

# КОЛОНИЯ

ОТ ЯСОНА МОРНИНГСТАРА



ИЗДАНИЕ

PARSON

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА



# КОЛОНИЯ

ОТ ЯСОНА МОРНИНГСТАРА

Нижний Новгород  
SaF Gang Design  
2014

**Разработчик** Ясон Морнингстар

**Редактор** Стивен Сегеди

**Переводчик** Павел Берлин

**Верстальщик** Александр Стрепетиков

**Редактор русского издания** Дарья Заузолкова

**Корректурa и вычитка** Дарья Заузолкова

**Дизайн обложки** Александр Стрепетиков на основе иллюстрации Джесса Парротти,  
<http://www.jesseparrotti.com>

**Наброски** Бреннен Рис, <http://brennenreece.com>

**Дополнительные иллюстрации** Джесс Парротти и Ясона Морнингстара  
Администрации колонии рекомендуется обратить особое внимание на Витпана, автора подрывных стихов, приведённых на стр. 31.

**Copyright** ©2012, Bully Pulpit Games LLC

**ISBN** 978-5-600-00515-0

Игра «Колония» началась с заявки на ежегодный конкурс **Game Chef**. Подробности о Game Chef смотрите на <http://gamechef.wordpress.com>.

## **Разрешения на условно-досрочное освобождение выданы:**

Джулии Барбано, Крису Беннету, Рафаэлю Чэндлеру, Клинтону Н. Драйсбаху, Мэттью Ганди, Киту Ла Туше, Райану Маклину, Пирсу Ньюману, Шону Ниттнеру, Карен Твелвз, Грэхму Уолмсли, Гэри Уолтону, Джонатану Уолтону, Нику Ведигу, Кэтрин Ваймер и Крису Йетсу. Бен Роббинс также получает освобождение за свою прекрасную игру **Microscope** (<http://www.lamemage.com>), которая оказала влияние на эту игру, как и Джастин Джейкобсон и Крис Ханраган за их юридическую и коммерческую мудрость.

## **Администрация рекомендует смягчение режима для:**

Джонатана Эббота, Брендана Адкинса, Криса Адкинса, Ариэль Агостини, Ланса Аллена, Жасмин Белл, Мии Бланкенсоп, Марио Болзони, Остина Букхаймера, Роберта Брюса, Трэвиса Брайанта, Давида Кайла, Ориона Каннинга, Эйдена Карра, Марка Кози, Ли Чэмберса, Алекса Кули, Стива Чека, Стива Демпси, Дамиано Ди Филиппи, Юлиуша Добошевского, Алехандро Дуарте, Аарона Энрикеса, Барбары «Гленда» Фини, Альберто Габбриэлли, Мэттью Гагана, Тима Геммы, Луки Гибаудо, Мауро Гибаудо, Майка Грейвза, Стивена Ханлона, Далтона Хетчера, Мишель Хетчер, Роберта Хенсли, Джейсона Хики, Себастьяна Хики, Грега Янсена, Энди Китковски, Джеффа Кайла, Яна Лацака, Жозефа Ле Мэя, Джона Ле Бёфа-Литтла, Гарри Ли, Аарона Лемана, Давида Лозито, Джулии Маффиоли, Джона Мергольца, Даррена Дж. Миллера, Рафаэля Манцо, Маршала Миллера, Скотта Морнингстара, Флавио Монтарино, Сильвии Натуччи, Йена Оукса, Криса Ольсона, Рэндала Ордорфа, Джулии Парсонз, Эрнесто Павана, Криса Пауэрса, Шона Престона, Дэна Пакетта, Р. Риза, Эпистолари Ричарда, Микки Ринга, Джоша Ренша, Джои Роджерса, Рича Роджерса, Саймона Роджерса, Луки Романо, Алессии России, Андреа Росси, Даниэля Ди Руббо, Мачея Сабата, Джастина Смита, Дэвида Стирта, Джексона Тегу, Джерри Тидвела, Корри Уолдена, Тодда Уолдена, Джоша Уильямса и Эрика Циммермана.

## ОТ АВТОРА

Спасибо, что решили поиграть в «Колонию». Эта игра очень близка мне, и я надеюсь, что исследование тематики игры — власти, жестокости и раболепия — найдёт отклик и в вашем сердце. Я предлагаю вам обдумать её, памятуя об истории вашей страны. Мрачные параллели между трагическим наследием колониального прошлого Австралии и лагерями в СССР не могут не повлиять на ваши игровые встречи, и это правильно. На мои игры, вне всякого сомнения, оказывал влияние тюремно-промышленный комплекс США. Сделайте эту игру своей собственной и придайте ей свой особенный смысл. Я надеюсь, что научно-фантастический флёр позволит вам слегка дистанцироваться от этой тематики, но не позволяйте игре уйти в обычный эскапизм. Посмотрите, что получится, если раскрасить ваше далёкое будущее красками вашего не столь далёкого прошлого. Ещё раз спасибо, и обязательно расскажите нам, как пройдут ваши игры.

*Ясон Морнингстар,  
специально для русскоязычного издания «Колонии»*

## СОДЕРЖАНИЕ

Об игре «Колония».....	5
О колонии.....	7
Подготовка к игре.....	18
Как играть в «Колонию».....	29
Пример игры.....	38
Планетарные отчёты.....	53
Досье колонии.....	79
Список имён.....	102
Список клятв.....	104
Список событий.....	106
Первый флот в Порт-Джексона, 1790.....	109
Благодарности.....	115
Знаменитости администрации.....	122
Знаменитости заключённых.....	123
Колония: шаг за шагом.....	124

ЕЁ ПРЕВОСХОДИТЕЛЬСТВО  
ГУБЕРНАТОР.

РИСОВАЛА ЕЁ ВО ВРЕМЯ  
ГАРНИЗОННОГО ЧАЕПИТИЯ - ЖЕСТА  
ДОБРОЙ ВОЛИ ПОСЛЕ ТОГО, КАК  
СУДЬЯ-АДВОКАТ ВЫНЕС РЕШЕНИЕ  
ПРОТИВ НАШЕГО КАПИТАНА АШАМА  
В ПОЛЬЗУ КАКИХ-ТО ВАРНАКОВ. ОНА  
НОСИТ ФОРМУ, КОТОРУЮ НЕ  
ЗАСЛУЖИЛА. ЗАКЛЮЧЁННЫМ НЕ  
ДРУЗЬЯ НУЖНЫ, А ХОРОШИЙ ПИНОК  
ПОД ЖОПУ!

ДАЙ НАМ  
ЗАНИМАТЬСЯ СВОЕЙ  
РАБОТОЙ, ДУРА!





ТАК ПОМЕЧАЮТ ВСЕХ  
ЗАКЛЮЧЕННЫХ. ПРАВДА ПОХОЖЕ НА  
МИЩЕНЬ? ИНТЕРЕСНО, ПОЧЕМУ?



МОЯ ПРИВЫЧКА РИСОВАТЬ ЗАБАВЛЯЕТ ПАПУ. НИКАКИХ  
ЗАБОТ, УЛЫБКА ДУШЕГУБА. И ПАЛЬЦЕМ ЕГО НЕ ТРОНУТЬ.



заключёнными, которые, как правило, не обладали какими бы то ни было полезными навыками.

Первый флот отправился в 320 году и преподал всем ужасный урок в области политической целесообразности, добрых намерений и крайне плохого планирования.

*Автор: Хосес Бонни, Исторический факультет, Университет Содружества Арпаньяри, Саккара.*

## КАК ДОЛЖЕН БЫЛ БЫТЬ УСТРОЕН МИР

Транспортные корабли Первого флота привезли с собой зачатки исправительной колонии (по крайней мере так оно было в представлении Администрации). Первоначальной целью стало самообеспечение. Первичный плацдарм должен был стать жизнеспособной колонией, а затем, постепенно, успешным членом межзвёздного содружества Администрации. Перед заключёнными были поставлены три главных задачи:

### Ешь то, что вырастил

Запасы еды колонии были рассчитаны таким образом, чтобы их хватило ровно до тех пор, пока колония не введёт в строй собственное сельское хозяйство. Формы местного производства пищи отличались от планеты к планете: это могли быть поля пшеницы или фермы водорослей. Так или иначе, те, кто не планировал работать, могли не рассчитывать на еду.

### Делай всё, чтобы отбыть срок

Заключённые были приговорены на срок от семи лет до пожизненного, но на самом деле шансов попасть домой у них не было. Администрация могла освободить тех, кто отбыл срок, хорошо работал и честно старался исправиться и улучшить свой новый дом. Тех, кто продолжал следовать преступным путём, ожидали лишь наказания и страдания.

### Смотри в будущее

В настоящее время требовалась тяжёлая честная работа, но она была не напрасной. Когда-нибудь планета станет богатым сельскохозяйственным миром, аванпостом империи. Дети заключённых, ставшие свободными гражданами, с гордостью назовут её домом.

## КАК МИР УСТРОЕН НА САМОМ ДЕЛЕ

Три задачи заключённых быстро выродились в нечто более прагматичное.

### Ешь то, что найдёшь

Запасы еды на исходе. Местная флора и фауна несъедобна. Завезённые растения растут больными и чахлыми. Сельскохозяйственные цели, мягко говоря, не выполняются. Колония медленно умирает с голоду, и всё это знают.



Трудолюбивые работники получили бы амнистию и освобождение, и пополнили бы собой ряды пижонов. Плоды трудов тех, кто отсидел свой срок, принадлежали бы им самим, при полной поддержке Администрации.

Стоя меж двумя столпами честных тружеников и власти закона, заключённые получили бы беспрецедентную возможность самим построить свою судьбу на новой планете.



**Если я когда-нибудь встречу того разведчика, который объявил эту планету пригодной для жизни, я совершу убийство и с радостью вернусь сюда варнаком.**

— лейтенант Фортсон Уилкз

## КАК ОБЩЕСТВО УСТРОЕНО НА САМОМ ДЕЛЕ: ИЕРАРХИЯ

Колониальное общество построено на иерархии. На самом деле на двух иерархиях, волей отчаянных обстоятельств переплетённых между собой. С одной стороны Администрация — власть далёкого правительства и не столь далёкого де-санта. Другая представляет собой огромное созвездие криминальных инициатив, как противостоящих друг другу, так и сотрудничающих. Они настолько переплелись, что зачастую одну невозможно отличить от другой. Одна правильная, а другая... наверное нет, но если ты сверху, это неважно. А самые храбрые умеют прыгать то туда, то сюда, верно? Чем выше ты в иерархии, тем безопаснее, комфортнее и сытнее твоя жизнь. Когда ты опускаешься, эффект, мягко говоря, противоположный.

Давайте начнём описание колониального общества с высшего ранга иерархии и поедем вниз до самого дна. Обратите внимание, что за исключением варнаков и муфт, пол в положениях и титулах никакого значения не имеет.

### Высший ранг

#### Губернатор

Губернатор — вершина колониального общества, единственная в своём роде фигура, сосредоточившая в своих руках невероятную власть и влияние. По крайней мере, в теории. Губернатор является одновременно военным главнокомандующим и гражданским начальником, а значит, его слово — закон. В буквальном смысле. Неважно, кто он: мягкосердечная марионетка или злодей, одержимый манией величия — губернатор всегда отлично обеспечен и ему достаточно сказать слово, чтобы убить. Полный титул губернатора звучит как «Губернатор и верховный главнокомандующий территории и всех судов Администрации за Большим разрывом».



## Второй ранг

### ☼ Капитан десанта

Капитан десанта — это вице-губернатор колонии и, по крайней мере в теории, могучая правая рука и доверенный советник губернатора. Хотя он и подчинён губернатору, в его распоряжении немалая сила в виде целого гарнизона десантников. В обязанности капитана входит поддержание хотя бы порядка, если не закона, и он имеет право арестовать любого, кроме губернатора. Достойный и честный капитан способен спасти колонию в одиночку. Корыстный, жестокий и коррумпированный — это кошмар из преисподней.

### ☼ Судья-адвокат

Судья-адвокат — это мировой судья колонии, в буквальном смысле глашатай цивилизации и юриспруденции. Судья-адвокат имеет право составлять из офицеров десанта военно-полевые суды (весьма непопулярное задание) и выносить решения о преступлениях среди заключённых, вплоть до смертной казни. Его дело — поддерживать хотя бы закон, если не порядок, и он обязан с равной энергией преследовать нарушителей закона как среди заключённых, так и среди представителей Администрации. В его юрисдикцию входит право вынесения смертного приговора и только судья-адвокат имеет юридическое право сместить губернатора с его должности. Активный судья-адвокат, который серьёзно относится к своей работе, может очень быстро стать героем (или трупом).

### ☉ Майор Пыр

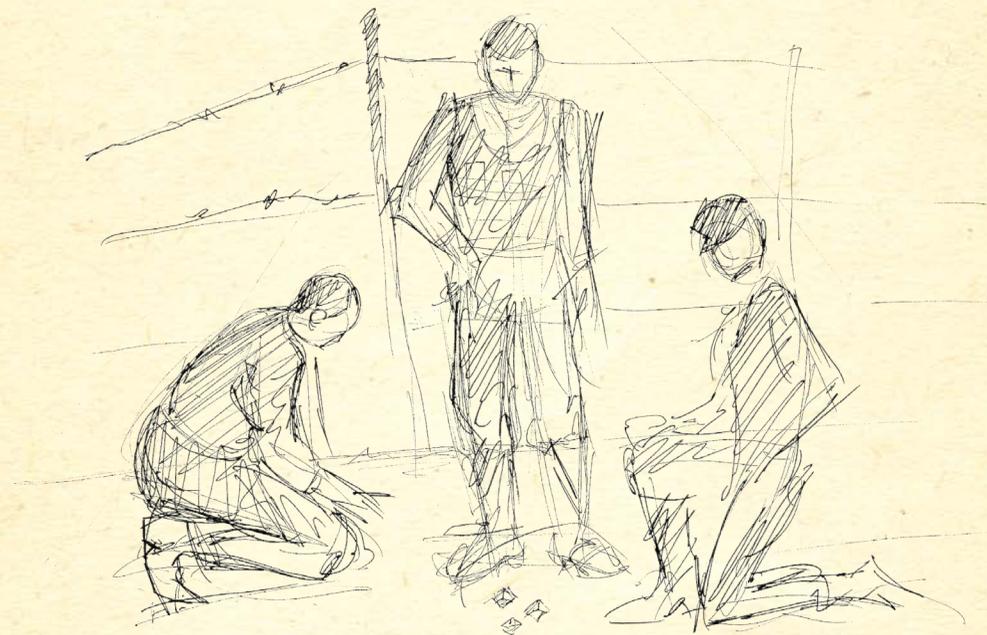
Главный помощник папы, майор Пыр, носит титул, явно издевающийся над властью и положением. Чаще всего майор Пыр — это безумный психопат, воплощение порока и насилия, исполняющий волю папы. Такого понятия, как «хороший» майор Пыр, просто не существует. Любому заключённому (а во многих колониях и вольноотпущенному, пижону или даже десантнику), не выказавшему должного уважения папе, может нанести короткий неприятный визит майор Пыр.

### ☉ Аббат

Аббат (этот титул не зависит от пола) — это безнравственная левая рука папы, добытчик и поставщик всего порочного в колонии. Наркотики, азартные игры, проституция, роскошь, краденая еда — аббат занимается всем этим и не только, прилежно передавая папе прибыли. Те, кому нужно пообщаться с папой (или умолять его о милости), обычно обращаются к нему через аббата.

#### Кто на самом деле главный?

Заключённые относятся к подчинённым губернатора и папы как к безумным богам, которым положено подчиняться. Все в колонии знают, что эти четверо могут исполнить любое желание и раз и навсегда раздавить в кровавую кашу любую мечту.



МОЙ ОТРЯД ИГРАЕТ В КОСТИ И УБИВАЕТ ВРЕМЯ  
В ОЖИДАНИИ ДАЛЬНЕЙШИХ РАСПОРЯЖЕНИЙ.

## Третий ранг

### ⚙ Пижоны

Пижоны — это свободные мужчины и женщины, которые поселились в колонии по своим собственным странным причинам. Они сами оплатили проезд в поисках лучшей доли или убегая от кого-то.

Среди пижонов есть профессионалы. Они могут быть сотрудниками Администрации, но их интересы выходят далеко за рамки назначенной должности. Квалифицированного врача редко привлекает низкооплачиваемая работа за полвселенной от ближайшего центра цивилизации. Честный священник обычно мечтает о небольшой церквушке, а не о шляхах и душегубах в качестве прихожан. Также среди них есть спекулянты и предприниматели — мужчины с колючим взглядом, держащие «лавку» или деловые женщины, мечтающие заполучить местные запасы урана.

