

НРИ-Кашевар. Зима 2025

Третьяцкий Александр

Последние дни

Игра про отважных людей, которые решили предотвратить кибер-апокалипсис. Утопая в недостоверной информации и лжи нейросетей, герои выполняют сложные миссии, преследуя цели и воплощая в жизнь идеологии своих групп.

Использованные слова: оации, мать, шахта (майнинг), хрусталь

This work is based on Blades in the Dark (found at <http://www.bladesinthedark.com/>), product of One Seven Design, developed and authored by John Harper, and licensed for our use under Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

Оглавление

Введение	2
Общие правила	3
Основной бросок	3
Структура миссий	3
Отсчёт времени.....	3
Счётчики	4
Битвы	4
Раздел игрока	5
Создание персонажа	5
Действия.....	5
Получение информации	6
Проверка истины	6
Хрустальная правда.....	7
Ресурс и его майнинг.....	7
Травмы	7
Сорвать овации.....	7
Получение уровней	8
Раздел ведущего.....	9
Завязки заданий	9
Матерь всех бед	9
Обработка информации	10
Осложнения	10

Введение

«Тогда все вокруг боролись с мусором, боясь, что он заполонит планету, и совершенно проморгали как цифровой мусор заполонил интернет. А в отличии от океанов и пустынь, интернет был бесконечным».

В недалёком будущем человечество вплотную подошло к полному краху цивилизации, виной чему стала безудержная и бездумная цифровизация всех сторон жизни. Нейросети для производства контента, боты для накрутки просмотров и фишинга информации, ИИ для корпоративного шпионажа и манипуляций на бирже, испорченные датасеты, никогда не существовавшие статьи и книги, поддельные ролики, фотографии и голоса заполонили сетевое пространство.

И сейчас интернет бьётся в своей агонии, начавшейся лишь как лёгкое воспаление более двадцати лет тому назад. Предсмертные муки разрывают сети экономики, взаимосвязи бюрократии и общий уклад жизни любого человека в этом урбанизированном мире. От цифровых двойников не скрыться нигде, но и отказаться от использования соцсетей и самого интернета уже практически нереально.

Раньше или позже до многих стало доходить, что интернет окончательно испорчен лживыми данными. Ни один акт электронной коммуникации не безопасен, всё может быть подделано или подправлено услужливыми «харизмаботами» или рекламными вставками, сгенерированными в реальном времени. Единственным реальным источником правдивой информации остались личные разговоры с живыми людьми, с глазу на глаз, да ещё печатные издания не младше десятка лет.

Со всем этим надо что-то делать, и вы одни из тех людей, кто будет бороться. Бороться так, как посчитаете правильным.

Это настольно-ролевая игра о людях, которые решили бросить вызов судьбе в последние дни, месяцы или годы этого мира, пока ещё общество умудряется как-то держаться на плаву, хотя вопрос добывания пропитания, лекарств, одежды и прочих бытовых вещей уже актуален и не так прост.

Общие правила

Основной бросок

Система использует шестигранные кубики. Для броска используется сразу несколько кубиков, а результат определяется по наибольшему выпавшему числу.

- Если на наибольшем кубике 6 – это **успех**. Если шестёрка больше, то это **критический успех** – усиленный эффект или дополнительное преимущество
- Если на наибольшем кубике 4/5 – это **частичный успех**. Задуманное ты выполняешь, но возникают осложнения: травма, новая проблема, потеря времени и ресурсов
- Если на наибольшем кубике 3 и меньше – это **провал**. Всё пошло наперекосяк. Цели ты не добился, но осложнения получаешь.

Если для броска нет даже одного кубика, то бросается два и учитывается наименьший результат.

Можно потратить один **ресурс**, чтобы получить дополнительный кубик. Это может сделать и другой игрок, если окажет помощь и потратит свой ресурс.

Существует две основные проверки:

Проверка действия – рискованные действия персонажей, ответственная работа, требующая больших компетенций и глубокой аналитической работы, используют именно эту проверку.

Проверка истины – это бросок, который совершает ведущий для определения лжи в информации, которую узнают игроки.

