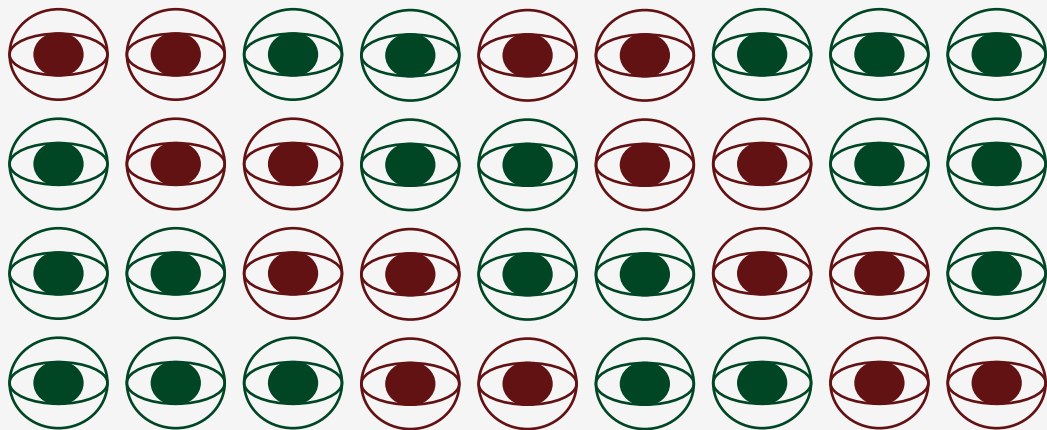


# ГРАНЬ



Стресс, переутомление, бессонница. Повсюду пустые кружки от кофе. Столь губительный образ жизни приводит тебя в Грань – сюрреалистичный мир снов. Катастрофа это, или единственный шанс справиться с накопившимися проблемами? Волей-неволей, придется ответить на этот вопрос.

---

**Игра**

**Ключевые слова:**

Сон

Кофе

Руины

# ОБ ИГРЕ

---

## Трудности жизни

В этой игре вы – люди, в чьих жизнях наступила чёрная полоса. Новые проблемы, старые страхи и бесконечный стресс довели вас до ужасного состояния.

*Возьмите на себя роль утомлённых людей, которые пытаются решить свои проблемы.*

## Выпадение за Грань

Из-за сильного переутомления и нездоровых объёмов кофе вы окажетесь в сюрреалистичном мире снов, называемом *Гранью*. Здесь воплощаются сны, рыскают ожившие *Кошмары* и лежат *Руины Разума*.

*Ваша цель – исследовать сновидения и бороться с Кошмарами, чтобы найти решение своих проблем и покинуть Грань.*

## Метаморфозы

*Грань* непостоянна. Всё в ней не имеет единой формы. Местные пейзажи искажаются и расплываются, законы гравитации меняются, случайные объекты появляются и исчезают.

*Вы станете жертвами этих метаморфоз, но при этом и сами сможете менять здешнюю реальность.*

# ТЕРМИНЫ

---

Для удобства здесь собраны часто встречающиеся термины. В дальнейшем тексте они выделены *курсивом* и написаны с *Большой буквы*.

**Бодрость** – особая характеристика персонажа. Работает, как «здоровье» и бонус к проверкам.

**Грань** – мир снов. Это место похоже на искажённый клон города, в котором живут персонажи.

**Кошмары** – жуткие монстры, воплощение страхов людей.

**Образ** – фантазия персонажа, которая может материализоваться в *Грани*.

**Помеха** – штраф к проверке.

**Преимущество** – бонус к проверке.

**Пункт Кофе** – игровой ресурс, с помощью которого можно сохранить *Бодрость*.

**Руины Разума** – повреждённые части *Грани*, в которых материализуются сны.

**Странник** – человек, способный путешествовать в *Грани*.

# СТРАННИКИ

Людей, что способны путешествовать в *Грани* и трансформировать её, называют *Странники*. Этот раздел поможет создать своего персонажа-*Странника*.

