: дежурные отвечают за всё то странное, что происходит в Порту и не относится напрямую к чьей-то работе.

А странное здесь происходит постоянно.

Иногда это сущая мелочь, а иногда дело серьезнее: куда-то пропал сундук, кто-то обнаружил труп, в трюме завёлся призрак, пассажир утверждает, что его убили три дня назад, корабль стоит на рейде и не реагирует на сигналы диспетчеров.

Словом, когда происходит что-нибудь такое, для чего в должностной инструкции просто нет подходящего пункта, требуется помощь дежурных.

Дежурным может оказаться кто угодно. Уборщица, грузчик, бухгалтер, таможенник или юрист. Просто придя на смену, ты получаешь из рук кладовщика или своего начальника рацию, настроенную на частоту дежурных. И если сегодня ты дежурный, значит, именно тебе придётся отложить свою обычную работу и выяснить, почему из закрытого склада доносятся крики.

Игроки берут на себя именно роли дежурных — и весь связанный с ними груз ответственности.

Правила игры

Черты и испытания

Черты — это то, что описывает вашего персонажа и определяет, каким он является.

Чертой может быть что угодно, что кажется важным для персонажа: профессия, происхождение, возраст, хобби, телосложение, особенность характера, семейное положение, привычка, особое умение или жизненный опыт.

Каждый персонаж должен иметь от 10 до 15 черт силой от 1 до 3.

Сила черты показывает, насколько сильно она выражена. Чем выше сила, тем более сложные задачи по силам персонажу. В различных ситуациях черты могут как помогать справиться с испытанием, так и быть помехой.

Когда персонаж сталкивается с препятствием, противником или сложной задачей, игроку нужно выбрать черты и предпринять действие. Если у персонажа есть полезные черты и ему никто не мешает либо ситуация не предполагает негативных последствий, то бросать кубики не нужно — и так всё получится!

Однако если существует риск провала, то стоит озвучить все черты, которые подойдут, чтобы выполнить задуманное. За каждую из них игрок берёт количество шестигранных игровых костей (кубиков), равное её силе. За каждую черту, которая в данной ситуации служит помехой — напротив, убирает. Количество оставшихся кубиков — это твой **шанс** на

успех. Если шанс равен нулю или отрицательный — всё равно можно бросить один кубик и надеяться на лучшее.

- Если тебе мешают трудности, в том числе состояния, шанс уменьшается на сумму актуальных трудностей.
- Если у тебя есть преимущества, в том числе от помощи других персонажей, шанс увеличивается на сумму преимуществ.
- Если ты чувствуешь, что ситуация требует от тебя отчаянных мер, добавь кубики благословения Океана. Шанс возрастает на 1 за каждый из них. Но помни, что кубики благословения одноразовые и после использования не возвращаются независимо от результата действия.

Определив шанс, брось равное ему количество кубиков. Каждая пятёрка и шестёрка, выпавшая на костях, означает один **успех**. Для преодоления препятствия обычно достаточно одного успеха, если ведущий не говорит обратного.

Повествование имеет значение: сначала нужно описать действие и обосновать происходящее в мире игры, а только потом бросать кости. В первую очередь вы придумываете историю от лица персонажей, а правила лишь инструменты, которые призваны вам помочь!

Обратите внимание, что игрок сам заявляет, какие черты использует, а не рассказчик просит «пройти проверку наблюдательности» или «испытать ловкость». Это важный аспект игры. Просьба рассказчика: «Сделай что-нибудь» или «Брось что-нибудь» — звучит хоть и забавно, но в некоторой степени уместно. Однако рассказчик может решить, что не все названные игроком черты имеют значение в этот момент, или, наоборот, подсказать, какая из черт героя будет актуальна в предложенной ситуации.

Преимущества и трудности

На величину шанса также могут влиять и внешние обстоятельства: персонажи могут получить **преимущества** или столкнуться с **трудностями**. У них есть числовой показатель — **масштаб**. Это количество кубиков, на которое повышается или понижается шанс.

Рассказчик скажет, когда преимущество или трудность потеряют актуальность: они могут как оказаться подспорьем или помехой для одного действия, так и сохраниться надолго.

Примеры преимуществ и трудностей: погода, наличие специального портового оборудования и его состояние, атмосфера в коллективе, репутация персонажа.