Структура миссий

Игровой процесс «Последних дней» строится на основе миссий. Миссия – цель, поставленная команде персонажей сверху или выработанная самостоятельно. Миссии строятся по принципу «если этого не достичь, то второго шанса не будет». Например, разрастающийся бунт переломит сопротивление полиции и уничтожит здание правительства до того, как персонажи смогут изъять и спасти архив.

Игроки не всегда выступают против закона или действуют в тени, но законные рамки в творящемся хаосе очень размыты и далеко не всегда ясны.

Случающиеся события происходят в быстро меняющемся к худшему мире, поэтому каждая миссия имеет ограничение по времени, по истечении которого будет автоматически провалена. Обычно это время измеряется несколькими игровыми днями. При этом рамки миссии не ограничены одной игровой сессией и могут растянуться по необходимости на несколько встреч.

В начале миссии ведущий описывает основную цель (она может поменяться в процессе игры), условия провала миссии (и они могут быть дополнены или изменены), дедлайн, несколько первоначальных зацепок, общую экспозицию и стартовую сцену.

С течением игрового времени общая обстановка постепенно ухудшается, порождая новые осложнения и проблемы.

Если предполагается игра в несколько миссий подряд одной командой, объединённых общим сюжетом, то при успешном выполнении миссии персонажи получают ключевую зацепку.

Отсчёт времени

Время измеряется двумя временными промежутками: **ход** и **вахта**.

Ход – 30 минут. За это время обычно совершается одно продолжительное действие, например перемещение между районами города, сбор небольшого количества данных, лёгкий ремонт, битва и её последствия.

Вахта – 6 часов, 12 ходов. Некоторые долгие действия требуют целую вахту: серьёзный ремонт техники, анализ большого количества данных, междугородняя поездка.

Отдых персонажей также занимает одну вахту. Хотя бы раз в сутки персонажи должны отдыхать, это добавит 1 **ресурс**. В противном случае все **проверки действий** персонажа будут иметь штраф в один кубик.

Счётчики

Нарисуйте круг и поделите на сегменты – это счётчик для отображения прогресса сложных задач и приближения проблем.

Сложная задача требует 4 сегмента, продолжительная и трудновыполнимая - 6 сегментов, а задача на пределе возможностей потребует 8 сегментов.

Каждый успех в проверках заполняет обычно 2 сегмента. Эффект может быть снижен или увеличен по усмотрению ведущего.

Используйте счётчики, чтобы отобразить битву с тяжёлым врагом, погоню по автостраде, операцию проникновения на базу или разбор бухгалтерских документов в поисках улик.

Битвы

Битвы не требуют особых правил и пользуются обычными **проверками действий**. Время в битвах течёт быстро, и вся схватка с разбором последствий редко занимает больше 1 **хода**. Пошаговой системы нет, персонажи действуют согласно здравому смыслу и возможностям. Удобно представить врага счётчиком.

Раздел игрока

Создание персонажа

Герой вашего приключения описывается двумя буклетами: группа и класс. Выберите подходящую вам комбинацию и распечатайте.

Принадлежность к группе отвечает за то, что движет персонажем и какие цели они преследует. Его класс рассказывает о конкретных умениях и способах, которыми он свои цели достигает.

Алгоритм:

1. Выберите буклет **Группы** и заполните его, выбирая из предложенных вариантов
2. Отметьте для использования столько компетенций группы, сколько персонажей за столом принадлежат этой группе
3. Выберите буклет **Класса**
4. Распределите помимо базовых ещё три пункта в **действия**
5. Выберите одну **компетенцию**.

Ничего страшного, если персонажи принадлежат разным Группам. Хотя группы и преследуют разные цели, люди объединяются из-за необходимости в кипящем море хаоса вокруг. А разные цели можно свести к компромиссному решению. Здесь вам придётся доказать это друг другу собственными словами.

Действия

В игре есть 6 основных действий, каждое из которых имеет достаточно обтекаемую область применения, а где-то могут и пересекаться по функционалу. Так и задумано.