Среди пижонов есть фермеры. Неважно, сажают ли они настоящие поля, управляют ли обширными гидропонными фермами или ухаживают за подземными грибными ямами, фермеры всегда привязаны к земле — что бы это ни значило — и их процветание неразрывно связано с процветанием колонии. По

этой причине на работу к фермерам назначают заключённых. У тех, кто больше по душе губернатору, рабочей силы обычно больше всего и она лучше всего мотивирована.

Среди пижонов также есть супруги сотрудников Администрации. Некоторые десантники и должностные лица привезли с собой в колонию своих партнёров по браку — свободных граждан. Для тех из представителей этого рафинированного класса, чьи моральные качества достаточно гибки, невероятная власть может стать заманчивой наградой за оказанные услуги. Некоторые задыхаются от жизни в колонии, в ужасе прячась за семейной жизнью. Другие же выбирают свой, зачастую весьма неожиданный путь.

Пижон — это всегда орешек, который нелегко расколоть. Тот, кто его всё же расколлет, получит в награду полезного союзника, злейшего врага или жуткий беспорядок.

### ⊙ Беглые

Беглые — это местные знаменитости, поставленные колонией вне закона. Собственно, потому что они сбежали. Иногда преступники (а бывает, что и десантники) бросают всё и убегают из поселения, чтобы прожить короткую, но насыщенную жизнь в глуши. Сбежав, они немедленно становятся врагами номер один. Болтаясь на окраинах колонии, они сбиваются в банды, на которые от скуки охотится десант. Заключённые считают беглых героями. Для пижонов, а особенно для вольноотпущенных, они просто чума. Беглые могут быть как романтически настроенными робингудами, так и психами-людоедами.

#### Кто хочет попробовать вкус власти?

Для самых успешных пижонов тяга власти Администрации весьма заманчива. Многие мечтают поступить на службу к губернатору, заваривая пьянящую смесь из богатства из новообретённой власти. Есть и такие, у кого хватает наглости самим рассчитывать на пост губернатора.

## Четвёртый ранг

### ⊙ Десант

Десантники попали сюда, поверив лживым обещаниям вербовщика. По сути, они здесь в такой же тюрьме, как и заключённые. Командует ими капитан десанта и, в зависимости от темперамента и наклонностей лидера, десантники могут быть отрядом профессиональных солдат или преступной бандой головорезов. Так или иначе — они самая крупная банда в этом городе. Десантники имеют следующие звания, от низшего к высшему: рядовой, младший капрал, капрал и сержант. Также среди них есть два офицера в звании лейтенантов.

## ⊙ Варнаки и муфты

Варнаки и муфты — это мужчины и женщины, приговорённые за преступления против Администрации, достаточно серьёзные, чтобы оправдать суровое наказание, но не заслуживавшие смертной казни. В основном это воры, мошенники, грабители и взломщики. Они были признаны виновными в различных преступлениях, от мелких краж до убийств. Все получили тюремные сроки в размере семи лет, четырнадцать лет или пожизненного заключения.

Мало кто из них хотя бы один день в своей жизни работал честно и никто из них не знает, каким концом сажать в землю съедобные растения. Тем не менее, это крепкие мужчины и женщины, закалённые жестокими реалиями заключения, путешествия и нынешних мрачных обстоятельств. В первую очередь варнаки и муфты верны папе, который никогда не потерпит иного отношения.

Одной из отвратительных сторон тюремной жизни является то, что многие заключённые вынуждены вступать в сексуальные отношения с более могущественными колонистами: другими заключёнными, десантниками, должностными лицами или криминальными авторитетами — которые могут их защитить. У тех, кто поумнее и поудачливее, эти отношения кратковременны. Для остальных — это жизнь в рабстве и отчаянии.

### Все одним миром мазаны, правда?

Варнаки, муфты и десантники изучили худшие аспекты человеческой натуры во время 250 дней перелёта. Они ведут своё происхождение из примерно одинаковых низших слоёв общества. Их привела сюда длинная и непрерывная цепочка глупостей и бедствий. Все они жёсткие, голодные и алчные люди.

## Низший ранг

### ⊙ Вольноотпущенные

Вольноотпущенные — это освобождённые заключённые, примирившиеся с Администрацией и заслужившие свободу — условно-досрочное освобождение. Большинство становится честными земледельцами, и их постоянно преследуют дела и клятвы верности из прошлого. В названии их освобождения не зря есть слово «условное», и по мановению руки должностного лица Администрации их могут снова заковать в цепи. Хотя иногда вольноотпущенного могут наградить рабским трудом варнака, но на деле такое происходит редко. Тех же, кто получает такую награду, заключённые презирают, как предателей. «Свобода» очень мало значит для бывших заключённых, и им нет места в высшем колониальном обществе. Однако, может быть, оно найдётся для их детей.

### ⊙ Подрывные

Подрывные — это политические заключённые и прочие «подрывные элементы». Их равно ненавидят и варнаки и Администрация, потому что их опасные

идеи бывало уничтожали целые планеты. Неважно, религиозные у них идеи, политические или просто философские — их слова заражают других колонистов, подрывая порядок, который устраивает и Администрацию, и заключённых. Подрывных часто отправляют на самую тяжёлую работу к пижонам. Чаще всего в качестве наказания.

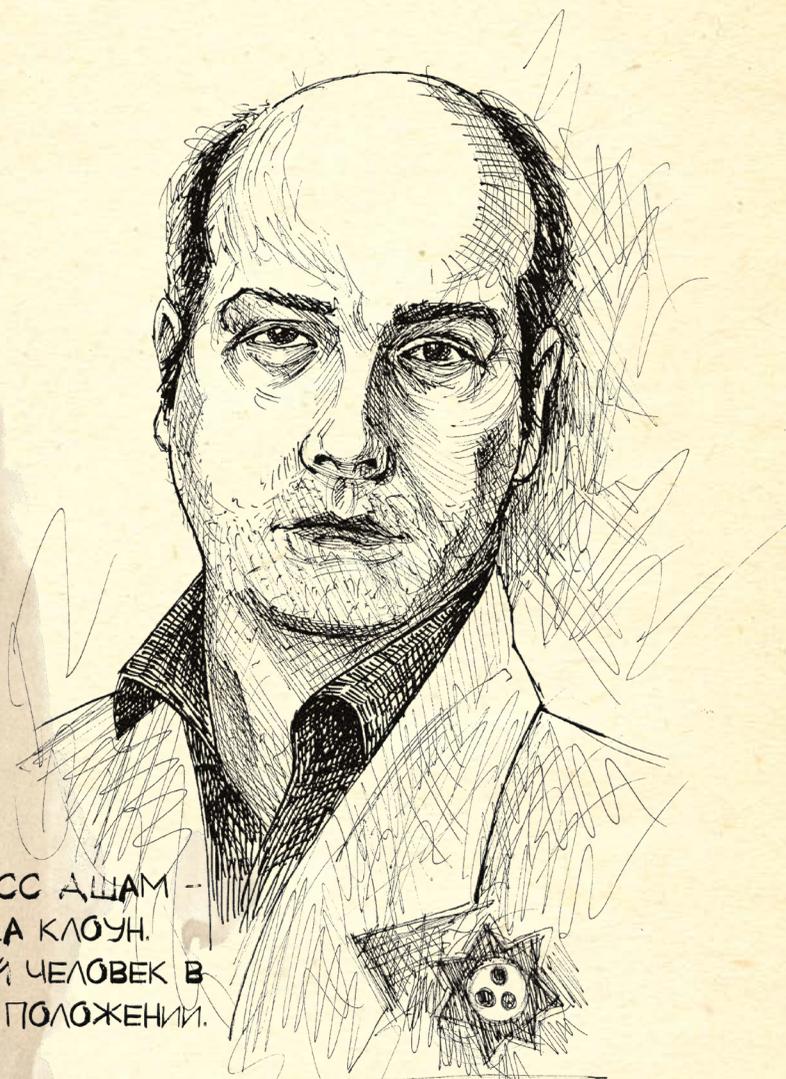
### ⊙ Развалины

Варнак, который прожил достаточно, становится развалиной — самым бесполезным из всех, кого можно себе представить. Развалины — это сломленные, старые, больные и зачастую безумные люди. На развалин никто не обращает внимания.

#### А как насчёт туземцев?

Наличие местных разумных форм жизни не предполагалось, но планетарная разведка часто ошибалась. Если же «местные, разумные» формы жизни существуют, они во всём отличаются от колонистов — они и правда *чужие*. По крайней мере на поверхности их культура весьма примитивна. Вершиной их технологии служат обожжённые на огне копья. Но недооценивать их не стоит. Хотя они, конечно, напуганы и разозлены прибытием чужаков, они ни в коем случае не глупы. Они могут научиться пользоваться огнестрельным оружием и превосходно знают свою планету.





МОЙ БОСС АШАМ --  
СЛЕГКА КЛОУН.  
ХОРОШИЙ ЧЕЛОВЕК В  
ДУРНОМ ПОЛОЖЕНИИ.

ОН ПЫТАЕТСЯ СОХРАНИТЬ ЧУВСТВО ЮМОРА, ВЕСЕЛИТ  
ВСЕ ВЗВОД. Я ЗНАЮ, ЧТО ГУБЕРНАТОР ЕГО ДУШИТ,  
И МНЕ ОЧЕНЬ ТЯЖЕЛО НА ЭТО СМОТРЕТЬ. ОН  
ПОСТОЯННО НОСИТ ЭТОТ СМЕХОТВОРНЫЙ ЖИЛЕТ  
ВОЛЬНООТПУЩЕННЫХ. НИКОГДА НЕ ХОДИТ В ФОРМЕ.  
БОЕВОЙ ДУХ НИЗКО КАК НИКОГДА.

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

## Создание планеты, колонии, персонажей и стартовой ситуации

Этой частью руководишь ты, Организатор. Предполагается, что раз ты читаешь правила, ты и будешь собирать друзей, организовывать место, готовиться, в общем, будешь хорошим Организатором. Далее мы предлагаем пошаговое руководство, которое, если ты ему последуешь, подготовит тебя к игре в «Колонию» примерно минут за пятнадцать.

### Шаг 1: Домашнее хозяйство

#### Сбор нужных для игры материалов

Как Организатор, ты должен удостовериться, что под рукой есть всё необходимое для игры. Часть этих обязанностей, если нужно, можно кому-то передать. Ты должен будешь обеспечить всё для приятной игры: удобное место и закуски, а также материалы, необходимые для игры в «Колонию».

Итак, тебе потребуются:

- данные правила;
- распечатка *планетарной разведки, досье колонии* (которые заполняются на 2-м шаге) и листа *треугольника неопределённости* (шаг 3), см. иллюстрацию;
- распечатка *списка знаменитостей колонии* (шаг 4 и 5);
- несколько карандашей для заполнения вышеперечисленных листов;
- и три игровых кубика разных цветов, которые кладутся на лист треугольника неопределённости.

Все листы можно найти на стр. 120. Также в ходе игры вам потребуется заглядывать в списки имён, клятв и событий (стр. 102), так что их можно распечатать или просто заложить в книгу. Ещё будут полезны небольшие стикеры, картотечные карточки и фишки, но это не обязательно.

Расскажите всем игрокам о необходимых для начала игры шагах (см. краткий обзор в разделе «Шаг за шагом» на стр. 124). Вы все вместе заполните данные планетарного отчёта и досье колонии, треугольник неопределённости и список знаменитостей колонии, по очереди добавляя детали, пока ваша колония и её обитатели не предстанут во всей красе.

### Шаг 2: Планетарный отчёт и Досье колонии

#### Создание планеты и колонии, соединяя выбор каждого в одно потрясающее целое

Листы планетарного отчёта и досье колонии — это пара списков из двенадцати условий, необходимых для успешной колонизации нового мира. Половина из них связана с планетой, а вторая половина — с жизнью в новой колонии. В идеале, все двенадцать должны бы быть благоприятны.



Однако в «Колонии» таковых только половина — планета опасна, а колония уже разваливается на части. Вот вы вместе и решите, в чём дело.

Начните с планеты. Ничего не добавляя сам, отдай лист планетарного отчёта игроку слева и попроси выбрать одно из шести условий, которое действительно благоприятно и обвести его. Потом пусть он выберет неблагоприятное и зачеркнёт его. К примеру, игрок может решить, что у планеты приятная атмосфера (А), но ужасная геология (С). В этом случае он обведёт строчку «Атмосфера превосходная» и зачеркнёт «Геосфера стабильная».

Когда игрок сделает выбор, он передаёт лист игроку слева. Этот человек выбирает ещё два планетарных условия, и снова передаёт лист налево. Следующий решает, какое из оставшихся двух планетарных условий благоприятное, а какое нет, и на этом планета готова. После того как третий игрок сделает выбор, три буквы, связанные с благоприятными условиями, например, **ADE** или **BDF**, составят код Универсального планетарного отчёта (УПО) вашей планеты.

Когда с планетарным отчётом покончено, повторите то же самое (начиная со следующего игрока слева), но уже с листом досье колонии. Организатор совершает в свою очередь все те же действия, что и другие игроки. Пусть каждый игрок как и раньше выберет правильные и ошибочные условия, и в конце вы получите код Универсального досье колонии (УДК).

Закончив, найдите свою планету и колонию (планетарные отчёты начинаются на стр. 53, а досье колоний на стр. 79) по буквенным кодам, которые коллективно выбрали. Запишите названия в соответствующих местах на листе треугольника неопределённости и зачитайте вслух описания и дополнительные детали. Теперь все вместе устройте мозговой штурм, чтобы собрать разные интересные идеи о колонии и планете, которые вы создали.

## Шаг 3: Стимулы

### Определение настроения и атмосферы вашей встречи

В «Колонии» драматические ситуации разрешаются с помощью треугольника неопределённости, состоящего из трёх *стимулов*. Два стимула: жестокость и раболепие — представляют собой прямое и косвенное применение власти. Они всегда присутствуют во всех исправительных колониях и заданы заранее. Третий угол треугольника неопределённости — уникальный стимул, который служит противовесом жестокости и раболепию, определяет природу вашего зарождающегося колониального общества. Поскольку стимул — это критическая важная часть механизма разрешения ситуаций в игре, ваш выбор очень сильно повлияет на общее ощущение от игры.

Продолжая двигаться налево, в порядке очерёдности, передайте лист Планетарного отчёта и Досье колонии следующему игроку и попросите его вычеркнуть один из вариантов стимула. У него будет выбор из *контроля, статуса, безопасности, гармонии, терпимости и свободы*, и он должен убрать вариант, который считает наименее интересным. Продолжайте передавать лист вокруг стола, чтобы каждый игрок вычёркивал ещё по одному варианту. В конечном итоге останется только один, он-то и станет уникальным стимулом вашей игры.

### НОВАЯ ПЛАНЕТА...

НАЗВАНИЕ

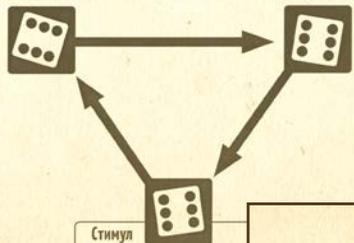
### ...НАШ НОВЫЙ ДОМ...

НАЗВАНИЕ

### ...И НЕОПРЕДЕЛЁННОСТЬ

Раболепие

Жестокость



Стимул

Заполненный лист треугольника неопределённости с тремя кубиками на нём. Всё готово к игре!



### НОВАЯ ПЛАНЕТА...

НАЗВАНИЕ

Оукс 2

### ...НАШ НОВЫЙ ДОМ...

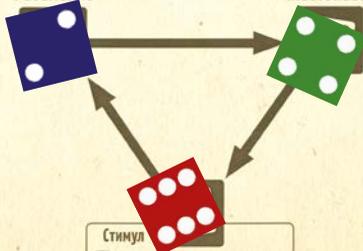
НАЗВАНИЕ

Исправительная Колония #14

### ...И НЕОПРЕДЕЛЁННОСТЬ

Раболепие

Жестокость



Стимул

Безопасность



Запишите название вашего стимула в соответствующей графе треугольника неопределённости, рядом с жесткостью и раболопием.