Выигрыш

Если рассказчик не говорит обратного, то, чтобы преуспеть, достаточно получить хотя бы один успех. Сумма успехов, которые получил герой, является **выигрышем**, если ему никто не противостоит. Когда случается состязание между несколькими персонажами, выигрышем называется разница между количеством успехов победителя и побеждённого. Если не выпало ни одного успеха, героя ждёт **фиаско**. Выигрыш зачастую важен в состязаниях. Впрочем, во всех остальных ситуациях он тоже может иметь значение, особенно если игрок вместе с рассказчиком придумают, какую дополнительную выгоду он сулит герою. В любом случае, чем больше выигрыш, тем лучше!

Фиаско

Если ты не получил ни одного успеха, это **фиаско**. Рассказчик может значительно усугубить положение персонажа, добавить подходящее ситуации состояние, усложнить задачу или придумать ещё какую-нибудь неприятность по своему усмотрению, руководствуясь логикой повествования и красотой момента. В некоторых случаях ведущий может сказать, что герой добился желаемого, но высокой ценой. Фиаско — это не всегда провал самого действия, но всегда осложнение.

Состязания

Если герою противостоит персонаж рассказчика, то рассказчик может оценить силы соперника и тоже бросить кубики — сторона, получившая больше успеха, одерживает верх в **состязании**. Чем крупнее выигрыш, тем ошеломительнее окажется победа. Также состязание может проходить и между персонажами игроков.

Важно, что при состязании все действия происходят одновременно. Если соперники получают одинаковые результаты, то случается **ничья**. Как именно она выглядит, зависит от ситуации. Возможно, обе стороны добились желаемого или, наоборот, никто не достиг успеха.

Бывает так, что никто из соперников не получает ни одной меры успеха. Это значит, что всех их ждёт фиаско. Иными словами, если один из участников состязания терпит фиаско, это ещё не значит, что второй гарантированно побеждает.

Разумеется, в состязании нередко участвует более двух сторон. А на каждой стороне может оказаться больше одного участника, если они способны помогать друг другу или работать совместно.

Инициатива

Если действия разных персонажей очевидно происходят не одновременно, при этом имеет значение, какое действие произошло раньше, то понадобится определить инициативу: порядок, в котором действуют персонажи. Для этого за каждого из участвующих персонажей бросьте один кубик: первым действует тот, у кого выпало большее значение. Если значения равны, действие всё же происходит одновременно (или, если это никак не возможно по логике событий, кубики можно перебросить).

В случае если в сцене действует достаточно организованная группа персонажей ведущего (например, банда грабителей, команда грузчиков), у них может быть один кубик инициативы на всех, если рассказчику это покажется более удобным.

Опыт

Опыт — это воспоминание персонажа о событии из его прошлого, которое до сих пор может ему помочь. Опыт должен описывать конкретное событие или период жизни, а не просто навык.

Например:

- Дальнее плавание
- Ночь, когда я пережил кораблекрушение
- Моя первая работа на таможне
- Побег из родного мира

У каждого опыта есть шкала от 0 до 6.

Использование опыта

Если персонаж не прошёл проверку (то есть не получил на кубиках ни одного успеха или получил недостаточно), игрок может обратиться к одному из своих опытов, если он связан с этой проверкой.

Вспомнив опыт, игрок перебрасывает все кубики, на которых не выпал успех.

Например, у персонажа есть опыт «Дальнее плавание». Он проходит проверку, связанную с мореплаванием, но проваливает её. Игрок решает воспользоваться опытом и перебрасывает все кубики, на которых не получил успех.

Если благодаря использованию опыта проверка становится успешной, игрок отмечает одно деление на шкале этого опыта. Таким образом, опыт постепенно исчерпывается.

Когда игрок отмечает последнее, шестое деление на шкале опыта, опыт исчерпывается полностью: его нужно стереть и освободить место для нового. Кроме того, в этот момент появляется выбор:

- Получить 3 кубика **благословения Океана**.
- Записать в бланк новую черту с силой 1, связанную с опытом.
- Объяснить, как опыт помог развить одну из имеющихся черт, и повысить её силу на 1 (но не выше, чем до 3).

Новый опыт

Новый опыт персонаж может получить в любой момент игры, когда переживает необычное, значимое событие. Новый опыт можно записать даже в том случае, если нет свободных строчек: в этом случае один из старых опытов стирается вместе со всеми накопленными отметками. Делать это или нет — решать игроку.

Благословение Океана

Благословение Океана — это помощь, которую Океан дарует персонажу за преодоление препятствий. Одно благословение равняется одному кубику, который можно добавить в любую проверку. Игрок может добавить любое количество своих благословений к своему шансу до или после броска.

Персонаж получает право записать одно благословение, если несмотря на **внутреннюю помеху**, он прошёл проверку (преодолея себя). Внутренней помехой может быть черта или состояние.