## Какова твоя сущность?

к12 Сущность

1	Офисный раб, жертва бюрократической машины
2	Игроман, не слезающий с энергетиков
3	Ночной сторож, ощущающий чьё-то вечное присутствие
4	Студент на подработке, не знающий отдыха
5	Крупный босс, чья компания на грани краха
6	Ребёнок, поглощаемый страхом
7	Преступник, которого мучает совесть
8	Старик, не забывающий ошибок прошлого
9	Дурак, заигравшийся с осознанными снами
10	Полицейский, повидавший многое
11	Бездомный, которого преследует Нечто
12	Творец в поиске вдохновения

## Какой Образ сопровождает тебя в Грани?

к8 Образ

1	Геометрическая фигура
2	«Зритель со стороны»
3	Любимый персонаж
4	Монстр, вобравший в себя элементы твоего кошмара
5	Оружие
6	Ты, но с суперсилой
7	Вещь, о которой ты мечтал
8	Твой выдуманный друг из детства

Раз в сессию ты можешь активировать *Образ*. Его эффект будет действовать в рамках *одной сцены*.

В зависимости от сути *Образа*, ты можешь либо превратиться в него, либо призвать в качестве союзника или предмета.

С помощью *Образа* ты можешь либо дать себе *Преимущество*, либо добавить *новое обстоятельство* в сцену.

*Новым обстоятельством может быть:* пожар, затопленное помещение, сильный смог, провалившийся пол, всеобщая паника.

## Характеристики

Твоего *Странника* описывают 4 характеристики.

### • Реальность

Твои навыки из реального мира и связь с ним.

### • Иллюзия

Физическое взаимодействие со всем, что есть в *Грани*.

Распредели 4 пункта между *Реальностью* и *Иллюзией*. Минимальное значение – 1, максимальное – 3.

### • Абстракция

Создание собственных форм, понимание окружения.

### • Бодрость

Ментальная стойкость *Странника* в *Грани*. В отличие от прочих характеристик, используется только в качестве бонуса к проверке и записывается костью, от к4 до к8.

*Тот, кто пьёт кофе прямо сейчас или спал больше всех, записывает 1 в Абстракцию и к8 в Бодрость.*

*Тот, кто спал меньше всех, записывает 3 в Абстракцию и к4 в Бодрость*

*Остальные записывают 2 в Абстракцию и к6 в Бодрость.*

## Последние штрихи

Запиши имя *Странника* и ответь на три вопроса о нём:

- *Какие две проблемы держат его в реальном мире?*
- *Что объединяет его сны?*
- *Кошмар, который он не забудет?*

Запиши себе 1 Пункт Кофе.

## Несколько сессий

В начале каждой новой сессии с теми же персонажами каждый заново определяет свои *Абстракцию* и *Бодрость*.

# ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

---

## Проверки

Совершая рисковое действие, брось количество кб, равное значению подходящей характеристики.

---

*5-6 на кости – это успех.*

---

Чтобы пройти проверку, достаточно одного успеха.

Если успехов нет, ты сталкиваешься с новой проблемой или преуспеваешь с последствием.

## Бодрость и Преимущество

Если обстоятельства на твоей стороне, или тебе кто-то помогает, это считается *Преимуществом*.

Получив *Преимущество*, ты можешь добавить кость *Бодрости* к проверке.

---

*Успех на к4 – это 4.*

---

*Успех на к8 – это 5 и выше.*

---

Также ты можешь добавить кость *Бодрости* по собственному желанию к любому броску, но это имеет риски. Если на кости *Бодрости* не выпадет успех, она понизится на ступень.

## Помеха

Если ты пытаешься прыгнуть выше головы, или что-то мешает тебе, это считается *Помехой*. Чтобы пройти такую проверку, нужно набрать 2 успеха, вместо 1.

## Препятствия и Опасности

Ты совершаешь проверки, чтобы преодолеть *препятствия* или избежать *опасности*. В случае провала, ты сталкиваешься с последствием.

Последствие *препятствия* – появление нового *препятствия* или ухудшение текущей ситуации.