Теперь все вместе попробуйте представить, как именно этот третий стимул будет отражён в колонии. Может, соображения безопасности пронизывают всё бытие её жителей? Или культура борьбы за статус достигла высочайшего уровня? Выбранный вами третий стимул может отражаться в игре в самых разных формах. Гармония может означать милосердие к беспомощным и доброту к слабым, но может и принять форму практичного и дальновидного лидера, готового пойти на жестокость сейчас ради долгосрочного выживания. Свобода может быть буквальной: избавление от деспотичного ярма Администрации — или образной. Возможно, смерть — это окончательная свобода.



**Я слишком стар, чтобы думать об общественном благоволении или порицании... пусть рука закона покарает меня, если захочет, но я прошу, чтобы мою историю выслушали и рассмотрели.**

— Нед Келли

## Шаг 4: Знаменитости

### Создание яркой группы колониальных знаменитостей

Знаменитости — это ваши персонажи и главные персонажи в игре. Во время игры ты и другие игроки выступаете за созданных вами знаменитостей. Весьма вероятно, что ты будешь играть их роль в сценах, но они — хрупкие инструменты, которые другие игроки могут поставить на службу развивающемуся сюжету. Твои знаменитости даже могут умереть (см. стр. 34). Короче говоря, не стоит особо привязываться к одному персонажу — на то их у тебя и два!

Определив уникальный стимул вашей игры, возьмите лист знаменитостей колонии и положите его перед игроками. Объясни концепцию иерархии, в которой знаменитости делятся между Администрацией и заключёнными (вертикально) и по рангам власти (горизонтально). В результате получаются десять разных положений, которые занимают различные участники колониальной драмы.

Когда все разберутся в этой концепции, передай лист следующему по очереди игроку. Попроси его выбрать роль, которая ему интересна.

Выбрав роль, игрок должен записать имя знаменитости в этом положении. Существует список имён, которые вам стоит использовать (см. стр. 102). Продолжайте передавать лист, пока каждый игрок не назовёт одну знаменитость.

После того, как каждый запишет одну знаменитость, каждый игрок, в свою очередь, выберет роль для второй знаменитости на противоположной стороне и отличающуюся уровнем в иерархии от его первой. Это правило означает, что ты не можешь выбрать своими персонажами губернатора и десантника (оба из Администрации) или губернатора и папу (оба на одном ранге иерархии). Как



**О чём надо помнить, подробно описывая знаменитостей?**

## **Губернатор**

Как ты встал во главе колонии? Какие меры ты принял, чтобы сохранить колонию и привести её к успеху?

## **Капитан десанта**

Что означает порядок в колонии и на какие шаги ты готов пойти, чтобы его сохранить? Кому ты на самом деле верен?

## **Судья-адвокат**

Что такое правосудие в колонии и как часто ты добиваешься исполнения своих приговоров?

## **Пижон**

Какой каприз судьбы привёл тебя в эту колонию? Чего ты хочешь добиться и с кем тебе придётся для этого сотрудничать?

## **Свободный супруг**

Какие у тебя отношения с партнёром? Почему это привело тебя в колонию и что ты теперь будешь делать?

## **Десантник**

Кому ты присягнул: закону и порядку, своему командиру, капитану десанта или прирождённому лидеру людей твоего положения — Папе? Что означает твой выбор для двух других сторон и как это поможет улучшить твоё положение в Иерархии?

## **Вольноотпущенный**

В чём твоё преступление и почему тебя освободили? Какие на тебе долги и какие у тебя есть ресурсы со времён жизни заключённого, как они мешают твоему мирному будущему?

**Папа**

В чём твоё преступление и каков твой приговор? Кому ты доверяешь? Как ты собираешься контролировать толпу преступников, пока берёшь под контроль Администрацию?

**Аббат или майор Пыр**

В чём твоё преступление и каков твой приговор? Каковы реальные границы твоей преданности папе и чего ты на самом деле хочешь?

**Беглый**

В чём твоё преступление? Как ты сбежал и почему? Кого ты оставил позади? Как ты собираешься выжить?

**Варнак**

В чём твоё преступление и каков твой приговор? Какую нишу ты нашёл себе, чтобы выжить? Какие ужасные вещи ты при этом сотворил и кого предал? Как ты собираешься перестать быть варнаком: пойдёшь по головам, в бега или ссучишься?

**Муфта**

В чём твоё преступление и каков твой приговор? С кем ты сошлась и кого уничтожила? Что имеет для тебя наивысшее значение? Как ты собираешься это добыть?

**Подрывной**

В чём твоё преступление и каков твой приговор? Что лежит в основе твоих подрывных взглядов? Как ты повергнешь колонию в прах?

**Развалина**

В чём твоё преступление и каков твой приговор? Что тебя подкосило: возраст, болезнь, безумие? Что это значит для твоего прошлого и твоего будущего? Что последнее ты сделаешь в своей жизни?

## Принесение клятв

Продолжая действовать по очереди, передайте лист знаменитостей колонии следующему игроку и попросите его выбрать одну из знаменитостей. Затем пусть посмотрит список клятв (см. стр. 104) и выберет одну — то единственное, что этот персонаж поклялся никогда не делать, пока бьётся его сердце. Запиши эту клятву на листе знаменитостей, рядом с именем этого персонажа. Формат такой:

**Все стремятся к [УНИКАЛЬНОМУ СТИМУЛУ], но я никогда [КЛЯТВА], чтобы этого добиться.**

Обрати внимание, что, хотя клятву можно назначить любому персонажу, включая своего, лучше назначать их чужим персонажам. Это интереснее и позволяет лучше строить сюжет. Удиви их!

Продолжайте передавать лист знаменитостей колонии вокруг стола. Пусть каждый игрок добавляет уникальную клятву в форме «Я никогда...» одной знаменитости в списке. Когда у каждого из двух персонажей каждого игрока будет клятва, верните лист Организатору. Подготовка почти закончена.

### Примеры очень хороших клятв

Вот как могут выглядеть хорошие клятвы:

- Я никогда не предаю любимого [человека или группу].
- Я никогда не убью человека.
- Я никогда не опозорю своё положение, пост или честь мундира.

Более полный список можно найти на стр. 104. И, конечно, если вам так больше нравится, можете придумать свои.

## Шаг 6: Завершение

### Закрепление начальной ситуации

К этому моменту у вас выбрана планета и колония и вы знаете, что стимулирует колонистов. Каждый игрок создал двух персонажей и каждый из них принёс торжественную и нерушимую клятву. А теперь поговорите немного об этих деталях и подробнее опишите вашу колонию.

Как выглядит эта планета? Следуя описанию и деталям, договоритесь об её внешнем виде и ощущениях от неё. Можно придумать несколько достопримечательностей и интересных черт, таких как сезонные дожди из серной кислоты или кустов, стреляющих шипами, сравнимыми с винтовочными пулями.

Как выглядит эта колония? Каковы на вид здешние технологии? Как её изменила природа планеты? Выберите какие-то детали или придумайте свои, чтобы вписать колонию в окружающий мир и нарисовать яркую и чёткую картину.



Полностью  
оборудованная теплица

И наконец, обсудите взаимоотношения, которые подразумеваются между созданными вами знаменитостями колонии. Многие будут явными, но некоторые — смутными и дразнящими. Некоторые проявятся только в игре, а другие вообще не станут отношениями.

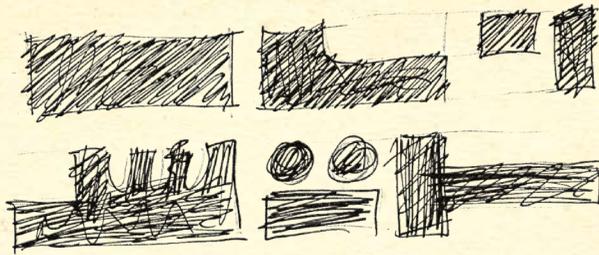
Твоя задача, как Организатора, в это время заполнить оставшиеся пробелы в именах на листе знаменитостей колонии. Если играют четверо, пробелов будет два. Тебе не нужны дополнительные детали для этих персонажей и они пока что не приносят клятв. Этим не выбранным персонажей можно будет взять, если знаменитости игроков умрут (см. «Если знаменитость умирает» на стр. 34).

В завершение обсуждения положите лист треугольника неопределённости в центр стола. Бросьте кубики, чтобы установить начальные значения жестокости, раболепия и выбранного вами стимула. Положите каждый кубик в соответствующую клетку на треугольнике неопределённости.

Вот и всё — вы готовы к игре!

### А нельзя ли побыстрее?

Вместо того, чтобы выбирать по очереди, вы можете просто пролистать книгу и выбрать планету и колонию по их описанию или начать с процесса оценки и делать все шаги совместно. Это исключит элемент неопределённости и неожиданности, но ускорит процесс, если группа уже отыграла пару игр в «Колонию». Это относится ко всему процессу подготовки; если вы решите быстро и все вместе выбрать планету и колонию, вы можете то же самое сделать со стимулом и даже со знаменитостями.



МИСТЕР ЛОУСОН - ПЕРВОРАЗРЯДНЫЙ ПИЖОН  
И НАПЕРСНИК ЕЁ ПРЕВОСХОДИТЕЛЬСТВА.  
НЕИСПРАВИМЫЙ УБЛЮДОК, КОТОРЫЙ  
ЗАГОНЯЕТ СВОИХ МУФТ ДО СМЕРТИ.

"ЗАКОН ТОГО В ТЮРЬМУ ВЕДЁТ,  
КТО ГУСЯ СО ДВОРА КРАДЁТ  
А ЗНАТЬ ОТНИМЕТ ВЕСЬ ТВОЙ ДВОР,  
И НА СВОБОДЕ ДО СИХ ПОР."

# КАК ИГРАТЬ В «КОЛОНИЮ»



**Как быть Смотрящим, как не быть Смотрящим и что делать с неопределённостью, переходом и смертью**

## Управление сценой

**Как устроить проблему и смотреть на её развитие**

Вновь начав с тебя в роли Организатора и далее по часовой стрелке, каждый игрок по очереди будет Смотрящим сцены. Ты будешь первым Смотрящим просто потому что, вероятно, лучше всех понимаешь игру и мир, в котором происходят события. Если кому-то до зарезу хочется быть первым, вне всяких сомнений — пусть будет.

Как Смотрящий ты должен направить луч прожектора на интересных знаменитостей, клятвы и обстоятельства в колонии, и задать о них один вопрос. Тебе должно быть интересно то, что произойдёт, и ты должен быть способен сформулировать этот вопрос вслух.

Например: «Вот мне интересно, не тонка ли кишка у губернатора устроить суд над папой, хотя он поклялся никогда его не предавать?» Это хороший вопрос, потому что указывает на знаменитостей с именами и втягивает в эту ситуацию клятву. «Как губернатор нападёт на папу во время суда?» — потрясающий вопрос, потому что он выкручивает напряжение на полную, сразу же ставя под сомнение клятву (см. другие примеры в разделе «Пример игры» на стр. 38).

Обрати внимание на то, что ты не должен рассказывать, что происходит в сцене, кто в ней участвует и чем всё в конечном итоге обернётся. Это заманчиво, но не делай так. Всё это — задача остальных игроков, которые отыграют сцену, чтобы ответить на твой вопрос.

Придумывая вопрос действуй смело и агрессивно. В своём вопросе ты можешь ввести определённые факты, но они не должны противоречить существующим. Хорошим тоном будет задавать вопрос не о своих персонажах, но это не абсолютное правило.

Подумай о серьёзных и явных проблемах планеты и выбери одну, чтобы крепко приложить ей кому-то по голове («А вот интересно, где варнаки возьмут материалы, чтобы защитить свои хижины от кислотных дождей? Офира поклялся больше никогда не воровать. Как интересно, правда?»). Подумай о безумии, в которое впадает колония, и вдохни в него жизнь действиями героев и глупцов («Интересно, как развалины отомстят за публичную пытку Митти?»). Подумай о запутанной паутине долга, обязательств и страха, встроенной в иерархию и выбери что-то одно, чтобы это продемонстрировать («Я тут подумал, что делает капрал Пилл, когда ему в нарушение всех законов прикажут вырезать деревню туземцев? Он ведь поклялся никогда им не вредить?»).



И что бы ты ни выбрал, будет в десять раз лучше, если это как-то пересечётся с клятвой персонажа.

После того, как ты задал вопрос в качестве Смотрящего, ограничь своё участие в сцене напоминаниями и вопросами, которые её расширяют и уточняют, если другой игрок не пригласит тебя к ней присоединиться. Например: «И как это выглядит?» или «Расскажи поподробнее». В начале игры полезно спросить: «Откуда они друг друга знают?» Не стесняйся подбрасывать небольшие вопросы, но дай им отыграть их сцену.

## Разыгрывание сцены

### Подготовка сцены и ответы на вопросы

Когда ты не Смотрящий, твоя главная задача — узнать, как всё обернётся. Не надо сильно заикливаться на успехе собственных знаменитостей — лучше сосредоточься на истории колонии. Если не знаешь, что делать, вернись к интересным вещам, которые вы уже придумали.

Сцены обязательно должны быть о знаменитостях колонии, которых вы называли. Хотя здесь есть много других людей, эта история не о них. Сядьте поближе, создайте сцену (к примеру, см. стр. 45) и подготовьте всё для Смотрящего. Опишите место, где происходит действие сцены. Дайте всем понять, какие персонажи присутствуют и какие могут принять участие в сцене по желанию их игроков.

Если необходимо присутствие обеих знаменитостей игрока, управление одной из них надо временно передать другому игроку. Аналогично, если для ответа на вопрос сцены нужны персонажи массовки, выберите им имя и передайте игрокам, как того требует сцена (например, см. стр. 46).

Старайтесь не втягивать Смотрящего в сцену в качестве персонажа. В игре на троих это зачастую будет неизбежно, но это не лучший вариант. Если получится, Смотрящий должен иметь возможность сесть и насладиться представлением. Однако, если вам очень нужна одна из знаменитостей Смотрящего, пригласите его в сцену.

По ходу сцены ответ на вопрос может стать явным, но так бывает не всегда. Если на каком-то этапе становится неясно, каков будет этот ответ, немедленно беритесь за кубики (см. раздел «В случае неопределённости» на след. странице).

Именно Смотрящий, роль которого более отстранённая и критическая, вероятнее всего заметит неопределённость и предложит игрокам взять кубики. Однако это может сделать любой. Не стесняйся указать на неопределённость, какой бы ни была твоя роль.

Когда ответ получен и сцена на исходе, Смотрящий должен помочь привести её к завершению и передать обязанности Смотрящего игроку слева.

## Знаменитости и амбиции

Помните о том, что кроме уникального стимула вашей колонии, основной задачей низших рангов на обеих сторонах иерархии будет добиться в колонии безопасности и власти. Ну а те, кто уже в шоколаде, конечно же хотят сохранить ста-

тус-кво. Те, кто занимает высший ранг, лучше понимают, что для дальнейшего выживания колонии необходимо делать некоторые неприятные вещи. Беглые и развалины тоже могут иметь определённые амбиции, но они действуют ради своих целей вне установленной иерархии власти. Другие варианты мотивации знаменитостей предложены в выноске на стр. 24-25.

## Простые сцены

В сценах может участвовать один персонаж или вообще ни одного. И это вполне нормально. Эти сцены становятся монологами или описаниями от третьего лица, и это правильный поход (см. пример простой сцены на стр. 45 в разделе «Пример игры»). Это отличный способ предоставить новую информацию и удобная возможность добавить деталей в ваш растущий мир. Сцена не обязательно должна быть трудной, сложной, драматичной или интерактивной. На самом деле, самые лучшие сцены получаются из прямо противоположных! Если Смотрящий спросил: «Интересно, зачем Уилл испортил атмосферную станцию?» — то простое описание того, как Уилл с гаечным ключом в руке идёт на станцию от могилы своей жены, будет отличной сценой. Помните, что сцена — это неограниченный ресурс, так что подходите к ним творчески. Главное — не забыть ответить на вопрос.



**От всех подстав я когти рвал,  
Не танцевал в петле.  
Теперь как хлыщ одет я стал,  
Всегда навеселе.**

— Присловье заключённых

## В случае неопределённости

### Что делать с возникшей неопределённостью

Когда исход ситуации ясен или необходим с точки зрения повествования или темы, лучше довериться инстинктам и выбрать именно его. Если неопределённости нет, то и кубики кидать не нужно.

Однако если исход сцены неясен и сцене требуется некое разрешение, сразу беритесь за кубики. Три кубика должны лежать в центре стола на треугольнике неопределённости, каждый в своей клетке, соответствующей рабелепию, жестокости и выбранному вами уникальному стимулу — триединству жизни в вашей исправительной колонии.