Когда ты **управляешь**, ты используешь технику и сложные системы. Это способность применять что-то так, как это и задумано.

Сюда входит и погоня на машине по городу, и программирование станка ЧПУ, и руководство коллективом (хотя лучше для этого использовать впечатление), и незаметное похищение погрузчика (хотя лучше для этого использовать избегание).

Когда ты **исправляешь**, ты чинишь повреждённую технику или восполняешь недостающую информацию. Это возможность восстановить целостность чего-то.

Это действие подходит для ремонта компрессора, для зашивания раны или для налаживания отношений со старым другом (но лучше это сделать впечатлением).

Когда ты **уничтожаешь**, ты используешь силу, оружие и напор, чтобы разрушить что-то. Это умение найти слабое место и сломать нечто сложное.

Можно захватить преимущество в соревновании, давя на соперника, взорвать двери склада или использовать уязвимости в чужой системе безопасности (но лучше это сделать сбором).

Когда ты **впечатляешь**, ты влияешь на умы, вдохновляя, обманывая или продавливая чужую позицию. Это способ повлиять на что-то мягко.

Так можно отговориться от ареста, получить более выгодные условия сделки, отвлечь противников в пылу битвы (хотя лучше использовать уничтожение) или набрать новых слухов (хотя лучше использовать сбор).

Когда ты **собираешь**, ты пользуешься моментом, чтобы заработать на акциях или получить много полулегальной информации. Это способ эксплуатировать слабости и максимизировать эффект чего-то.

Ты можешь найти планы помещений в сети, разбить чью-то кибер-атаку умелым вмешательством, вовремя переключать коробку передач при разгоне (хотя лучше подойдёт управление) или дешифровать сложную базу данных (хотя лучше подойдёт исправление).

Когда ты **избегаешь**, ты прячешься, крадёшься и пытаешься остаться неузнанным. Это способ понимать чужие ограничения и использовать их.

Так можно спланировать скрытую операцию проникновения, уйти от налогов, нанести из засады сокрушительный удар (хотя лучше подойдёт уничтожение), или уйти от столкновения со встречным грузовиком (хотя лучше подойдёт управление).

Получение информации

Чтобы получить информацию по миссии, можно использовать любое из действий, хотя наиболее подходящими будут **собрать, впечатлить, исправить**. Иногда не требуется совершенно никаких проверок, чтобы что-то узнать. Например, кто-то добровольно рассказывает вам недавнюю историю.

Миссии не продуманы заранее до мелочей, поэтому информацию надо придумать самим игрокам.

Алгоритм получения информации:

1. Игрок описывает каким образом и что пытается узнать и делает проверку действия, если требуется (*найти в сети сведения о системах сигнализации*).
2. Ведущий задаёт рамки для нужных знаний и задаёт игроку один или несколько вопросов (*речь идёт о датчиках объёма. В чём слабость, а в чём сильная сторона системы?*).
3. Игрок отвечает на эти вопросы и кратко записывает это. Если его ответ был особенно интересен или красив, то он **срывает овации**. (*Датчики плохо справляются с электромагнитными помехами, но кое-где система дублируется камерами*).
4. Игрок совершает **проверку истины**, учитывая овации. Так определяется, как много в полученной информации неправды. (*Данные о датчиках получены с ненадёжного сайта, так что какая-то ошибка в них точно есть*).
5. Ведущий придумывает, что это именно за ошибка и придерживает эту деталь до подходящего момента (*Никаких камер нет, а вот периодические патрули вполне реальны*).

Проверка истины

Самая правдивая и менее искажённая информация – переданная устно при личной встрече. Чем больше технических средств используется при получении информации, тем выше шанс искажений и фантазии. Совершите бросок. К одному базовому кубику добавляются кубики в следующих случаях:

+1, если задействованы электронные средства связи: интернет, телефон и т.д.

+1, если электронные данные старше 1 года

+1, если печатная бумажная информация младше 10 лет

+1, если информация есть в свободном доступе в интернете.