---

*Цель убежала с нужными документами. Теперь её придётся искать среди людных улиц!*

---

*Брешь в корабле не удалось залатать. Теперь в вашем трюме слишком много воды!*

---

Последствие *опасности* – ранение. Есть два вида ранения:

- **Связь**

Твоя связь с реальным миром нарушается. Понижь значение *Реальности* на 1. Только *Кошмары* могут оборвать твою связь с реальностью.

- **Утомление**

Увечья, полученные в *Грани*, подавляют твой разум. Понижь кость *Бодрости* на ступень. Все *опасности*, кроме *Кошмаров*, способны нанести эти ранения.

---

*Твоя попытка уклониться от острых граней разрастающегося киберкуба провалилась. Множественные порезы причиняют боль. Понижь свою *Бодрость* на ступень!*

---

## Разрыв

Если твоя *Реальность* падает до 0, твой разум остаётся в *Грани*, а тело исчезает из реального мира.

Если кость *Бодрости* равна к4 и должна понизиться, пройди проверку *Реальности*.

Успех означает, что тебя выбрасывает из *Грани* обратно в реальный мир. Провал означает, что твой разум отсоединился от тела и застрял в *Грани*. Ты сможешь вернуть связь с телом только после путешествия через свои сны.

## Пункты Кофе

Нормальный объём кофеина уже не действует на *Странника*. Чтобы быть хоть сколько-то бодрым, он пьёт кофе литрами. Эти объёмы измеряются в *Пунктах Кофе*.

---

*Потратив 1 Пункт Кофе, ты можешь отменить понижение своей кости *Бодрости*.*

---

*Пункты Кофе* можно получить только в реальном мире.

Нельзя иметь больше двух *Пунктов Кофе*, в какой-то момент кофеин попросту перестаёт действовать на тебя.

## Деконструкция Нереального

Находясь в *Грани*, *Странник* может создавать объекты, разрушать и пересобирать их. Для этого нужно пройти проверку *Абстракции* вместе с костью *Бодрости*.

---

*Это не считается проверкой с Преимуществом, поэтому кость *Бодрости* может понизиться.*

---

Эта способность имеет несколько ограничений:

- Новые объекты должны соответствовать настроению окружения.
- Пересобранные объекты могут быть любой формы, но того же объёма.
- Невозможно глобально влиять на окружение *Грани*. Например, ты не можешь заставить исчезнуть целое здание.

---

## Массовый Резонанс

*Группа из всех персонажей игроков способна нарушить одно из ограничений, выполнив общую проверку. Если кто-то из участвующих проваливает проверку, кость *Бодрости* понижается на ступень у всей группы, независимо от результата на кубе.*

---

# ГРАНЬ

## Как это выглядит?

*Грань* – это искажённый клон города, в котором живут герои.

к8 *Окружение*

1 *Объекты парят в воздухе*

2 *Здания меняют форму*

3 *Районы меняются местами*

4 *Вокруг ни души, слишком тихо...*

5 *Улицы и переулки сплетаются в лабиринты*

6 *Силуэты людей толпятся в районе Руин Разума*

7 *Кошмары бродят среди обломков города*

8 *Небо переливается кислотными цветами*

## Что вы здесь делаете?

Когда *Странник* оказывается в *Грани*, у него есть две цели: выбраться и найти решение одной из своих проблем.

Персонажи *игроков* попадают в *Грань* одновременно. Это значит, что жизни персонажей связаны, и новые знакомства помогут в решении проблем.

*В процессе игры придумайте, что связывает Странников в реальности, и как персонажи будут персекаться в дальнейшем.*

## Руины Разума

Чтобы разобраться с проблемами, *Странник* должен посетить свои сны. Для этого необходимо добраться до *Руин Разума* – повреждённых частей города, в которых материализуются старые мысли человека, его идеи и сны. *Грань* обязательно даст знак, где их найти.