### Как бросать кубики и понять, что случилось

Попросите Смотрящего бросить два кубика, оставив один нетронутым — его значение не меняется. Затем стимулы на треугольнике неопределённости сравниваются по часовой стрелке. Если значение на кубике выше, чем на следующем, этот стимул можно использовать для разрешения сцены.

Например, на иллюстрации справа только уникальный стимул безопасность [6] выше следующего по часовой стрелке: раболепия [2]. Это значит, что данная сцена будет разрешена агрессивным введением в неё стремления к защите и безопасности. Если бы кубик раболепия был выше жестокости [4], сцену можно было бы разрешить с помощью подчинения и покорности. Если бы жестокость была выше безопасности, сцена могла бы быть разрешена путём насилия и варварства. В случае ничьей в игру вступают особые правила, см. «Разрешение ничьей» чуть далее.

С учётом того, как это устроено, вариант может быть не один. В этом случае попросите Смотрящего выбрать один из вариантов. Он не обязан объяснять, почему сделал в этой сцене именно такой выбор. Например, если Смотрящий выбрал раболепия, все остальные должны решить, кто будет перед кем раболепствовать. Это можно сделать заранее или по ходу развития сцены. Если возникает неразрешимый спор, Смотрящий должен передать право принять решение одному из игроков. Надеюсь, такое будет случаться редко. Стимулы — это указания. Сами по себе они ничего не решают. Они говорят вам, в каком направлении движется сцена и в каком тоне она разрешится. Это своего рода оракул, изречения которого игроки, дающие ответ на вопрос сцены, толкуют так, как считают верным. Исход может быть явным, но никогда не вредно подбросить резкий вираж. Что получится, если вы решите, что вооружённый до зубов десантник станет объектом жестокости старой развалины?

Умный Смотрящий может применять определённую тактику в выборе бросаемых кубиков, чтобы обеспечить желаемый исход. Умные игроки могут найти творческие способы интерпретировать любой стимул. То, как всё это работает, вы найдёте в «Примере игры» (разрешение неопределённости 1-й сцены начинается на стр. 46).

### Разрешение ничьей

Если на двух кубиках выпадает одинаковое значение, применяются обычные правила (хотя вариант разрешения будет только один). Кроме того, к сцене добавляется некий интересный поворот. Смотрите список событий (стр. 106), где вы найдёте дополнительные вдохновляющие элементы, которые игроки должны добавить в сцену. Числа, которые выпали одинаково, обозначают ка-

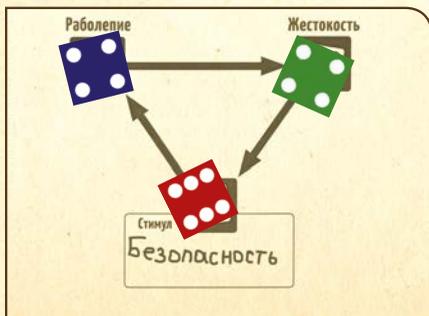


### Что если нам нужно знать подробности?

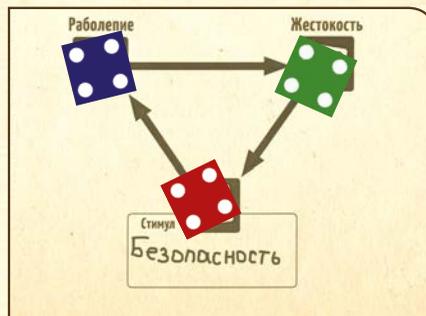
Иногда важно знать, кто победил, а кто проиграл. Как вариант, выяснив доминантный стимул сцены, определите две основные стороны конфликта. Обычно это несложно. Пусть игрок с каждой стороны бросит кубик. Сравните результаты. Сторона, у которой выпало больше — выигрывает.

Обратите внимание на то, что этот бросок не меняет стимул, выбранный для разрешения данной сцены, однако устанавливает новые значения на кубиках для следующей.

тегорию, а то число, которое осталось другим — конкретный пункт в этой категории. Как именно этот элемент вводится в текущую ситуацию целиком и полностью решают игроки. Ввод события в сцену смотрите на стр. 48 в разделе «Пример игры».



*Безопасность* – это основной стимул и событие для ничьей на четвёрках «Это что – дым?»



*Четвёрки на всех кубиках означают эпическое событие «Бунт», которое оставляет сцену неразрешенной и продолжается в следующей сцене.*

Если на всех трёх кубиках числа одинаковые, сцену прерывает эпическое событие. Смотрите список событий, который описывает события, одно из которых вы вместе должны ввести в игру. Эпическое событие немедленно прерывает сцену и навсегда меняет колонию. Произошедшее должно оставить сцену неразрешённой и начать новую сцену с вопросом, сосредоточенном на этом эпическом событии.

### Завершение сцены

Теоретически, в одной сцене может встречаться не один момент неопределённости. Но обычно бывает один или вообще ни одного. После разрешения неопределённости и завершения сцены, игрок слева от Смотрящего становится новым Смотрящим. Значения на кубиках переходят в следующую сцену и когда дойдёт до неопределённости, Смотрящий снова выберет, какие два бросать. Ну а пока предложи ему задать новый вопрос и смотри, что получится.

## Если кто-то нарушил клятву

### Как нарушать клятвы

Клятвы и нарушения клятв — это основа «Колонии». Если твой персонаж нарушает клятву, его личная история близится к завершению. Если клятва нарушена, игрок, знаменитость которого её нарушила, должен немедленно выбрать один из следующих вариантов:

- Знаменитость (не обязательно нарушитель) меняет своё положение в иерархии (см. ниже).
- Планетарный отчёт или досье колонии меняется в лучшую или худшую сторону.
- Меняется уникальный стимул игры.

После того, как выбор сделан, клятвopепреступник перестаёт быть знаменитостью. Смотрящий больше не должен задавать вопросы об этом персонаже. Игроки могут продолжать играть клятвopепреступниками, но те должны уйти на задний план, стать частью массовки.

## Если кто-то меняет положение в иерархии

### Подвижность — вверх, вниз или вбок

Перемены неизбежны. Если твой персонаж меняет положение — скорее всего после нарушения клятвы — поменяй его позицию в колониальной иерархии.

Одно и то же положение в иерархии могут занимать несколько персонажей (как такое возможно в случае губернатора или папы — чудесная тайна, которую придётся разрешить вам). Кроме того, нет ничего страшного, если после начала игры две знаменитости игрока окажутся на одной и той же стороне иерархии или на одном и том же уровне, как того потребует развитие сюжета. Может быть губернатор станет пижоном с чисто номинальным титулом. Всё так же «лидер колонии», но уже только на словах. Большинство переходов будут вполне явными. К примеру, капитан десанта, которого разжалуют, отдадут под трибунал и он станет заключённым. Персонажи могут подниматься и опускаться в иерархии в соответствие с исходом сцен, реагируя на повествование. Даже самая низшая развалина может стать губернатором. И наоборот.

## Если знаменитость умирает

### Смерть за игровым столом

Вполне нормально убить любую колониальную знаменитость (или не знаменитость) в рамках сцены. Ничего страшного, если (с одобрения его игрока) смерть персонажа будет просто описана в качестве предыстории вопроса: «Интересно, как отреагирует Её превосходительство, которая поклялась никогда не допускать, чтобы её подчинённым был причинён вред, на смерть капитана десанта?»).

Когда знаменитость умирает, скажи игроку, который создал этого персонажа, выбрать другого незаконченного персонажа с именем из списка знаменитостей колонии. Если доступных нет, добавь знаменитость того ранга, которого у этого

игрока ещё не было, даже если эта позиция уже занята другой знаменитостью. Попроси следующего игрока слева придумать клятву для этого персонажа.

Создавая новую знаменитость, подумайте о том, чтобы использовать персонажей массовой, которые уже мелькали в сценах. Либо найдите другой способ связать новую знаменитость с существующими персонажами и текущей ситуацией. Вполне возможно, что эти связи и так будут понятны из прошлых событий.

## Завершение игры

### Всё закончится, но когда?

Игра в «Колонию» приближается к завершению, когда суммарное количество нарушенных клятв и умерших, сошедших с ума или исчезнувших знаменитостей превышает количество игроков. Иными словами, когда половина начальных знаменитостей получит своё, пора заканчивать.

Именно ты, как Смотрящий, должен следить за приближением игры к завершению. Каждый раз, когда обязанности Смотрящего переходят к тебе, оцени направление, в котором движется сюжет, и немного обсуди его с остальными. Сколько в сумме выходит нарушенных клятв и мёртвых знаменитостей? Проявляется ли ясная сюжетная арка? Есть ли какая-то клятва, которой просто необходимо бросить вызов?

Если видишь, что дело идёт к концу, скажи об этом всем и играйте соответственно. Пройдите ещё один круг, чтобы обрубить все концы и поквитаться со всеми, с кем надо.

Иногда стоит нарушить расчёты конца игры — бывает, что в самом начале встречи целая куча знаменитостей отправляется на тот свет, а иногда проявляется чёткая арка без массовых убийств и сокрушительного лицемерия. В таких крайних случаях доверься инстинктам и закончи историю в нужный момент.





PARSON



А ЭТО Я. НАВЕРНОЕ, НЕ ОЧЕНЬ  
ПОХОЖА. ВСЁ ЕЩЁ В  
«РАЗГРУЗКЕ», ТОЛЬКО ЧТО С  
ПАТРУЛЯ - ПОКА МЫ ТАМ  
ОХОТИЛИСЬ НА БЕГЛЫХ, Я  
ТОЛЬКО И ДУМАЛА О  
РИСОВАНИИ. УСТАЛА КАК ЧЁРТ.



МАРЕТ БРЭКЛИ

# ПРИМЕР ИГРЫ

## Описание подготовки и игры в колонию

### Подготовка к игре

#### Шаг 1: Домашнее хозяйство

Энди, Том, Джоэл и Бет собрались поиграть в «Колонию». Энди будет Организатором, так что он заранее собирает все материалы: списки событий и имён, распечатанные из книги, треугольник неопределённости, чистый лист планетарного отчёта и досье колонии и лист знаменитостей колонии. Ещё он приготовил три кубика и несколько карандашей.



## Шаг 2: Планетарный отчёт и досье колонии

**ЭНДИ:** ОК, я уже рассказывал вам про «Колонию», так что в чём там суть вы знаете. Приступим! Я Организатор, так что ты, Том, поскольку ты слева от меня, будешь первым.

**ТОМ:** Не вопрос. С чего начать?

*Энди передаёт Тому лист планетарного отчёта и досье колонии.*

**ЭНДИ:** Планетарная отчёт.

**ТОМ:** Ясно. Значит, я обвожу одну правильную оценку разведки и вычёркиваю одну неправильную?

**ЭНДИ:** Ага.

*Том вычёркивает «Климат мягкий» вместе с буквой «В» и обводит «Биосфера благоприятная».*

**ТОМ:** Я хотел, чтобы климат был ужасный, но мне нравится идея безвредной местной флоры и фауны.

*Том передаёт планетарный отчёт и досье колонии налево Джоэлу.*

**ДЖОЭЛ:** Так, я обведу «Гидросфера подходящая» и вычеркну «Геосфера стабильная». Бет?

*Бет забирает лист у Джоэла и смотрит, какие у неё есть варианты.*

**БЕТ:** Хмм, вы мне оставили разумную жизнь и атмосферу. Давайте оставим «Атмосфера превосходная», потому что должны же мы чем-то дышать.

*Бет вычёркивает «Разумная жизнь отсутствует» вместе с буквой «F» и обводит «Атмосфера превосходная».*

**ЭНДИ:** Так, значит разведчики ошиблись с климатом, геосферой и наличием разумной жизни.

**ДЖОЭЛ:** Интересно.

**ЭНДИ:** Наш код Универсального планетарного отчёта — ADE. Теперь определим, что у нас за колония. Бет, передай мне лист, пожалуйста.

*Бет передаёт лист планетарного отчёта и досье колонии налево, Энди.*

**ТОМ:** То же самое?

**ЭНДИ:** То же самое. Выбираешь два, одно правильное и одно неправильное. Я вычёркиваю «Планирование» и обвожу «Правосудие».

УПО	
A	D
E	



*Энди вычёркивает «Планирование тщательное» и обводит «Правосудие беспристрастное».*

**ТОМ:** Правосудие любишь, значит? ОК, я вычеркну «Порядок прочный», чтобы тебе жизнь мёдом не казалась.

**ЭНДИ:** Спасибо, удружил.

**ТОМ:** И обедеу «Процветание на высоте». Пусть успех будет хоть в чём-то.

**ДЖОЭЛ:** ОК, мне остались «плотность» и «рабочая сила». Пусть будет тесно — может, из-за геологических проблем приходится держаться ближе. И так «Плотность низкая» вычёркивается, а «Рабочая сила мотивирована» — обводится. И наш код Универсального досье колонии... **WXZ**.

**ТОМ:** Хорошо. Значит, теперь смотрим данные нашей планеты и колонии?

*Энди берёт книгу и открывает раздел «Планетарные отчёты» (стр. 53).*

**ЭНДИ:** Именно так. Начнём с планеты. Так... «Оукс-2».

**БЕТ:** Звучит так себе.

**ЭНДИ:** «Отчёт: Оукс-2 — это планета со сложным геологическим строением, изобильными запасами воды и благоприятной атмосферой. Смесь газов и давление идеальны для человека. На крутых стенах каньонов произрастает устойчивая флора. Обнаружено множество мест, пригодных для высадки колонистов. Рекомендована».

**БЕТ:** Звучит неплохо.

**ЭНДИ:** «Обновлённый отчёт: Присутствуют суточные перепады температуры от 0 °С до 30 °С и обратно. Поверхность планеты состоит из смертельно опасных каньонов и утёсов. Разумные местные наблюдают и ждут».

**ТОМ:** Наблюдают и ждут?

**ЭНДИ:** Так тут сказано. Ещё тут есть разные яркие детали, которые мы можем выбрать. Например: «Оно как дерево, но двигается. И кидает копья».

**ДЖОЭЛ:** Обалдеть!

*Энди зачитывает остальные детали, чтобы выбрать несколько, и игроки некоторое время обсуждают, как они представляют себе планету.*

**БЕТ:** Так, а что код **WXZ** говорит о нашей колонии?

*Энди ищет этот УДК в разделе «Досье колоний» (стр. 79).*

**ЭНДИ:** **WXZ**. Ого. Наша колония носит вдохновляющее название «Исправительная колония № 14!»

**ДЖОЭЛ:** Звучит супер-сурово.

**ЭНДИ:** Здесь два описания. Одно с точки зрения Администрации: «Администрация крепко держит власть и все её правила твёрдо исполняются, включая программу распределения пищи и труда. Тем не менее варнаки своенравны, недовольны и постоянно строят заговоры. Другого и не следовало ожидать — это

грубые и алчные люди, которые с радостью разрушат всё, что мы построили, просто чтобы нам насолить, если мы хоть на секунду ослабим бдительность».

**ДЖОЭЛ:** У заключённых, полагаю, другое мнение?

**ЭНДИ:** Заключённые: «Исправительная колония № 14 практически не развивается. Все строения временные, ветхие и грязные. Не прилагается никаких усилий, чтобы выйти за пределы изначального укрепленного периметра. Почему? У нас есть целая планета, а Администрация держит нас как животных в клетке в этом солдафонском форте».

**БЕТ:** Джоэл, это ведь ты хотел, чтобы было тесно?

*Энди зачитывает другим игрокам подробности о колонии и все подбрасывают разные яркие идеи для сюжета.*

**ДЖОЭЛ:** Мне нравится образ «сборочной плиты и виселиц» в центре колонии — монумент Правосудию, которое не способно поддерживать порядок.

**БЕТ:** Да, мне подходит. ОК, я готова, что там у нас дальше?

### Шаг 3: Стимул

**ЭНДИ:** Мы выбираем уникальный стимул. По умолчанию у нас есть жестокость и раболепие, а третий мы выбираем сами.

**ТОМ:** А какие варианты?

*Энди указывает на лист планетарного отчёта и досье колонии на столе.*

**ЭНДИ:** Контроль, статус, безопасность, гармония, терпимость и свобода.

**БЕТ:** Ууууу.

**ДЖОЭЛ:** И как именно мы выбираем?

**ЭНДИ:** Каждый вычёркивает по одному, пока не останется только один. Бет, твоя очередь.

**БЕТ:** Нафиг статус.

**ЭНДИ:** Гармонию туда же.

**ТОМ:** А мне нравилась гармония! Ну ладно. Вычёркиваем свободу.

**ДЖОЭЛ:** А за ней терпимость.

**БЕТ:** Контроль или безопасность? И то, что я не выберу, будет нашим стимулом?

**ЭНДИ:** Ага. Помните, что именно к этому все в колонии так или иначе стремятся.

**БЕТ:** Безопасность это неплохо, но Исправительная колония № 14 как-то не кажется безопасным местом. Скорее уж тут все борются за власть. Вычёркиваю Безопасность и нашим Стимулом становится Контроль.