- Если на наибольшем кубике 6 – это **ложь**. Ведущий тайно меняет часть информации. Если шестёрка больше, то это **полная ложь** – ничто из узнанного не является правдивым, ведущий придумывает альтернативную версию в установленных рамках.
- Если на наибольшем кубике 4/5 – это **неполная информация**. Что-то осталось за кадром, ведущий тайно придумывает возможные нюансы и осложнения.
- Если на наибольшем кубике 3 и меньше – это **достоверные и полные знания**. Никаких действия от ведущего не требуется.

Хрустальная правда

Так называют идеально достоверные сведения. А у игроков это особый вид ресурса. Когда игрок хочет избежать проверки истины, он должен потратить один заряд хрустальной правды, и полученная им информация становится абсолютно достоверной. На старте даётся один заряд. Один заряд даётся также при успешном завершении миссии, как вариант при увеличении уровня или при получении травмы.

Ресурс и его майнинг

Ресурс — это специфическая валюта персонажей, которая требуется для совершения некоторых действий, сокращения урона, улучшения действий, покупки информации, услуг и вещей.

На начало миссии у персонажа (1+уровень **собираения**) ресурсов. При помощи сети поддержки, криптовалюты, зарплаты и прочего происходит автоматическая добыча «**майнинг**» ресурсов. Каждую вторую вахту (в полночь или в полдень) происходит добавление одного ресурса.

Ресурс можно потратить, чтобы:

- Сократить травму персонажу на 1 уровень за 2 ресурса
- Получить 1 кубик на проверку действия за 1 ресурс
- Для работы некоторых компетенций
- Заплатить за последствия по требованию ведущего
- Сократить время действий (по договорённости с ведущим).

Травмы

Травмы персонаж получает при ужасном психологическом или физическом воздействии. Каждый персонаж может получить по одной лёгкой, средней и тяжёлой травме. Если он получает все эти травмы, он гибнет. Если требуется получить ещё одну травму такого же уровня, уровень повышается на один.

Каждая травма вычитает один кубик из проверок.

Травмы лечатся: лёгкая – 2 вахта, средняя – 4 вахты, тяжёлая – 8 вахт.

Сорвать оации

Ораторское искусство снова в моде! В мире, где информационным технологиям доверять уже нельзя, переписка теряет свои позиции перед устной речью.

Игра хороша, когда игроки и ведущий поддерживают друг друга и внимательны к игре и переживаемому опыту других. Для поддержания этого существует система «сорвать оации». Когда игрок описывает действия своего персонажа исключительно красиво и красочно, или придумывает изящную частичку информации, другие игроки и ведущий могут зааплодировать ему.

Если все будут единодушны в аплодисментах, игрок получит +1 кубик на проверку действия к этой заявке или уберёт 1 кубик в проверке истины.

Этим правилом легко злоупотребить, так что помните вашу основную задачу за игровым столом – приятно и с удовольствием провести время. Так что не стремитесь собрать все возможные бонусы и обязательно победить, но поддерживайте действительно хорошие и интересные заявки.

Получение уровней

Правила получения опыта и уровней зависят от **группы** персонажа и перечислены на листе персонажа.

Раздел ведущего

Завязки заданий

Вся игра строится вокруг заданий, которые получают один или несколько членов команды. У всех заданий есть ограничение по времени на исполнение, ведь наступают последние дни цивилизации и дорога каждая минута.

Ведущий, не пытайся заранее продумать все мелочи и детали задания, ты составишь их по ходу игры на основе информации от игроков.

Главное, что тебе надо сделать — придумать завязку или взять одну из имеющихся, крупными мазками описать окружение и представленные силы и погрузить игроков в динамичную открывающую сцену.