Например, персонаж пытается поднять тяжёлый груз. У него есть черта «Старый морской волк — 2», которая в данной ситуации уменьшает шанс на 2 (старость — не радость).

Несмотря на это, персонаж успешно проходит проверку. Он получает одно благословение Океана. Если бы помехой были, например, скользкие и неудобные ручки ящика, то персонаж не получил бы благословение, потому что это внешняя помеха.

Благословение не обязательно использовать сразу: оно остаётся у персонажа до тех пор, пока игрок не решит потратить его на любую последующую проверку.

Состояния

Состояния персонаж приобретает в процессе игры. Они влияют на его самочувствие и эффективность его действий.

Сила состояния может быть от 1 до 6. Она влияет на количество кубиков при проверках, но не определяет, является ли состояние полезным или вредным.

Например, состояние «Раненая рука — 2» отнимает 2 кубика при физических проверках, требующих использования этой руки, но может добавить 2 кубика при попытке вызвать у кого-то жалость. Состояние «Напуган — 3» помешает драться (уменьшит шанс на 3), а вот убежать от опасности — наоборот, поможет (соответственно, увеличит).

Получение состояний

Персонажи могут получать новые состояния в разнообразных ситуациях, но вот две наиболее распространённые.

- Козни противников или помощь союзников. Персонажи получают неприятное состояние, когда терпят поражение в состязании (тяжесть состояния в этом случае равна выигрышу оппонента, в роли противников зачастую выступают не только персонажи второго плана, но и ловушки и опасности). Союзники могут совершать какие-то действия специально, чтобы облегчить герою жизнь и наградить его приятным состоянием: например, вдохновить на подвиги или приободрить.
- Фиаско или выигрыш. Когда герой терпит фиаско, он может получить неприятное состояние, тяжесть которого определяет рассказчик. С другой стороны, выигрыш может принести приятное состояние, если ситуация к этому располагает.

Чтобы решить, какое состояние подойдёт персонажу когда он его получает, игрокам и рассказчику следует руководствоваться логикой повествования.

Если сила полученного состояния больше 6, то персонаж так или иначе покидает сцену: впадает в ступор, теряет сознание, убегает в панике — смотря что более уместно по логике событий. Позже персонаж приходит в себя — в полученном состоянии силой 6.

Однотипные состояния суммируются. При этом название состояния может скорректироваться: например, «Бодрый — 1» и «Воодушевлён — 3» превратятся в «Настроен на подвиги — 4».

Угасание состояний

Персонаж может избавиться от состояния специально. Для этого ему (или человеку, к помощи которого он обратился), нужно использовать подходящие черты. Сила состояния уменьшается на 1 за каждый успех.

Кроме того, любое слабое состояние (силой 3 и меньше) постепенно угасает само: сила уменьшается на 1 за каждую проверку, в которой оно было применено.

Любое состояние, даже сильное, может просто угаснуть — если обстоятельства изменились и оно утратило актуальность, или просто прошло слишком много времени — это решает

рассказчик. Однако неприятные состояния (например, ранения или проклятья) редко проходят сами собой, так что лучше всё же прибегнуть к лечению или другой профессиональной помощи.

Стойкость и непоправимые последствия

У каждого персонажа есть предельное количество состояний, которые он может вынести — его **стойкость**. У персонажа игрока она равна 7. Если у персонажа уже есть 7 различных состояний и он получает ещё одно, которое не может суммироваться с одним из предыдущих, происходит **нечто непоправимое**: герой умирает или сходит с ума, смотря что кажется более уместным в данной ситуации.

Если рассказчик не возражает, игрок может сразу же приступить к созданию нового персонажа.

Полезные и вредные вещи

Персонаж может иметь при себе различные предметы и вещи, которые помогают ему в одних ситуациях и мешают в других.

Каждый предмет имеет силу от 1 до 3. Сила показывает, насколько хорошо предмет помогает (или мешает) при проверке.

Например, у персонажа могут быть с собой:

- Кожаная куртка — 2
- Хороший нож — 1
- Волшебный фонарь — 3

Если предмет полезен в конкретной проверке, его сила увеличивает шанс. Если предмет мешает, а у героя нет возможности от него избавиться, то сила предмета уменьшает шанс. Например, плотная кожаная куртка послужит хорошим подспорьем в драке или в ветреную ночь на борту корабля, а вот при падении в воду только помешает доплыть до берега.

Создание персонажа

Черты

Главным образом, персонаж описывается его характерными **чертами**. Придумывая черты персонажа, обратите внимание на несколько рекомендаций:

- Желательно, чтобы герой обладал хотя бы одной чертой, отражающей его происхождение. Например: коренной лондонец, морская русалка, обыватель из Аркхема, тифлинг Бездны, кочевой данмер.