**ТОМ:** Отлично, мне нравится.

**ЭНДИ:** И мне. ОК, теперь создаём наших знаменитостей.

### Шаг 4: Знаменитости

**БЕТ:** В смысле, наших персонажей?

**ЭНДИ:** Что-то вроде, хотя каждый создаст по два и мы не сможем полностью ими управлять.

БЕТ: Странно.

ЭНДИ: Увидишь, как это работает. Вот лист знаменитостей колонии.

*На примере листа Энди объясняет концепцию иерархии.*

ЭНДИ: Итак, знаменитости разделены на две стороны: Администрация и заключённые. Кроме того, их разделяет статус в иерархии и жёсткие роли по обе стороны. Как правило, знаменитости на нижних ступенях иерархии хотят подняться выше.

ДЖОЭЛ: Логично.

ЭНДИ: Ясно. Так что теперь каждый из нас выберет одну роль и даст этой знаменитости имя. Идея в том, чтобы выбрать кого-то в том положении, которое вас заинтересует. Очередь моя и меня интересует повседневность, так что я выберу простого служаку-десантника по имени... Уилтон Пилвер.

*Энди берёт лист знаменитостей колонии и вписывает имя в графу «Десантник».*

БЕТ: В каком он звании?

ЭНДИ: Он капрал. Твой ход, Том.

ТОМ: Я хочу поиграть чужаком. Каким-нибудь отребьем. Есть идеи?

ЭНДИ: Может изгой? Подрывные — это такие заключённые, которых выделяют земледельцам практически как рабов. Политические заключённые. А развалины — это старые, сломленные заключённые.

ТОМ: Вот и отлично, буду старой развалиной. Я накидаю ему имя на кубиках, ладно?

ЭНДИ: Конечно.

*Том берёт список имён (стр. 102) и получает 6, 1 на имя и 5, 5 на фамилию. Он записывает имя в графе изгой на листе знаменитостей и обводит вариант «Развалина».*

ТОМ: Развалина, Эверт Ларли

ДЖОЭЛ: А где список имён? Ага, нашёл. Гиднер Кроффин, губернатор.

ЭНДИ: Как это я догадался, что ты выберешь губернатора?

БЕТ: Теперь я?

ЭНДИ: Ага. Ну что, Бет?

БЕТ: Виола Кич, фаворитка папы!

ЭНДИ: Круто! Она должна быть майором Пыром, его жутким громилой.

БЕТ: Виола всё делает за деньги. Она такой наёмный майор Пыр и, наверное, на ножах с аббатом.

ЭНДИ: ОК, теперь мы все назвали по одной знаменитости и пройдемся по кругу ещё раз, чтобы создать вторую.

ДЖОЭЛ: Офигенно! Я хочу быть папой!

ЭНДИ: Но не можешь.

**ДЖОЭЛ:** Ага, щас!

**ЭНДИ:** Дело в том, что новый персонаж должен быть на противоположной стороне и не в том ранге, что первый. Папа прямо напротив губернатора, так что обломайся.

**ДЖОЭЛ:** Отстой, а не игра!

**ЭНДИ:** Ты должен выбрать кого-то на другой стороне иерархии, и раз ты уже играешь губернатором, придётся выбрать преступника другого ранга.

**ДЖОЭЛ:** ОК, я понял. На самом деле, это логично.

**БЕТ:** Любишь ты комедию ломать!

**ЭНДИ:** Ну раз вы все выбрали, теперь я создам свою знаменитость. Я буду папой.

**ДЖОЭЛ:** Блин!

**ЭНДИ:** Его зовут Тим Виллз. Зловеще звучит, а?

**БЕТ:** Есть что-то. У всех имена странные и тут раз... Тим Виллз.

**ТОМ:** Ладно, мой новый персонаж — должностное лицо. Пусть она будет капитаном десанта. Персия Хаттс.

**ДЖОЭЛ:** Я буду вне закона! Беглая по имени...

*Джоэл бросает кубики и смотрит на Тома.*

**ДЖОЭЛ:** ... по имени Рона Хаттс.

**ТОМ:** Эй, это фамилия моего капитана! Они, наверное, родственники.

**ДЖОЭЛ:** Да, может сёстры.

**ТОМ:** Точно сёстры.

**БЕТ:** И наконец-то снова я. Я хотела бы играть судьей-адвокатом, но не могу, так что выберу пижона и буду земледельцем. Его зовут Далкер Маррэ.

**ЭНДИ:** Ага, значит никто не хочет быть вольноотпущенным или обычным заключённым. К ним мы ещё вернёмся.

**БЕТ:** Что дальше?

**ЭНДИ:** Джоэл, как губернатор, решает, как именно содержат и контролируют заключённых. Джоэл, как ты поддерживаешь порядок? А ещё ты должен назначить знаменитостям из числа заключённых номера.

**ДЖОЭЛ:** Отлично! У всех заключённых на комбинезонах есть такие круглые символы, спереди и сзади, а в них штрих-код, достаточно большой, чтобы сканировать издали. А ещё это отличная мишень, если кто-то решит бежать.

**ТОМ:** Круто. И жутко.

*Джоэл придумывает номера для всех знаменитостей из числа заключённых, включая своего беглого. Он описывает, как Рона меняет комбинезон на одежду земледельца и ломает вживлённую метку, чтобы сбежать. (На стр. 24 есть другие советы о том, как подробнее описать ваших знаменитостей.)*

## Шаг 5: Клятвы

**ЭНДИ:** ОК, теперь создадим клятвы для наших знаменитостей.

**ЭНДИ:** Основная идея клятвы: это нечто, что персонаж поклялся никогда не делать, и она должна сталкивать его с нашим уникальным стимулом — контролем.

*Энди открывает правила на списке клятв (стр. 104).*

**ТОМ:** Мы придумываем клятвы для своих персонажей?

**ЭНДИ:** Лучше назначать клятвы чужим персонажам. Поскольку я следующий, я скажу, что хотя все мы стремимся к контролю, беглянка и бездельница Рона Хатс никогда не позволит невинному голодать.

**БЕТ:** Ага, я поняла как это делается. Клятва Роны мне нравится!

**ЭНДИ:** Да, эдакий Робин Гуд. Том, ты следующий. Выбери кого хочешь, и выбери для него клятву.

**ТОМ:** Ясно. Обязательно выбирать из списка?

**ЭНДИ:** Можешь придумать свою, но список довольно обширный.

**ТОМ:** В таком случае, капрал Уилтон Пилвер никогда не убьёт человека.

**ЭНДИ:** Конечно! Никогда!

**ДЖОЭЛ:** Я следующий. Персия Хатс, капитан десанта, никогда не предаст свою любимую сестру Рону.

**ТОМ:** Офигенно!

**БЕТ:** Я думаю, Его превосходительство, губернатор Кроффин, никогда не позволит папе себя превзойти.

**ЭНДИ:** Майор Пыр никогда не позволит причинить вред её мужу.

**ТОМ:** Я хочу придумать клятву для своего персонажа.

**ЭНДИ:** Давай.

**ТОМ:** Эверт Ларли никогда не примет ни от кого подачек. Он гордый.

**ДЖОЭЛ:** А земледелец Далкер Маррэ никогда не будет платить за «защиту».

**БЕТ:** Отлично. Тим Уиллз, папа, никогда не потерпит дерзости или неуважения.

## Шаг 6: Завершение

*Энди расписывает имена не выбранных ролей в списке знаменитостей колонии.*

**ЭНДИ:** ОК, нашего вольноотпущенного зовут... Фрэндон Халкз.

**ДЖОЭЛ:** А почему ты это решаешь, Энди?

**ЭНДИ:** Потому что я Организатор. В следующий раз можешь сам им стать. Нашим заключённым будет варнак по имени Холас...

**БЕТ:** О! Можно дать ему фамилию «Кич» и сделать мужем майора Пыра?

**ЭНДИ:** Да, логично, учитывая её Клятву. Холас Кич. Этих двух персонажей мы можем использовать в наших сценах и если кто-то из знаменитостей умрёт, его игрок выберет одного из них и вот тогда мы выберем ему клятву.

**БЕТ:** Что дальше?

**ЭНДИ:** Всё. Планета у нас есть, колония есть, персонажи есть. Как вы думаете, как всё это выглядит?

**ТОМ:** Я думаю высоких технологий тут немного.

**ДЖОЭЛ:** Да, пистолеты и дробовики. Скорее Чужбина, чем Звёздные войны.

**БЕТ:** «Оукс-2» звучит как та ещё дыра. Надо не забыть про дикую погоду и крутые каньоны.



*Джоэл, Том и Бет входят в роли персонажей.*

**ДЖОЭЛ:** Капитан, заходите.

**ТОМ:** Ваше превосходительство. Г-н Маррэ.

**ДЖОЭЛ:** Присаживайтесь, капитан. Выпейте чаю.

**ТОМ:** Как прикажете, сэр.

**ДЖОЭЛ:** Г-н Маррэ высказывал мне свои... опасения насчёт ситуации с беглыми, капитан.

**ТОМ:** Вот как.

**БЕТ:** Они хуже туземцев, капитан. Воруют, угрожают, требуют платить дань. Бандюки поганые.

**ТОМ:** Мне известно, как ведут себя беглые, г-н Маррэ, и, по моим данным, мы крепко держим ситуацию под контролем.

**ДЖОЭЛ:** Правда? Под контролем, капитан?

**ТОМ:** Да, сэр. Мои десантники держат их за горло.

**БЕТ:** Они угрожают всему моему предприятию, а значит, угрожают продовольственному обеспечению колонии. Понимаете? Эти беглые могут уничтожить всю колонию.

**ТОМ:** Вы слегка драматизируете, г-н Маррэ.

**ДЖОЭЛ:** Держите свои комментарии при себе, капитан. На мой взгляд, вы проявили небрежность, а я не терплю небрежности. Я хочу, чтобы их остановили любыми средствами. Перебейте их. Или поймайте и закуйте в кандалы. Так или иначе, грабежи должны прекратиться.

**ТОМ:** Вы ведь знаете, что беглые перераспределяют еду, верно?

**ДЖОЭЛ:** Это неважно.

**ТОМ:** Для заключённых, которые без неё умрут, важно.

**БЕТ:** Воровство всегда воровство.

**ТОМ:** Если на кону благополучие колонии, г-н Маррэ, почему вы не передаёте продовольствие нам? Почему копите зерно? И почему вы разрешаете это, губернатор?

*Чувствуя напряжённый момент, Энди вмешивается.*

**ЭНДИ:** Я думаю мы здесь достигли интересного места. Исход явно неопределённый.

**ДЖОЭЛ:** Так и есть.

*Кубики, которые с начала игры никто не трогал, лежат так: раболепие 4, жестокость 1, контроль 1.*

**ЭНДИ:** ОК, значит, работает это так. Как Смотрящий, я решаю какие два кубика кинуть, а один оставляю как есть. Сейчас на кубиках выбирать особо нечего. Думаю, я оставлю жестокость на 1, чтобы раболепие не вышло из игры.

*Энди бросает кубики раболепия и контроля. Конечная расстановка выглядит так: раболепие 2, жестокость 1, контроль 4.*

**БЕТ:** Значит это либо контроль, либо раболепие? И что именно?

**ЭНДИ:** Я — Смотрящий, значит мне и выбирать. Я выбираю контроль.

**ТОМ:** Ну по-моему вполне ясный исход.

**ЭНДИ:** Давай!

*Том, Джоэл и Бет возвращаются к сцене.*

**ДЖОЭЛ:** Капитан Хаттс, я отдал прямой приказ. Ваша задача уничтожить или арестовать банду беглых. Никаких оправданий я не потерплю. Приказ понятен?

**ТОМ:** Так точно, Ваше превосходительство.

**ДЖОЭЛ:** Хорошо. Прошу вас взять отряд десантников и сопроводить г-на Маррэ к его ферме за периметром. И не возвращайтесь, пока не закончите.

**ТОМ:** Живыми или мёртвыми, так точно, сэр.

**ДЖОЭЛ:** Когда вы выходите, губернатор отводит капитана в сторону. «Персия, — говорит он, — я знаю, что у вас в этом деле личный интерес. Я должен быть уверен, что родственные узы не помешают вам выполнить свой долг».

**ТОМ:** «Даю слово, что мой долг будет исполнен. Если я не смогу вернуть Рону живой, я верну её мёртвой».

**ЭНДИ:** Отлично! Прекрасная сцена. Мне понравилось, как близко капитан Хаттс подошла к нарушению своей клятвы никогда не предавать сестру. У тебя готов вопрос, Том? Ты следующий Смотрящий.

## Вторая сцена

**ТОМ:** Ну ещё бы! ОК, мой вопрос: «Сможет ли Виола Кич отговорить папу от убийства её мужа?»

**БЕТ:** Опа! Ну ладно. Я и Энди. Папа не потерпит дерзости, а майор Пыр поклялась защищать своего мужа. Кто-то точно проиграет. Джоэл, отыграешь Холаса Кича?

**ДЖОЭЛ:** Конечно. Я думаю, он такой тщедушный стукачок.

**ЭНДИ:** Он в покоях папы — паре корабельных модулей, в которых, как в кривом зеркале, отражается жилище губернатора. Может, не так чисто, зато более пышно. Группа папиных громил уже поработала над Кичем и он без сознания лежит на полу весь в крови.

**БЕТ:** Врывается Виола Кич.

**ТОМ:** Наверное сейчас ночь и температура ниже нуля.

**БЕТ:** И она стряхивает с себя изморозь.

*Все входят в роль.*

**ЭНДИ:** Виола.

**БЕТ:** Босс. Это какая-то ошибка.

**ЭНДИ:** Нет. Ошибки нет.

БЕТ: В чём проблема?

ЭНДИ: Кроме того, что ты так резко нарушила тишину в моих покоях? Этот человек предал воровской закон. Стучал на нас десанту. Ты знаешь, что за это бывает.

БЕТ: Он мой муж.

ЭНДИ: А многим друг. И, кто знает, может ещё и отец бесчисленных и безымянных ублюдков? Он крыса. И должен сдохнуть.

БЕТ: Я этого не допущу.

ЭНДИ: Ты этого непустишь? Милая моя, ты и правда хочешь поступить так опрометчиво? Я не терплю дерзости даже от самых доверенных лиц. Попробуй повторить то, что ты сказала и увидишь, чего это будет тебе стоить.

*Бет выходит из роли.*

БЕТ: О, с этим надо разобраться.

ТОМ: Да, та ещё неопределённость. Что там с кубиками?

*На кубиках: раболепие 2, жестокость 1, контроль 4.*

ДЖОЭЛ: Перебрось жестокость. Введём её в игру.

ТОМ: Да, согласен. А контроль пусть остаётся.

*Том бросает кубики раболепия и жестокости. Конечная расстановка выглядит так: раболепие 5, жестокость 4, контроль 4.*

ЭНДИ: Ничья.

*Том заглядывает в список событий (стр. 106).*

ТОМ: Список одинаковых четвёрок, 5-я строчка: «Ужасная правда выходит наружу». Вот как.

БЕТ: И что мы с этим делаем?

ЭНДИ: Решать нам. Итак, раболепие, к тому же с выходящей наружу правдой. И нам надо понять, сможет ли Виола отговорить папу от убийства её мужа.

БЕТ: Ужасная правда.

ЭНДИ: Точно. Идеи есть? Я подыграю.

БЕТ: Хорошо, но готовьтесь — это будет весьма некрасиво. ОК, Виола собирается и подходит к папе, потупив глаза.

*Все снова входят в роль.*

БЕТ: Я знаю, чего ты хочешь. Я готова.

ЭНДИ: Я давно этого хотел.

БЕТ: Я знаю.

ЭНДИ: Вот поэтому ты и майор Пыр — чтобы держать тебя поближе.