Примеры заданий:

1. Полностью автоматизированная фабрика по производству дронов расположена на насыпном острове. В скором времени должен произойти рейдерский захват, который необходимо предотвратить/возглавить, чтобы мощности завода оказались в нужных руках.
2. Крупнейший институт по исследованию искусственного интеллекта для управления города подпадает под судебное постановление о сносе за множественные нарушения законодательства. Правительственные силы с трудом пытаются взять под контроль опасную городскую среду вокруг кампуса, а учёные созывают все возможные легальные или нелегальные силы, способные этому противиться. Какую сторону займут игроки?
3. Небольшой городок оказывается отрезан от поставок продовольствия, что грозит огромной гуманитарной катастрофой уже через несколько дней. Карты изменены, системы дорожной сети перенаправляют потоки, а заказы бизнеса изменяются. Кто-то пробует новое информационное оружие или это глупейшая ошибка в реестре? Что здесь могут подчерпнуть разные группировки помимо спасения населения?
4. Взбалмошный олигарх оставляет миру в наследство богатейшую библиотеку, но с одним подвохом. Библиотека спрятана в засекреченном месте, к которому ведёт хитроумная головоломка. Вполне вероятно, что головоломка вообще не имеет разгадки. Какие группировки открывают сезоны охоты за книжками?
5. Подземный город, убежище чокнутых выживальщиков (которые оказались правы) и одна из ключевых точек Энейцев погрузился в хаос после отключения от центральной электросети. Восстановить питание, спасти архивы в своих целях или искать в случившемся ниточку к общей схеме хаоса?
6. Важный информатор, собиравшийся рассказать достоверные данные про Матерь всех бед, погиб в авиакатастрофе. Самолёт упал на деловой центр города, унеся с собой несколько сотен жизней. Случайность ли это? Можно ли найти данные, которые он хотел сообщить?

Матерь всех бед

Этот раздел ведущий может использовать для проведения кампаний.

Многие специалисты проблем интернета сходятся во мнении, что, хоть деградация системы и объясняется комплексом факторов и развивалась постепенно, существует всё же качественный рывок в скорости нарастания хаоса, проявившийся около десятилетия назад. Этот рывок может быть объяснен какой-то конкретной, единственной причиной. Впрочем, пока все попытки установить эту причину провалились ввиду сильного повреждения любых источников достоверных данных. В исследовательской среде эту причину окрестили «Матерью всех бед».

Кандидаты на материнство:

1. Вырвавшийся на свободу военный ИИ
2. Сговор корпораций о снижении стандартов цифровой безопасности на фоне падающих прибылей
3. Заговор надпривительственной организации по созданию контролируемого хаоса
4. Продолжающаяся террористическая атака для деградации датасетов от Унокодера
5. Масштабный саботаж инфраструктуры со стороны радикальных экоактивистов
6. Изобретение искусственным интеллектом процесса сновидения, который все нейросети сейчас видят

Ведущий может использовать одну из этих глобальных проблем или придумать свою, чтобы на каждой игровой встрече выдавать куски информации о прошлом.

Обработка информации

Вся игра состоит из обмена информацией между игроками и ведущим. И всякая информация может быть искажена, извращена, намеренно изменена и просто выдумана.

В определённые моменты игры игроки пытаются получить, а точнее придумать необходимую им информацию. Задача ведущего – направить их мыслительный процесс и установить рамки.

Основные типы информации, важные для игрового процесса:

- Связи и отношения персонажей. Кто друг, кто враг, какие поступки совершали?
- Истории и описания событий из прошлого
- Карты и графическая информация
- Шифры, коды, алгоритмы
- Списки, расписания, бухгалтерские документы, любые массивы технических данных
- Записи с камер, записи разговоров, перехваченные переговоры
- Расшифрованные данные
- Личные данные людей, полученные через сеть. Их цифровые копии
- Финансовые данные, количество денег
- Рукописные дневники и автобиографии. Так люди защищают свою историю.

Как только игроки определяются с информацией, которую они получили, информация должна быть изложена в коротком и простом виде. *Типа: Петров вчера вечером съел таблетку РЦС-52 и его отвезли в 10ю больницу; на посту охраны установлены две огнемётные системы, и дежурит один охранник.*

Осложнения

Если игроки получают частичный успех или провал на проверке действий или как-то по-другому явно напрашиваются на неприятности, можно прибегнуть к следующим осложнениям:

- Сниженный эффект действия. Закрасить всего 1 сегмент счётчика, а не два
- Непредвиденная проблема: подоспела подмога, внезапная поломка и т.д.
- Травма. Это серьёзное осложнение и должно использоваться почти всегда только при провалах в опасных ситуациях
- Потеря времени. Действие требует дополнительного хода или вахты
- Потеря ресурса. Пришлось доплатить или задействовать связи.