Когда *Странники* доберутся до *Руин Разума*, они пройдут через череду несвязанных сюрреалистичных сцен, которые касаются одного из героев. Пройдя через эти сцены, *Странник* должен понять, где он оступился, и что сделал не так.

*Эдакая экстремальная психотерапия, которая поможет Страннику в реальном мире.*

Чтобы покинуть *Грань*, нужно пережить эмоциональное потрясение и получить новый опыт. Лучше всего для этого послужит путешествие в сны других людей.

*Руины Разума незнакомцев более непредсказуемы и опасны. Исследование наиболее враждебных миров — самый верный способ покинуть Грань.*

## В чём странность снов?

### • **Метаморфоза**

Абсолютно непонятные люди во сне кажутся вам знакомыми или родственниками.

Каждый человек может меняться и искажаться по ходу сна, но для вас он остаётся тем самым знакомым.

### • **Хронология**

События во сне непоследовательны, а связь между эпизодами отсутствует.

### • **Логика**

Сон сильно искажает причинно-следственную связь.

## Кошмары

*Кошмары* – страшные чудовища любых форм и размеров. Также могут быть воплощением фобий.

Водятся как в обычных снах, так и в *Грани*. Являются самым опасным препятствием для *Странника*, поскольку могут нарушить связь с телом.

*Ранение, нанесённое Кошмаром, всегда понижает только Реальность.*

## Метаморфозы

Сильные всплески психической энергии *Странников* способны вызвать метаморфозы окружения.

Когда на кости *Бодрости* выпадает 1, делай проверку по этой таблице.

к20 *Событие*

1 *Пространство раскалывается на парящие осколки*

2 *Объекты окружения растекаются и меняют форму*

3 *Крупный элемент окружения бесследно исчезает*

4 *Локация неожиданно меняется*

5 *Странники меняются телами в Реальном мире*

6 *Кошмары приходят за вами в самый неподходящий момент или проникают в реальный мир*

7 *Группа оказывается в ловушке оптической иллюзии*

8 *С неба падают огромные полигональные сферы*

9 *Разрастающаяся многомерная фигура грозит поглотить всех*

10 *Образы присутствующих размываются. Ты не понимаешь, кто есть кто*

*Продолжение на следующей странице*

---

# РЕАЛЬНОСТЬ

---

---

## Продолжение таблицы

---

- |    |   |
|----|---|
| 11 | Твоя голова раздувается   |
| 12 | Случайный человек становится гигантом   |
| 13 | Ты превращаешься в двумерную фигуру   |
| 14 | Безликие огромные гуманоиды показываются из-за горизонта                        |
| 15 | Гравитация меняет свои законы   |
| 16 | Окружение отражается и изламывается. Вы путаетесь в пространстве                |
| 17 | Появляется враждебное существо, вдохновлённое поп-культурой                     |
| 18 | Огромный кит проглатывает группу и ближайшее окружение, где бы вы ни находились |
| 19 | Твоя связь с реальностью нарушается. Понижь Реальность                          |
| 20 | на 1  |
- 

Когда Странник возвращается в реальный мир, его жизнь продолжается. От путешествия в Грань остаются только смутные воспоминания, головная боль и осознание того, как наладить свою жизнь.

В реальном мире структура игры меняется. Странник может совершить 2 Хода из списка ниже:

- **Решить проблему**

Используя знания и знакомства, полученные в Грани, Странник может начать работу над одной из своих проблем. Если для этого потребуются твои навыки, сделай проверку Реальности.

- **Добыть Кофе**

Страннику нужен кофе. В больших объёмах. Сделай проверку Реальности, чтобы получить 1 Пункт Кофе. Расскажи, как твои навыки помогают тебе в поисках кофеина.

- **Попытаться вздремнуть**

Можно потратить время на то, чтобы кое-как отдохнуть. Проверки не требуется, только время. Подними кость Бодрости на ступень сейчас или в начале следующей сессии.

---

Когда каждый Странник совершит по 2 Хода, снова отправляйте персонажей за Грань. Игру можно продолжать, пока все персонажи не решат обе свои проблемы.

---