**БЕТ:** Пообещай не убивать его.

**ЭНДИ:** При одном условии.

**БЕТ:** Говори.

**ЭНДИ:** Он будет смотреть.

**БЕТ:** Виола кивает и выливает на мужа кувшин с водой, приводя его в сознание.

**ДЖОЭЛ:** Боже мой. Боже мой. Виола!

**БЕТ:** ... и на этом пусть будет «затемнение».

**ТОМ:** Да уж.

**ЭНДИ:** ОК, но это ещё не конец. Они... ммм... заканчивают и папа подходит к Холасу Кичу.

**ДЖОЭЛ:** Тот просто дрожит в углу, всё ещё в собственной крови.

**ТОМ:** Раздавленный тем, что только видел.

**ЭНДИ:** Папа пару секунд смотрит на него, а потом достаёт пистолет и стреляет в лоб.

**ТОМ:** Что?

**ЭНДИ:** Разве что ты против, Бет.

**БЕТ:** О нет, самое то.

**ДЖОЭЛ:** Вот и вся клятва Виолы.

**ТОМ:** И что теперь?

**ЭНДИ:** Когда кто-то нарушил клятву, он уже не так важен для сюжета, так что вопросов о них мы задавать больше не будем. И ещё. Бет должна выбрать: либо изменить положение знаменитости в иерархии, либо изменить одну оценку колонии, либо изменить уникальный стимул.

**ТОМ:** Ого, серьёзное дело.

**БЕТ:** Ну логичнее всего передвинуть Виолу в Иерархии. В следующий раз, когда мы её увидим, она будет простой старой муфтой.

**ДЖОЭЛ:** Папа завёл себе того ещё врага. Но клятву не нарушил!

**ЭНДИ:** Едва не нарушил. Было тут определённое неуважение. Но мы всё разрулили.

**БЕТ:** Ну. И. Скотина. Дай пять, Энди.

## Третья сцена

**ЭНДИ:** Твоя очередь, Джоэл.

**ДЖОЭЛ:** Отлично.

*Джоэл изучает список знаменитостей колонии.*

**ДЖОЭЛ:** Знаете, кого мы ещё не видели? Эверта Ларли.

**ТОМ:** Мою развалину!

**ДЖОЭЛ:** Какой он?

**ТОМ:** Старый. Такой... реально старый.

**ДЖОЭЛ:** Это понятно. Его клятва: «Я никогда не приму ни от кого подачек».

Я думаю, я хочу сцену, в которой мы об этом поговорим. Как насчёт такого:

«Почему Эверт Ларли такой гордый?» Вот такой вопрос.

**БЕТ:** Звучит неплохо, давайте займёмся. Есть идеи, Том?

ТОМ: Мне кажется, это может быть простая соло-сцена.

БЕТ: Жизнь Ларли.

ТОМ: Именно. Мы видим его — старый человек, хрупкий, глаза ввалились, руки трясутся, кожа в пятнах, одет в лохмотья. А потом видим того же парня, но молодым. И на нём форма. Форма колониального десанта.

ЭНДИ: Отлично.

ТОМ: Мы видим как он отдаёт службе всего себя. Спасает однополчанина в бою, в ходе спасательной миссии в умирающей от голода колонии делится остатками еды с грязным пацаном в каком то захолустье. А теперь он старше и ему на грудь прищипливают медаль. А потом всё катится к чёрту. Он гражданский и он кого-то убил. Может спьяну, может случайно, но от казни его спасают только былые заслуги. Годы в орбитальных тюрьмах. Он живёт как животное, но всё равно помогает другим. Ещё старше. И вот он здесь. Всё.

БЕТ: Всё?

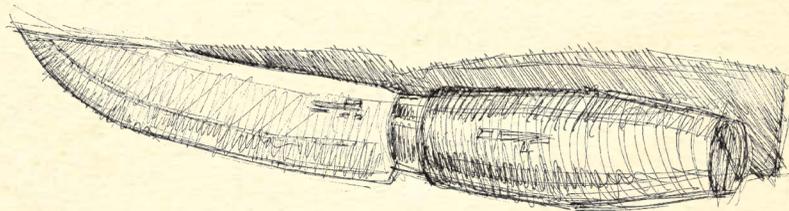
ДЖОЭЛ: Я доволен. Ты ответил на вопрос. Похоже, у Ларли ещё есть пара тузов в рукаве.

*После трёх сцен игра набирает скорость и открывает новые интересные направления. Под сильным давлением персонажи начинают оживать. Куда приведут показанные трещины между губернатором и капитаном десанта, папой и майором Пыром и майором Пыром и её мужем?*





ВАРНАКИ ЗОВУТ СМОЛТА «МАЙОР ПЫР», И  
НИКОГДА В ЖИЗНИ ОНИ НЕ ПОКЛОНЯЛИСЬ БОЛЕЕ  
ЖЕСТОКОМУ БОГУ. ЭТО БЕШЕНЫЙ ПЁС ПАПЫ И  
НИ У КОГО НЕТ ПОД РУКОЙ ПОВОДКА.



ОТНЯЛА У ВАРНАКА. СНАРЯЖЕНИЕ ДЕСАНТА.



АБРА ВЕЛД, МУФТА.

РАБОТАЕТ НА ЛОУСОНА, НЕ ВЫСОВЫВАЕТСЯ,  
СЕБЯ, ПОХОЖЕ, НЕ ЗАБЫВАЕТ.

В ОТЛИЧИЕ ОТ ДРУГИХ ДЕВОК ЛОУСОНА НЕ  
СДОХЛА И НЕ СОЩЛА С УМА.

# ПЛАНЕТАРНЫЕ ОТЧЁТЫ

## Описание вашей планеты и её особенности

Универсальный планетарный отчёт (УПО) состоит из шести букв, каждая из которых соответствует одному из критериев пригодности планеты. На практике шифр состоит из трёх букв, соответствующих благоприятным оценкам. Таким образом, УПО планеты Йорка-10 будет АЕF.

В каждом из следующих планетарных отчётов присутствует начальный, ошибочный отчёт разведки и обновлённый отчёт членов колонии. Кроме того, там есть шесть особенностей, в которых можно черпать вдохновение для сцен и детали для их украшения.

	У	П	О	
<i>Атмосфера превосходная</i>	<b>A</b>	<b>B</b>		<i>Климат мягкий</i>
<i>Геосфера стабильная</i>	<b>C</b>	<b>D</b>		<i>Гидросфера подходящая</i>
<i>Биосфера благоприятная</i>	<b>E</b>	<b>F</b>		<i>Разумная жизнь отсутствует</i>

**Атмосфера (А)** отвечает за наличие пригодного для дыхания воздуха, с нужной смесью газов и давлением.

**Климат (В)** отвечает за температуру на поверхности, погодные условия и стабильность атмосферы.

**Геология (С)** отвечает за кору планеты и её поверхность, включая топологию и геофизику.

**Гидрология (D)** отвечает за жидкости на поверхности, в идеале — воду в жидком состоянии.

**Биология (Е)** отвечает за местную флору и фауну во всём её великолепии.

**Разумная жизнь (F)** отвечает за наличие на планете разумной жизни. В случае присутствия разумных туземцев, как бы они не выглядели, велика вероятность, что они будут недружелюбны.

УПО	
A	B
C	

**Воркута 58**  
стр 55

УПО	
A	
C	
	F

**Шестнадцатая**  
стр 61

УПО	
	B
C	
	F

**Планета леди**  
**Пенрин**  
стр 67

УПО	
A	B
	D

**Праттов**  
**каприз**  
стр 56

УПО	
A	
	D
E	

**Оукс-2**  
стр 62

УПО	
	B
	D
E	

**Нумалла**  
стр 68

УПО	
A	B
E	

**Мир Саттона**  
стр 57

УПО	
A	
	D
	F

**Бибол**  
стр 63

УПО	
	B
	D
	F

**Новая Колыма**  
стр 69

УПО	
A	B
	F

**Амур 6**  
стр 58

УПО	
A	
E	F

**Йорка-10**  
стр 64

УПО	
	B
E	F

**Леорика**  
стр 70

УПО	
A	
C	D

**RFS 617**  
стр 59

УПО	
	B
C	D

**Мир Твинна**  
стр 65

УПО	
C	D
E	

**Лагпункт**  
**«Назино»**  
стр 71

УПО	
A	
C	
E	

**Баня-Лука**  
стр 60

УПО	
	B
C	
E	

**Сломанная**  
**лестница**  
стр 66

УПО	
C	D
	F

**Отметка**  
**4407-03**  
стр 72

УПО	
C	
E	F

**Кулак**  
стр 73

УПО	
	D
E	F

**Новая Барсана**  
стр 74

## ВОРКУТА-58

## Отчёт

Воркута-58 может похвастаться практически идеальными условиями для колонизации. Атмосфера здоровая и пригодная для дыхания, климат мягкий и умеренный по всей планете. Воркута-58 геофизически стабильна и является идеальным кандидатом для колонизации.

## Обновлённый отчёт

Вся вода на поверхности заражена органическими соединениями. Местная фауна застала нас врасплох неожиданными и опасными этапами жизненного цикла. Разумные местные наблюдают и ждут. У нас проблемы.

## Особенности

1. Цветущие эндосимбионты закрывают небо.
2. Тайник с самодельными инструментами. В основном — оружие.
3. Заразная инфекция, которая убивает только детей. Требуется карантин.
4. Эльина Свепп, беглая, ушедшая к местным и мечтающая о собственной колонии.
5. Колония водяных животных, чей интеллект увеличивается, когда они скрепляются вместе.
6. Заживо освежёванная команда скиммера.

УПО

A B  
D

## ПРАТТОВ КАПРИЗ

### Отчёт

Не понимаю, почему это место получило такое название, но это просто жемчужина. Здоровая атмосфера и огромное количество воды на поверхности. Превосходный отчёт климатологов. Региональные и сезонные колебания минимальны. Формы жизни весьма приятны. Рекомендована.

### Обновлённый отчёт

Гигантские непроходимые горы перемежаются ледниками в десятки километров толщиной. Среди бергшруднов встречаются узкие полоски плодородной земли. Мы узнали, что планетарные биомы очень агрессивно реагируют на внедрение неместной флоры. Туземцы... разумные и дикие.

### Особенности

1. «Выжженная земля», которую десант каждый день зачищает от льда и хищников.
2. Бумажная книга, которая сначала промокла, а потом замерзла.
3. Потрепанный знак, всё также дерзко демонстрирующий изначальное название колонии — Чальчиутликуэ.
4. Признаки наличия на поверхности планеты давно погибшей цивилизации.
5. «На вид они как люди, но жуткие; лицо у них как будто не прикреплено к черепу».
6. Самодельные лыжи с вырезанным на них именем: «Люнисент Пилвер».

## МИР САТТОНА

## Отчёт

Мир Саттона — это просто рай. Воздух пригоден для дыхания, состоит из отличной смеси газов и обладает идеальным давлением, климат мягкий и стабильный, процветающие планетарные биомы не несут никакой угрозы колонизации. В высшей мере рекомендована.

## Обновлённый отчёт

Мы быстро узнали, что вся поверхность слегка облучена. Вода нестабильная и существует только в виде небольшой пленки на поверхности, заражённой выбросами из бесчисленных природных реакторов. По бесплодному ландшафту бродят разрозненные банды туземцев. Мы все хотим домой.

## Особенности

1. Аккуратно «подправленные» дозиметры.
2. Под двумя солнцами не бывает темно. Кое-кто уже сошёл с ума от этого.
3. Местные время от времени входят в реактор, принося дары.
4. «В оранжевом они тебя боятся, в синем — попробуют убить».
5. Высушенная человеческая голова.
6. Деревья настолько густо сплетены, что закрывают солнца.

УПО	
A	B
F	

## АМУР-6

### Отчёт

Разумная жизнь на Амуре-6 отсутствует. Атмосфера идеальна, а погодные условия способствуют развитию сельского хозяйства. Амур-6 — удачный вариант для колонизации.

### Обновлённый отчёт

Амур-6 — эллипсоидное планетарное тело, экваториальные горы которого выходят за пределы стратосферы. Вода существует только в карманах вблизи ядра и её добыча крайне затруднена. В планетарных биомах распространены нейротоксичные соединения. Я не представляю, как мы сможем здесь выжить.

### Особенности

1. Вершина горы Царь Амур, высочайшей точки планеты, практически выходит в космос.
2. Зашифрованный отчёт о биохимии планеты.
3. Подземные ящерицы, гнездящиеся у бассейнов реактора.
4. Тайник с очень важным противоядием, бесполезным или опасным, без энзиматического ключа.
5. Замерзший полярный океан жидкого металла, который очень легко добывать.
6. Иттербиевый лазер разведчика, модифицированный для резки стали.

<b>УПО</b>	
<b>A</b>	
<b>C</b>	<b>D</b>

## RFS 617

### Отчёт

Рекомендована. Вода на поверхности чистая и присутствует в изобилии. Атмосферная смесь газов и давление подходят идеально. Планета геологически стабильна. Превосходный кандидат на роль колонии.

### Обновлённый отчёт

Климат RFS-617 жаркий и влажный. Средняя температура 35 °С, постоянные ливневые дожди. Все наши посадки либо смываются, либо растаптываются в ходе массовых сезонных миграций местной фауны. Присутствуют разумные туземцы, и от них тоже сплошные неприятности. Мы все мечтаем хотя бы раз оказаться в сухом и прохладном месте.

### Особенности

1. Заросший лианами форт у Большого Куша.
2. Стадо вертохвостов, занимающее десять квадратных километров.
3. Банда десантников, называющих себя «охотники», поставляет... разнообразные «источники местного белка».
4. Туземцы переносят агрессивный штамм бактерии.
5. Глубоко под поверхностью планеты есть развитая цивилизация.
6. Гнилая форма, спадающая с иссохших плеч.



УПО

A  
C  
E

## БАНЯ-ЛУКА

### Отчёт

Баня-Лука, названная в честь родного города нашего медика, обладает почти идеальным химическим профилем атмосферы и хорошим геофизическим профилем. Тектоническая и вулканическая активность наблюдается только в отдалённых полярных регионах. Местные формы жизни разнообразны, но безвредны. Рекомендуются для колонизации.

### Обновлённый отчёт

Похоже, первые разведчики упустили периодические дожди из концентрированной соляной кислоты. Вода — двуокись водорода — вещество, в котором мы так отчаянно нуждаемся, присутствует только в верхних слоях атмосферы в виде пара. И, сверх того, издалека за нами наблюдают примитивные, но разумные туземцы. Ситуация весьма мрачная.

### Особенности

1. Едва работающий, собранный на скорую руку водоочистной комплекс.
2. Странная пометка, оставленная на внешней стене здания нечеловеческой рукой.
3. Светящийся, разъедающий металл мох, привлекаемый угарным газом на поверхности.
4. Тамтамы в ночи.
5. Торнадо из водяных паров. Смертоносный, но необходимый для жизни.
6. Флот водогонщиков. Все шесть колес каждого грузовика прорезаны.



**УПО**

A

D

E

## ОУКС-2

### Отчёт

Оукс-2 — это планета со сложным геологическим строением, изобильными запасами воды и благоприятной атмосферой. Смесь газов и давление идеальны для человека. На крутых стенах каньонов произрастает устойчивая флора. Обнаружено множество мест, пригодных для высадки колонистов. Рекомендована.

### Обновлённый отчёт

Присутствуют суточные перепады температуры от 0 °С до 30 °С и обратно. Поверхность планеты состоит из смертельно опасных каньонов и утёсов. Разумные местные наблюдают и ждут.

### Особенности

1. Индустриальный огнёмёт. Горючее почти на исходе.
2. Каньон Попкорн, где случилась та бойня.
3. «Оно как дерево, но двигается. И кидает копыя».
4. Расколотые кристаллы, которые под действием местного климата соединились в фантастические формы.
5. Хижина на стене каньона, брошенная со времен высадки.
6. Образец воды с пометкой «подлежит немедленному уничтожению».

## БИБОЛ

## Отчёт

Бибол — это фантастическая планета с избытком гидрологических ресурсов. Атмосфера идеальна для человеческого поселения, и Бибол просто кишит жизнью, хотя и неразумной. Идеальна для колонизации.

## Обновлённый отчёт

Бибол — холодная и влажная планета с отвратительным климатом. Температура редко поднимается выше 0 °С и постоянно идут дожди со снегом. Жизнь возможна между миллионами метано-этановых воронок, создающих зоны, непригодные для обитания. И повсюду, как говорит доктор Ласки «агрессивная мегафауна». Это место — просто кошмар. Мы совершили огромную ошибку, прилетев сюда.

## Особенности

1. Извивающийся кошмар, потеющий соляной кислотой.
2. Модуль переработки метана, охватывающий край Джефферовой бездны.
3. Весьма убедительная фальшивая смерть доктора Ласки.
4. Незаконченный монумент колонистам, облюбованный летающими чудовищами.
5. Возвращение стада.
6. Милые большеглазые тварюшки, отлично поддающиеся дрессировке.