Буклет Группы Энейцы

Имя _____

Внешность _____

Характер _____

Прошлые _____

Узнающие друг друга по символу золотой ветви, эти люди считают, что старый интернет уже совсем не спасти, а потому необходимо создать новую сеть. Подкованные в технологиях и пылких речах, они собирают любую доступную старую информацию, пытаясь загрузить её в защищённые сервера с жёстким протоколом доступа. По их мнению, только люди могут пользоваться этой сетью, названной Библиотека, не подпуская к ней любые нейросетевые инструменты.

Принципы группы (выбери 2, которые тебе особенно близки)

Всенародность, Самоотверженность, Дотошность, Техно-пессимизм, Следование своим правилам

Задачи группы (соотноси с ними свою миссию)

Сохранять любую старую информацию; Вербовать новых членов; Охранять Библиотеку

Компетенции группы

☒ 1. Сито пользы

Показывая людям их сильные стороны, ты помогаешь общему делу. Каждый раз, помогая другому (тратя 1 ресурс) добавляй ему не один, а два кубика в проверку.

☐ 2. Сито правды

Вы научились находить достоверные источники информации. Потрать 1 ресурс, чтобы до броска убрать один кубик из проверки истины. Это не может быть последний кубик.

☐ 3. Сито добродетели

Каждый чувствует в твоих словах тягу к добру, поэтому охотнее помогает. Все успехи в проверках действия впечатление становятся критическими.

Опыт

- *Получи опыт за каждую полученную травму*

В конце игровой встречи получи опыт за каждый пункт из списка, если это происходило хотя бы раз, или 2 опыта, если многократно:

- *Ты действовал, исходя из задач группы*
- *Ты остался верен близким тебе принципам в ущерб себе*
- *Ты решал проблемы с помощью технологий или сообща*

Буклет Группы Новаторы

Имя _____

Внешность _____

Характер _____

Прошлые _____

Технооптимисты, среди которых можно найти немало корпораций, считают сложившуюся ситуацию прямым следствием устаревшей человеческой модели управления. Людская бюрократия не может угнаться за стремительно меняющейся жизнью, а уж тем более не способна совладать с текущим информационным кризисом. Новаторы создают сильный ИИ, который надеются поставить во главу правительства всех стран. Только ИИ, по их мнению, может взять всю сеть под контроль и остановить фейковую информацию.

Принципы группы (выбери 2, которые тебе особенно близки)

Закрытость, Меритократия, Стремительность, Техно-оптимизм, Пренебрежение законом

Задачи группы (соотноси с ними свою миссию)

Объединять и накапливать технологии; Получать политические рычаги; Помогать в разработке ИИ

Компетенции группы

☒ 1. Это не проблема, а траты

Деньги избавляют от многих хлопот. Если проблему можно **избежать**, то не нужно делать проверку действия, а достаточно потратить 1 ресурс и получить частичный успех

☐ 2. Корпоративные карты

Удобно иметь за плечами огромный бизнес. Получая ресурс от майнинга, получи на один больше.

☐ 3. Напустить нейросети

Клин клином вышибают. Массированная информационная атака нейросетями может сильно повредить или разрушить крупную сетевую структуру (типа локальной сети корпорации), но это удовольствие дорогое и стоит 3 ресурса.

Опыт

- *Получи опыт за каждую полученную травму*

В конце игровой встречи получи опыт за каждый пункт из списка, если это происходило хотя бы раз, или 2 опыта, если многократно:

- *Ты действовал, исходя из задач группы*
- *Ты остался верен близким тебе принципам в ущерб себе*
- *Ты решал проблемы с помощью денег или политическими методами*

Буклет Группы Искатели

Имя _____

Внешность _____

Характер _____

Прошрое _____

В основе своей вольные профессионалы, объединенные общей идеей отыскать «Матерь всех бед» и устранить таким образом первопричину происходящего апокалипсиса. Среди них можно встретить людей самых разных воззрений и родов деятельности: от первоклассных разработчиков до нейропатов, умеющих отличать сгенерированные данные от настоящих.