- Желательно, чтобы герой обладал хотя бы одной чертой, отражающей его нынешнюю профессию. Например: грузчик, швартовщик, диспетчер, уборщик, бухгалтер, таможенник, лоцман, бармен.
- Желательно, чтобы герой обладал 2–3 социальными чертами, позволяющими общаться, хитрить, уговаривать, запугивать, очаровывать или как-то иначе взаимодействовать с окружающими. Например: веские аргументы, коварный обманщик, обаятельный пройдоха, ораторское искусство, привлекательная внешность, хитрый лстец.
- Желательно, чтобы герой обладал 1–3 чертами, позволяющими постоять за себя. Например: быстрая реакция, ветеран кабацких драк, впечатляющая сила, мастер боевых искусств, невероятная ловкость, сокрушительный удар.
- Желательно, чтобы герой обладал хотя бы 1–2 чертами, позволяющими получать информацию или работать с ней. Например: внимание к деталям, впечатляющий интеллект, дедуктивный метод, невероятная проницательность, недюжинная смекалка, острый слух, поразительная эрудиция.
- Желательно, чтобы герой обладал хотя бы 1–2 чертами, отражающими области его познания. Например: житейская мудрость, мифы и легенды, оккультные знания, познания в медицине, поразительная эрудиция.

Черты не должны противоречить друг другу: например, обычно нельзя быть старым и молодым одновременно.

Некоторые черты могут относиться одновременно к нескольким категориям. Поразительная эрудиция и впечатляющий интеллект пригодятся как в работе с информацией, так и в ситуации, когда нужно повлиять на собеседника.

На листе персонажа уже отмечены точки в десяти разных чертах: потому что у персонажа не может быть меньше 10 черт и черта не может иметь силу меньше 1. Сверх этого, создавая персонажа нужно распределить ещё 6 точек: либо усилив несколько черт из десяти обязательных, либо взяв дополнительные (но не более 5). Автор рекомендует (но не настаивает) взять одну черту с силой 3, две или три с силой 2 и остальные с силой 1.

Опыт

Создавая персонажа, нужно придумать два опыта: один, который отражал бы его прошлую профессию или другие факторы биографии и один, связанный с его работой в Порту. Впрочем, если персонаж новичок в Порту, можно ограничиться только первым опытом. Строчку третьего опыта в любом случае оставьте незаполненной — этот опыт персонажу ещё только предстоит получить.

Вещи

Персонаж начинает игру не с пустыми руками: у него есть от одного до трёх полезных предметов с суммарной силой 3. Например:

- мифриловая кольчуга — 3
- кастет — 1, плащ с потайными карманами — 2
- тяжёлые ботинки — 1, складной нож — 1, налобный фонарь — 1

Последние штрихи

Персонаж — это больше чем набор цифр и черт. Многие факты могут быть вовсе не отражены в игровой механике, но это не значит, что ими стоит пренебрегать. Продумайте детали, которые помогут лучше понять и представить вашего героя. Наконец, персонажу нужно придумать имя. Не ограничивайте свою фантазию: главное, чтобы все участники игры могли его произнести.

Перед началом игры постарайтесь познакомиться с коллегами: даже если вы не работаете бок о бок, всё же вы виделись раньше в коридорах общежития или в столовой. Обсудите, какие у вас отношения и как вы относитесь к совместному дежурству.

Памятка по правилам

- **У тебя есть:** черты, опыт, состояния, благословения и предметы.
- **Для проверки:** соберите кубики из того, что помогает, и уберите кубики из того, что мешает. Бросьте минимум один кубик. Успехи — 5 и 6.
- **Провалил:** можно использовать подходящий опыт.
- **Преодолеl помеху:** получите благословение Океана.

ДЕЖУРНЫЕ НАШЕГО ПОРТА

Персонаж: _____

Игрок: _____

ЧЕРТЫ:

ОПЫТ:

●○○

●○○

●○○

●○○

●○○

●○○

●○○

●○○

●○○

●○○

○○○

○○○

○○○

○○○

○○○

○○○○○○○

○○○○○○○

○○○○○○○

СОСТОЯНИЯ:

БЛАГОСЛОВЕНИЯ ОКЕАНА

ИНСТРУМЕНТЫ И ВЕЩИ:

○ ○ ○

○ ○ ○

○ ○ ○

○ ○ ○

○ ○ ○

○ ○ ○

○○○

○○○

○○○

○○○

○○○

○○○