УПО

A

E

F

## ЙОРКА-10

### Отчёт

Атмосфера планеты Йорка-10 в точности отвечает идеальному для человека соотношению азота и кислорода. Местная жизнь ещё не перешла на многоклеточный уровень. Идеальное место для колонии.

### Обновлённый отчёт

Плотное никелевое ядро служит источником чудовищной гравитации. Вода присутствует на узких, труднодоступных экваториальных территориях. Первоначальная разведка не пробыла здесь достаточно долго, чтобы испытать на себе непредсказуемые мегабури Йорки-10 размерами с целый континент. Сохранение колонии не представляется возможным.

### Особенности

1. Центр урагана высотой до небес, черного, как смерть, и сверкающего молниями.
2. Станция связи и раннего оповещения на границе Большой Шестёрки.
3. Яма, в которой от силы пара человек могут укрыться от непогоды.
4. Водоочиститель, фильтры которого давно пора менять.
5. Идеально отполированный и симметричный никелевый шар. Метр в диаметре.
6. Внезапная электрическая буря пронизывает воздух молниями.

## Отчёт

Я назвал эту планету в свою честь. Она настолько перспективна, что, без сомнения, обесмертит моё имя. Мир Твинна отличается стабильный профиль геосферы, мягкий климат и изобилие воды. Рекомендуется для колонизации.

*Твинн,  
капитан разведсудна  
«Фредерик Валентич»*

## Обновлённый отчёт

Атмосфера плотная и дыхание затруднено, что делает работу в полях очень медленной и мучительной. Местная флора либо агрессивная, либо взрывная. Разумная жизнь крайне враждебна. Прилетать сюда было ошибкой.

## Особенности

1. Твиннова бездна — запутанная система пещер. Рай для беглых.
2. Сад смерти, возделываемый безумцем.
3. Двухметровый шест с петлёй для ловли животных. Переделан, чтобы бить током.
4. Редкий куст с галлюциногенными ягодами.
5. Брошенная научная станция, окна которой выломаны изнутри вместе с рамами.
6. «Крич пытался с ним договориться».



## СЛОМАННАЯ ЛЕСТНИЦА

### Отчёт

Повсюду вода, полная безвредных форм жизни. В изобилии присутствуют признаки весьма благоприятного климата. Гирросфера и геофизика указывают на минимальную активность под поверхностью планеты и стабильность окружающей среды. Хороший выбор места для колонии.

### Обновлённый отчёт

Атмосфера сильно загрязнена углеводородами, а присутствующая вода насыщена солями металлов и требует сложной очистки. Полуразумным туземцам, похоже, нравится разрушать наше фильтровальное оборудование. Колония уже умирает.

### Особенности

1. Местные портят системы фильтрации, запуская огромных медуз в трубы, что требует сложной и опасной чистки.
2. Еда — суп на основе водорослей, отдающий графитом.
3. Популярный деликатес — моллюск, живущий глубоко под водой.
4. На рассвете в пруду пищевых водорослей находят труп десантника.
5. Роскошный замок губернатора на вулканической горе вкупе с охотничьим заповедником, полным инопланетной дичи.
6. Огромные рыболовные лодки, которые используют разные владельцы.

Автор подробностей: Tewhill

# ПЛАНЕТА ЛЕДИ ПЕНРИН

## Отчёт

Судя по данным дальнего сканирования, планета идеальна для колонизации. В стабильной и умеренной среде, похожей на земную, присутствуют только одноклеточные организмы. Практически неограниченные площади ровной, плодородной земли.

## Обновлённый отчёт

Леди Пенрин явно в жизни не видела этот ужасный камень, носящий её имя. Атмосфера присутствует в следовых количествах. Необходимы дыхательные аппараты, которых у нас недостаточно. Вода в естественном виде не встречается, а вот бактерии крайне агрессивны. Если я встречу того разведчика, который одобрил колонизацию — убью на месте.

## Особенности

1. Неудержимая кожная инфекция.
2. Три противогАЗа на семерых.
3. «Это уже попало в кровь. Ей конец».
4. «Лёгкие колонии», наскоро собранные из менее важного оборудования.
5. Дозиметр, почерневший от 200% дозы радиации.
6. Линзообразный силуэт в небе; атмосфера там, где её быть не должно.



### НУМАЛЛА

#### Отчёт

Небольшая планета, полная разнообразных форм жизни, с предсказуемой погодой, мягким климатом и крупными пресноводными океанами. Идеальна для колонизации.

#### Обновлённый отчёт

Разведчики, судя по всему, упустили тот факт, что вся поверхность планеты усеяна действующими вулканами. Атмосфера забита пеплом и обломками. Разумные туземцы враждебны и не идут на переговоры. Мы не сможем постоянно жить в таком месте.

#### Особенности

1. Отчёт о сейсмической активности с дурными новостями: колония находится прямо над активным вулканом.
2. Пара самодельных сенсорных перчаток, подключенных к закрытой сети.
3. Местный на цепи, вынужденный прыгать и плясать.
4. Развалина Руфаро Чиунда говорит, что у неё есть бомба, которая вызовет извержение.
5. На мгновение небо очищается от пепла, заливая поверхность жёстким излучением.
6. Нечто ужасное появляется из океана.





## ЛЕОРИКА

### Отчёт

Орбитальная разведка даёт отличные климатологические и биологические показатели. Эта планета — однозначно хороший кандидат на роль колонии, эдакий кроткий великан. Жизнь на поверхности богата и разнообразна, но без признаков разума.

### Обновлённый отчёт

В атмосфере мало азота и много кислорода, она едкая и смертельно опасная. Вода загрязнена углеводородами из геологически активного слоя нефтеносного сланца, раскинувшегося по всей планете.

### Особенности

1. Пожар горит уже полмиллиона лет.
2. Нелегальный химический пистолет, выстрелом поджигающий атмосферу.
3. Жук-сверхновая там, где их не бывает, скоро отложит свою взрывную личинку.
4. «Если слишком долго пробудешь снаружи, ты... изменишься».
5. Варнак, в качестве предупреждения утопленный в бензине и брошенный на ступенях Администрации.
6. Разлагающийся труп жутештевня десять метров длиной, скрывающий все еще живую кладку яиц.

## ЛАГПУНКТ «НАЗИНО»

## Отчёт

Лагпункт «Назино» — хороший выбор для колонии. Здесь много воды, поддерживающей множество видов животных и растений, не представляющих угрозы. Присутствует слабая геологическая активность. Планета должна быть внесена в список основных кандидатов на колонизацию.

## Обновлённый отчёт

Из-за некачественной первичной разведки у колонии большие проблемы. Местный микроклимат создаёт торнадо и «каменные дожди» в разряженной, загрязнённой метаном атмосфере. Туземцы внимательно за нами наблюдают и чего-то ждут.

## Особенности

1. Остатки щитовой хижины местных, где захоронена вся семья.
2. Чёрный-4, сляпанный на скорую руку завод по переработке, установленный на кислородной скважине.
3. Круг монолитов менее чем в двадцати кликах от колонии. Календарь?
4. «Это ритуал жертвоприношения. Судя по всему, жертва — это мы».
5. Местная рейдовая группа, которая ищет того, кто возьмется за нечто ужасное и невозможное.
6. Небо рушится, как свод пещеры.

УПО

C D  
F

## ОТМЕТКА 4407-3

### Отчёт

4407-3 тектонически стабильна. Последняя вулканическая активность присутствовала миллионы лет назад, оставив архипелаги, усеявшие океаны, которые покрывают всю планету. Разумная жизнь в этом раю так и не появилась. Идеальный дом для колонии.

### Обновлённый отчёт

Атмосфера забита заразными спорами. Постоянно влажный климат, со средней точкой конденсации  $-28^{\circ}\text{C}$ . Мокро и отвратительно. Местные биомы включают в себя заразные и агрессивные микробы, способные развиваться в человеческом организме.

### Особенности

1. Пробитый фильтр твердых частиц.
2. Пляж Каприз с остатками разбившегося посадочного модуля.
3. «Споры в воздухе, но их источник где-то в глубинах».
4. Одежда превращается в лохмотья от грибковой гнили.
5. Самодельная лодка, набитая припасами.
6. Первый, кто умер от «жёлтого кашля».

## КУЛАК

## Отчёт

Кулак — это холодный мир с большим потенциалом. Геофизически инертный, без разумной жизни и с простейшими травами и лишайниками. Кулак — отличное место для крепких и храбрых колонистов. Рекомендована.

## Обновлённый отчёт

Атмосфера заражена и токсична без фильтрации. Наружу выходят не все; климат крайне холодный. Средняя температура  $-20^{\circ}\text{C}$ , время от времени падает до  $-60^{\circ}\text{C}$ . Вода есть только замёрзшая, в полярных ледниках. Это один из кругов Дантова ада.

## Особенности

1. Плавильный цех глубоко в ледниках.
2. Незаменяемая трубка Вентури в атмосферном смесителе, вдребезги разбита молотком.
3. Бронзовый бюст лидера давно забытого мира, оставшийся о первопоселенцев.
4. Горячие источники у плавильного цеха, к сожалению, загрязненные токсинами.
5. Морозная лихорадка. Сначала гипотермия, а потом агрессивное безумие.
6. «Не знаю как ты, а я бы назвал их призраками».



## НОВАЯ БАРСАНА

### Отчёт

Новая Барсана может похвастаться изобильными запасами пресной воды. Присутствуют лишь самые примитивные формы жизни и они абсолютно не враждебны. Это идеальное место для колонии.

### Обновлённый отчёт

Атмосфера Новой Барсаны разряженная и дыхание затруднено. Всю поверхность постоянно продувает безжалостный нисходящий ветер. Нехватка металлов означает слабое тяготение, что может в будущем привести к проблемам с плотностью костей и потере мышечной массы. Это ужасное место.

### Особенности

1. Беспольный образец песка, добытый дорогой ценой.
2. Грузовик на полозьях, который годится только на защиту от ветра.
3. Туземцы глубоко под землей молятся камню, меняющему гравитацию.
4. Несмотря на отличающийся фенотип, туземцы генетически достаточно близки к людям, чтобы от их союзов могло родиться потомство. В основном оно нежизнеспособно.
5. Кочевое племя грабит склады припасов.
6. По ночам звезды выглядят странно.

НАШ СУДЬЯ-АДВОКАТ. ИСТИННО  
ВЕРУЮЩИЙ. ПРИ МНЕ ОН ПРОЯВЛЯЛ  
БОЛЬШЕ МИЛОСЕРДИЯ, ЧЕМ ВСЯ  
АДМИНИСТРАЦИЯ ВМЕСТЕ ВЗЯТАЯ, И  
НИКАКОЙ БЛАГОДАРНОСТИ -- НИ КАПЛИ.



ВАРНАКИ СМЕЮТСЯ  
НАД НИМ И НАЗЫВАЮТ  
СЛАБАКОМ.



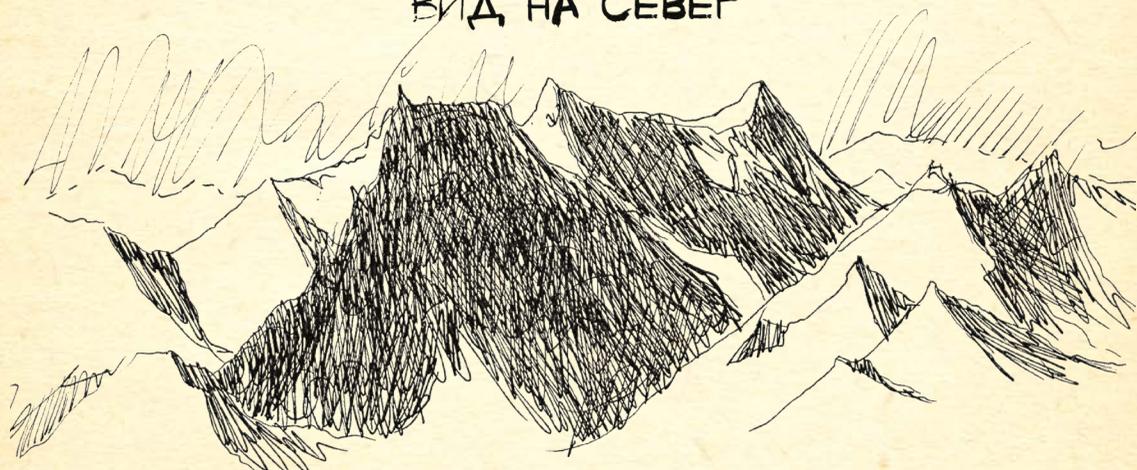


PARROTTI

ВАРНАК ИЗ  
КАНДАЛЬНИКОВ.  
НА ЛБУ  
ПО-САККАРАНСКИ  
НАПИСАНО «СУКА».  
ЗАРАБОТАЛ ЭТУ  
НАКОЛКУ ЗА ТО,  
ЧТО ОБМАНУЛ  
ПАПУ. ОДНУ  
ОШИБКУ ЗДЕСЬ  
ПРОЩАЮТ.



ВИД НА СЕВЕР







*Глоу*  
стр 81



*Колония «Дельта»*  
стр 87



*Нью-Лонстон*  
стр XX



*Поселение #1*  
стр 82



*Город Бурке*  
стр 88



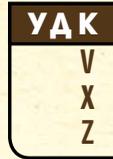
*Временное поселение «Оранже»*  
стр 93



*Киддстоун*  
стр 83



*Коллоподион*  
стр 89



*Деспобладо*  
стр 94



*Ику-Пайя*  
стр 84



*Свободный город*  
стр 90



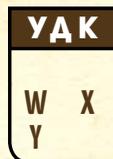
*Столица*  
стр 95



*Гармония*  
стр 85



*Минт-Хилл*  
стр 91



*Порт Иов*  
стр 96



*Порт Виктория*  
стр 86



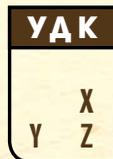
*Кроффинова дыра*  
стр 92



*Исправительная колония #14*  
стр 97



*Платт-9*  
стр 98



*Зимовье*  
стр 99



## ГЛОУ

### Администрация

Основание колонии Глоу прошло в чётком соответствии с указаниями Администрации. Колониальные модули расположены вокруг административного узла, построенного из корпуса одно-разового транспортного корабля. Проводится вторая фаза введения в строй индустриальной и жилой инфраструктуры. Бригады работают круглые сутки. Хотя на строительство брошены силы, предназначенные для производства пищи, это, без сомнения, временная мера.

### Заключённые

Модули были повреждены по прибытию, и столь ценное расписание накрылось медным тазом. С тех самых пор эти коррумпированные ублюдки загоняют нас насмерть, пытаются войти в график, и каждая капля нашего пота и крови уходит на расширение колонии, а не на то, чтобы прокормиться. Всю производимую еду десантники забирают для руководства, а мы мрем с голодухи. Долго нам не выдержать - даже пажоны готовы взбунтоваться.

### Особенности

1. Георга Элс, вольноотпущенная и втайне подрывная.
2. Изысканный ужин, поданный на великолепной посуде.
3. Часовня в честь живого человека, сложенная из камней.
4. Нычка еды с гранатой на растяжке.
5. Троиш из пропавших варнаков нашли с перерезанными глотками совсем рядом с метеостанцией.
6. Человеческая рука в качестве послания.



УДК

U V  
X

## ПОСЕЛЕНИЕ #1

### Администрация

Хотя Поселение #1 было создано в соответствие с планом и развивалось согласно нормам, положение здесь несколько мрачное. Благодаря изобилию природных ресурсов, продукция различных производственных станций превосходит прогнозы. Однако заключённые ленивы, недисциплинированны и не подходят для этой работы. По сути, единственное, что держит варнаков в узде — это жестокость и разум, превосходящие то, на что способны они сами. Я не знаю, для чего они вообще нам нужны.

### Заключённые

Никому не верь, правильно? Это первое правило. Все в отчаянии и никто не знает, кто здесь стучит людям губернатора. Судья насквозь продажен, что не удивительно, и на наши жалобы на питание и условия труда следуют невыразимо жестокие репрессии. Мы ворует сколько можем, но большую часть они возвращают в виде взяток. Самых беспокойных отправляют в рабочие лагеря. Если они думают, что этим нас остановят — они очень ошибаются.

### Особенности

1. «Кандалники» и то, что они нашли в каменоломне.
2. Варнак-аристократ Хэнси Маллип-Стюэ и его «механический дворецкий».
3. Официальная карта колонии, где что-то помечено кровью.
4. Пижон Прю Фаудерхоп, генетик с сомнительными моральными устоями.
5. Миска наваристого бульона, в котором плавает едва заметный ноготь.
6. Контракт, написанный кровью на обгорелом пластике.