Принципы группы (выбери 2, которые тебе особенно близки)

Скрытность, Самодостаточность, Одержимость, Бдительность, Отсутствие правил

Задачи группы (соотноси с ними свою миссию)

Идти по следу Матери всех бед; Уничтожать «злые» технологии; Расследовать всё необычное

Компетенции группы

☒ 1. Проложить путь

За ложью всегда пытаются что-то спрятать. Если на проверке истины выпал результат б, следующая полученная вами информация не может быть ложной.

☐ 2. Клуб по интересам

Вы знаете множество людей со сходными интересами, но разными умениями. Заплатите 1 ресурс, и ведущий даст вам два варианта людей, которые могут помочь с какой-то проблемой.

☐ 3. Дело важнее

Тяга раскрыть главную загадку тащит вас вперёд. Одну полученную рану можно бесплатно понизить на ступень. Способность заработает снова только после полного исцеления.

Опыт

- *Получи опыт за каждую полученную травму*

В конце игровой встречи получи опыт за каждый пункт из списка, если это происходило хотя бы раз, или 2 опыта, если многократно:

- *Ты действовал, исходя из задач группы*
- *Ты остался верен близким тебе принципам в ущерб себе*
- *Ты решал проблемы незаметно или с помощью точечных ударов*

Буклет класса Силовик

Взрывы и перестрелки, решительные действия и любовь к чётким понятным приказам составляют значительную часть содержимого твоей черепной коробки. Специалист в защите и нападении, ты точно знаешь как хрупки могут оказаться непреступные крепости и от какой именно соломинки ломаются спины слонов.

Действия

Управлять ●○○○	Впечатлять ○○○○	Собирать ○○○○
Исправлять ○○○○	Уничтожать ●●○○	Избегать ○○○○

Ресурс ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Хрустальная правда ○○○○○

Легкая травма

Средняя травма

Тяжелая травма

Компетенции класса

☐ Раззудись плечо

Уничтожая противника с помощью вооружения, заполняй счётчики на один сегмент больше, если они применяются

☐ Слушай мою команду!

Управляя сформированной командой (взвод, банда) вы, если и не преуспеваете, то не терпите сокрушительных поражений. Провал случается только при единице на кубике

☐ Ярость

Получив травму вы очень злитесь, так что следующая проверка **уничтожения** автоматически успешна

☐ Опека

Легче предотвратить, чем исправлять. Можете потратить 1 своего ресурса, чтобы снизить чужую травму на один уровень.

Опыт ☐☐☐☐☐

Уровень

Как только наберётся 5 опыта, повысь уровень, сделав одно из предложенных действий:

- Улучши на 1 пункт одной из своих действий
- Выбери дополнительную компетенцию класса
- Получи три заряда Хрустальной правды

Буклет класса Оратор

Сила убеждения почти безгранична. Ты не сможешь сам двигать горы, но ты можешь уговорить толпу людей с бульдозерами. Настоящая сила в массах, но там же и опасность! Слово в твоих руках становится многогранным инструментом под любую задачу.

Действия		
Управлять ○○○○○	Впечатлять ●○○○○	Собирать ●○○○○
Исправлять ○○○○○	Уничтожать ○○○○○	Избегать ○○○○○

Ресурс ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Хрустальная правда ○○○○○○

Легкая травма

Средняя травма

Тяжелая травма

Компетенции класса

○ Рожденный в софитах

Вы созданы для публичных выступлений. Когда пытаетесь **впечатлить** толпу, можете потратить 1 ресурс ради красивого жеста и поднять уровень успешности на одну ступень.

○ Инсайд

Если вы успешно **впечатлили** кого-то важного, то можете узнать, что именно ложно в каких-то более ранних проверках истины вашей команды и в чём состоит правда.

○ Подарок, а не взятка

Оказав полезную услугу нужному человеку, вы всегда получаете в дар 1 ресурс, если это в силах нужного человека (не публичная оферта, финальное слово за ведущим)

○ Самолюбование

Восхищение действует на вас целебно. Если вы **сорвали оvation**, получите 1 ресурс или исцелите лёгкую травму

Опыт ☐☐☐☐☐

Уровень

Как только наберётся 5 опыта, повысь уровень, сделав одно из предложенных действий:

- Улучши на 1 пункт одной из своих действий
- Выбери дополнительную компетенцию класса
- Получи три заряда Хрустальной правды

Буклет класса Инженер

Только на таких работах как ты этот мир ещё и держится. Без тебя вся инфраструктура давно ухнула бы в пропасть. Но ты умеешь делать совершенно не только хорошо. Часто в своей карьере ты делал очень-очень плохо. Это называется ОПЫТ.

Действия		
Управлять ○○○○○	Впечатлять ○○○○○	Собирать ○○○○○
Исправлять ●○○○○	Уничтожать ●○○○○	Избегать ○○○○○

Ресурс ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Хрустальная правда ○○○○○○

Легкая травма

Средняя травма

Тяжелая травма

Компетенции класса

○ Руки то помнят

Слишком много ты перевидал в своей жизни, и это отложилось уже в самой моторике. Если оживляешь старую технику, получи +1 на проверку **исправления**

○ Принцип понятен

Все системы работают на схожих законах. **Исправляй**, а не **управляй**, однако чистого успеха ты не добьёшься, никак не выше частичного.

○ Поездка в магазин

Иногда надо просто запастись инструментами. Потратить 2 ресурса и запасы один автоматический успех на проверку любого действия, где мог бы помочь разный технический инструмент. Этот успех можно использовать в любой момент

○ Fire in the hole!

Если есть хотя бы два хода на подготовку, то последующее **уничтожение** какого-то физического объекта будет успешным или закроет сразу 4 сегмента счётчика.

Опыт ☐☐☐☐☐

Уровень

Как только наберётся 5 опыта, повысь уровень, сделав одно из предложенных действий:

- Улучши на 1 пункт одной из своих действий
- Выбери дополнительную компетенцию класса
- Получи три заряда Хрустальной правды

Буклет класса Нейропат

Слишком долго ты использовал нейросети сам и барахтался в терабайтах сгенерированного контента. Глаз как-то примелькался и теперь сам собой угадывает паттерны поведения машин. Трудно обмануть человека, который уже и думает не совсем как человек.

Действия		
Управлять ○○○○○	Впечатлять ○○○○○	Собирать ●●○○○
Исправлять ●○○○○	Уничтожать ○○○○○	Избегать ○○○○○

Ресурс ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Хрустальная правда ○○○○○○

Легкая травма

Средняя травма

Тяжелая травма

Компетенции класса

○ 3D мир переоценён

Если вы проваливаете проверку **впечатления**, пытаетесь кого-то в чём-то убедить, у вас случается приступ любви к понятным и родным нейросетям. Следующая попытка раздобыть информацию в сети будет точно успешной, а информация правдивой.

○ Я не вижу здесь цифр

Вы не можете прозреть сквозь ложь, но можете понять где она, когда видите её. Если вы получили электронные данные, ведущий честно покажет какие фрагменты информации являются ложными, если они есть.

○ Темка

Деньги любят деньги, хотя и риск велик. Когда собираете в сети экономические и финансовые данные, можете вложить 1 ресурс в удачную открывшуюся схему. Если проверка оказывается успешной, вы возвращаете ресурс и ещё 1 получаете сверху.

○ Прикинуться шлангом

Если вы получили травму, то следующая проверка **избегания**, чтобы спрятаться от опасного врага просто не может провалиться. Будет как минимум частичный успех.

Опыт ☐☐☐☐☐

Уровень

Как только наберётся 5 опыта, повысь уровень, сделав одно из предложенных действий:

- Улучши на 1 пункт одной из своих действий
- Выбери дополнительную компетенцию класса
- Получи три заряда Хрустальной правды