## КИДДСТОУН

### Администрация

Первым указанием губернатора было перенастроить систему связи, которую мы оставили на орбите для наблюдения за заключёнными на поверхности. Это позволило нам следить за их работой на различных удалённых станциях. Труд, естественно, тяжёл — эта планета не так легко нам поддаётся — но он делает варнаков спокойнее. Любой заключённый, отклоняющийся от задания или устраивающий неприятности, немедленно отслеживается и изолируется от основного населения для проведения коррекционных процедур.

### Заключённые

Нравятся ли нам удалённые станции? Нет, не нравятся. В удалённых станциях Киддстауна нет ничего приятного. Вся колония — это жестокое полицейское государство, где варнаков попеременно ждут ужас и усталость, тяжёлый труд и полное безделье. Правосудие просто вздор. Еды практически нет, а то, что есть, распределяют по трудодням. Самые слабые уже умирают с голоду.

### Особенности

1. Умирающая от голода развалина, уже не способная двигаться.
2. Отряд очистки от вредителей в импровизированной броне.
3. Неумолимый фасад сторожевой башни. Охрана следит за каждым движением.
4. Варнак умоляет о помощи, но его все подчеркнуто игнорируют.
5. Патруль охраны. Все выглядят одинаково, безо всяких отличий. Все в новенькой форме.
6. Постоянно охраняемый склад.

*Подробности от Клэса Свенссона*



<b>УДК</b>	
U	V
Z	

## ИКУ-ПАЙЯ

### Администрация

С каждым днём наш контроль слабеет. Купола шахт обеспечивают защиту от непогоды и у нас много места для размещения заключённых. Однако голод и болезни повсеместны. Сельскохозяйственные планы провалились на всех этапах. Посевы вымерли. Теперь у нас есть только цистерны питательных грибков с колониального корабля, но их недостаточно. По приказу губернатора всем выдают одинаковую норму, но варнаки считают, что мы их обделяем. Если бы.

### Заключённые

Вот ведь попали, а? Ну ничего не шло по плану. Всё за счет варнаков, больных и усталых варнаков, так? Ну ничего, други мои и братья, день расплаты грядёт, и он не за горами. Они распределяют свои грибочки, но мы то знаем, что за закрытыми дверями они набивают себе брюхо по-королевски. Когда настанет этот день, мы не просто плюнем им в глаза, о нет.

### Особенности

1. Джерия Кайд, муфта, она торгует своим телом, но не так, как вы подумали.
2. Свежие человеческие кости со следами от инструментов.
3. Развалина Джаред Гриши толстеет, и всем интересно — отчего?
4. Прибыл корабль «Надежда». Еще 150 ртов, а как насчёт припасов? Нет ни зёрнышка.
5. Бесполезный робокомбайн с культиватором.
6. Странная кукла из тряпок и увядшей пшеницы.

**Администрация**

В Гармонии может быть немало проблем, но чистота и процветание в их число не входят. Колония организована и работает в соответствие с современными принципами. Заключённым предоставлена значительная степень самостоятельности — такая, какой они достойны. Пища также распределяется по заслугам. Протесты заключённых привели к определённому истощению и последующему падению производства, но наши десантники хорошо обучены и протестное поведение в конечном итоге выдохнется.

**Заключённые**

Мы все постоянно боимся. Точка. Они собирают нас вместе и гоняют, как собак, забирая всё, что мы делаем и бросая жалкие подачки. Они используют нас как хотят, когда хотят, а если кто-то выходит за рамки, его ставят на место, причём очень жёстко. У них, наших хозяев из Администрации, развился мерзкий комплекс мелких божков, и они не боятся примерно наказывать своих рабов. В основном они держат нас слишком голодными, чтобы восстать. Но это ненадолго.

**Особенности**

1. Адолиан Локсон — пижон, считающий себя десантником.
2. Виселица, ярко и жутко выделяющаяся на плац-параде.
3. Десантники-ветераны с мёртвым взглядом и дрожащими на спусковых крючках пальцами.
4. «Клетка», ночь в которой переживают немногие.
5. «Это мясо. И хватит вопросов».
6. Игломет в водонепроницаемом чехле.

УДК

U  
W  
Y

## ПОРТ ВИКТОРИЯ

### Администрация

Я не уверен, что готовый торговый порт был идеальным решением для исправительной колонии. С другой стороны, может быть-то двоюродный брат выпускал именно такие готовые торговые порты. Не поймите меня неправильно — он такой современный, яркий и стильный. Только и ждёт торговых судов, которые никогда не придут. И мы построили его вместо жилых модулей. По мере истощения припасов растёт коррупция и становится всё яснее, что долго это место не протянет.

### Заклѳчѳнные

Порт Виктория, ага, в жопу такие победы. Какая тупая, не смешная шутка. Администрация одержима показухой, и мы полируем белые стены в то время, как наши посеы увядают. Они постоянно терроризируют нас во имя своей провальной идеи. Все запасаются всем, чем можно, готовясь ко времени, когда уже ничего не останется. И этот день не за горами. Да будут они прокляты — один другого продажнее и зловреднее. Будь проклята вся эта система.

### Особенности

1. Лидиньел Пентон не взяла фамилию мужа, но не забыла забрать у него другие вещи.
2. «Комната отдыха персонала», переоборудованная для более жутких занятий.
3. Эндрю Свифт — старый вольноотпущенный, который видел, как строили порт и знает все его закоулки.
4. Главный колодец и отводные трубы, ведущие к секретному проекту.
5. Муфта Джейн Бракен. Матриарх для сирот и ростовщик для всех остальных.
6. Огромные сухие доки с работающими генераторами антигравитации, превращѳнные в стадион для фретбола.





## ГОРОД БУРКЕ

### Администрация

После нескольких месяцев неопределённости, город Бурке твёрдо встал на ноги. Колония с самого начала была хорошо организована, а порядок и прогресс были давней мечтой нашего губернатора, которая и помогла нам пройти этот путь. Пройдитесь по городу Бурке — за стенами или внутри — вы увидите процветающие фермы и послушных варнаков, трудолюбиво облагораживающих колонию и самих себя.

### Заключённые

Гордился бы сам Бурке городом, названным в его честь? Нет, если бы задержался подольше и увидел, что скрывают аккуратные дорожки, свежеекрашенные здания и надёжные защитные стены. Если бы он задержался, он бы увидел полицейское государство, жестокую мафию Администрации, которая с помощью террора держит варнаков в узде. Он бы увидел распределение еды, которое используют как оружие. Людей, которые работают только из-под палки. Катастрофу, которая вот-вот произойдёт.

### Особенности

1. Подземное «имение» губернатора.
2. Явно поддельная карточка на питание.
3. Нычка со вкусной едой. Уже испортившейся.
4. Тайный клуб для элиты Администрации, с видом на всю колонию и изысканной едой.
5. Годовой отчёт колонии, набитый ложью, но скомпрометированный технически одарёнными варнаками.
6. Печальная процессия, бредущая к горизонту.

**Администрация**

За надёжными стенами Коллоподиона закон равно справедлив для всех. Каждый работает по способностям и получает пищу по потребностям. К сожалению, варнаки столь же бесполезны, сколь и глупы. Если их хоть на мгновение выпустить из виду, они крадут и портят всё, до чего дотянутся. Разве они не понимают, что мы пытаемся здесь что-то построить?

**Заключённые**

Мы крадём, о, как мы крадём — украдём каждый неприкрученный винтик, и каждый сам за себя. Мы берём то, что можем и меняем на еду и удовольствия, потому что вот такие мы есть. Администрации наша жизнь, конечно, не нравится, но это ведь проблемы Администрации, а? Они думают, что они честные и справедливые, но на самом деле они быдло и мразь почище худших из нас. Стоит ли удивляться, что мы их ненавидим? Стоит ли удивляться, что мы разрушаем всё, что можем?

**Особенности**

1. Краденая десантная винтовка с отключенным голосовым замком.
2. Олфри Грандон и его банда, охотящаяся во тьме за колючей проволокой.
3. Генри Рикеторп, накачанный ботан. Его мягкосердечность может быть его величайшей слабостью.
4. Полные энтузиазма пижоны старательно ухаживают за грибными фермами в постоянно ломающихся биокуполах.
5. Набор раскрашенных масок, которыми пижоны обмениваются во время «рейдов».
6. «Агора» — тайное место, где впервые в колонии появился черный рынок.

УДК

U

Y

Z

## СВОБОДНЫЙ ГОРОД

### Администрация

Свободный город — это блестящий центр планируемой серии небольших поселений, которые ещё предстоит построить. Наши сельскохозяйственные и энергетические начинания также пока не принесли плодов. Причина всех этих задержек — отсутствие навыков и мотивации у заключённых. Однако справедливое отношение и программы обучения в определенной степени обеспечили повинование варнаков. Если всё пойдет как надо, хорошо смазанная машина Администрации надолго не остановится.

### Заключённые

Свободный город. Какая жестокая шутка. Свободой здесь и не пахнет. Нет ни свободной еды, ни свободного времени, чтобы отдохнуть. Рабочие бригады трудятся целыми ночами и спят по очереди из-за нехватки кроватей. И всё ради чего? Как ты ни потей, еды в этой адовой дыре не вырастишь.

### Особенности

1. Граффити «РАБСКИЙ ГОРОД» на саккаранском сленге.
2. Бесчисленные ящики испорченных медикаментов.
3. Первая попытка строительства аванпоста быстро и таинственно прекращена.
4. Мелисса Там ошибочно приговорена к пожизненной каторге в Свободном городе за убийство любовника.
5. Родриго Пенмит, жулик, выдавший себя не за того человека и теперь отбывающий за него приговор.
6. «Это не просто липома, и это не единичный случай».

**Администрация**

Мы делаем всё, что можем, но нам это явно не по зубам. Центральное здание практически в осаде, а заключённые контролируют все остальные производственные аванпосты. Они управляют фермами и фабриками, и у них есть всё, в то время как наши ресурсы на исходе. Те немногие из Администрации, кого криминальная элита не смогла купить, стараются не дать колонии развалиться на части, но более могущественные силы толкают её в опасную сторону — к коллапсу, анархии, концу всего, что мы здесь построили.

**Заключённые**

Говорят, Мент-Хилл должна была стать аккуратным, упорядоченным местом, образцовой колонией Администрации, которой все могли бы гордиться. Чего бы они себе там ни напридумывали, они, конечно, не рассчитывали на эту планету, на папу и эту банду злобных варнаков. Как только заработали аванпосты, мы начали показывать им, кто здесь на самом деле хозяин. И мы ещё не закончили.

**Особенности**

1. Малькольд Уорри, бывший десантник, а ныне — опасная обуза.
2. Цветущий зелёный садик, за которым с любовью ухаживают.
3. Провокаторы превращают собрание в бунт.
4. Скальные буры, которые быстро перегреваются и взрываются.
5. Человек, у которого есть план... в котором бунт — всего лишь первый шаг.
6. Стая местных вредителей, обученных носить записки и мелкие предметы.



## КРОФФИНОВА ДЫРА

### Администрация

Вокруг Кроффиновой Дыры расположены четыре вторичных колонии: несколько примитивных хижин из местных материалов. Варнаки не смеют проявлять ни малейших признаков неповиновения в присутствии жестоких и деспотичных десантников. Всё мирно под страхом смерти. Заключённые тяжело трудятся, потому что даже подумать не могут о том, чтобы вести себя по-другому. К сожалению, хотя варнаков мы приручили, планета нашим усилиям упрямо сопротивляется.

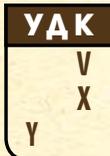
### Заключённые

О, какая в нас пылает ненависть! Какая ярость бурлит, когда мы ждём своего шанса! Десантники постоянно гоняют и избивают нас, если мы не выполняем нормы. О, какой будет прекрасный день, когда мы возьмём наш безжалостный реванш! Пусть он поскорее придёт! Пусть поскорее настанет миг, когда мы отплатим им хотя бы десятой долей того, что испытали от их руки в этой Дыре. Они будут мучиться, а мы посмеемся. Мы будем есть их еду и смеяться.

### Особенности

1. Мрачный кабинет Петерфрея Хамсона, известного как доктор Пет.
2. Вскрытый и «усиленный» шокер.
3. В колонии содержится опасный экстремист и агитатор.
4. «Озеро слизи» — массовое захоронение «поставленных в пример» варнаков. Тела разлагаются с помощью химического катализатора.
5. Шахматный турнир с тремя участниками. Источник интриги и напряжения для всех десантников.
6. Джемма Стак, пижонка, обращающаяся со своими варнаками как с животными.





## ВРЕМЕННОЕ ПОСЕЛЕНИЕ «ОРАНЖ»

### Администрация

Хотя во Временном поселении «Оранж» пища аккуратно распределяется с учётом положения, её всё равно не хватает. Каждая из трех дальних станций колонии ориентирована на разную индустрию и достигла разных успехов. Не помешали бы, конечно, и заключённые лучше — они постоянно жалуются на жилищные условия и дурное обращение. Чтобы заставить их работать необходимо часто прибегать к коррекционным мерам.

### Заключённые

Мы болеем, голодаем, еды не хватает, в животе урчит. Они говорят, что всего мало и что все едят одинаково, но мы, варнаки, видим сколько еды отправляют прямо в купол губернатора. Мы ворчим про себя и иногда сговариваемся и крадём то, что нужно (всегда еду, которую прямо там съедаем) и иногда Администрация убивает нас за нашу храбрость. Ну и чёрт с ними. Тут либо медленная смерть, либо быстрая. Всё одно — смерть. Само это место — смерть. Мы тут все покойники.

### Особенности

1. Тайное соглашение десантников.
2. Крошечная куколка в самодельной одежде.
3. Видеокамера размером с монету с не зашифрованной записью предыдущего владельца.
4. Заявления от собрания поселения «Талое».
5. Очень много замороженного мяса.
6. Маре Бентвис, развалина и прорицатель.





## СТОЛИЦА

### Администрация

Мы должны поддерживать определённые стандарты. Однажды мы станем центром империи Администрации за Разрывом, и успеха мы добьёмся сочетанием силы (языка, который понимают варнаки) и власти закона. Сейчас это непросто. Для тех, кто следует нормам, жизнь лишь слегка ужасна. Для тех, кто сопротивляется — а их число, к сожалению, растёт — она будет крайне ужасной.

### Заклѳчѳнные

Мы все едим один и тот же харч в Столице, могучей Столице, столице отчаяния. Все станции были построены на основе лживых докладов разведки — работа тяжела и бессмысленна, и рано или поздно привезѳнные припасы закончатся. И да, Администрация прѳт напролом, настаивая, что всѳ в Столице должно делаться по установленным процедурам. Даже быстрые казни.

### Особенности

1. Осквернѳнное знамя.
2. Три незаметных человека с одинаковыми татуировками.
3. Бордель на дальней стоянке пижонов, построенный на сексуальном рабстве.
4. Тошнотворно-сладкий запах гниющего мяса.
5. Хибара пекаря, печь в которой переделали под менее полезные цели.
6. Открытое письмо в адрес губернатора, написанное трясущейся рукой.



УДК

W X  
Z

## ИСПРАВИТЕЛЬНАЯ КОЛОНИЯ #14

### Администрация

Администрация крепко держит власть и все её правила твёрдо исполняются, включая программу распределения пищи и труда. Тем не менее, варнаки своенравны, недовольны и постоянно строят заговоры. Другого и не следовало ожидать — это грубые и алчные люди, которые с радостью разрушат всё, что мы построили, просто чтобы нам насолить, если мы хоть на секунду ослабим бдительность.

### Заклѳённые

Исправительная колония №14 практически не развивается. Все строения временные, ветхие и грязные. Не прилагается никаких усилий, чтобы выйти за пределы изначального укреплѳённого периметра. Почему? У нас есть целая планета, а Администрация держит нас как животных в клетке в этом солдафонском форте.

### Особенности

1. Татуировальный аппарат варнаков.
2. Сборочная плита и виселицы.
3. Самодельное устройство, аккуратно упакованное в отдельный ящик.
4. Затон Кравтона — полуразвалившиеся лачуги на поверхности.
5. Шаб Маннин, варнак, который раньше был десантником.
6. Выгоревшая «Яма» и то, что в ней.



## ЗИМОВЬЕ

### Администрация

Здесь мы — закон и этот закон исполняется. Статья 34 вполне ясно говорит об изменническом инакомыслии и мы интерпретируем данный акт на своё усмотрение, чтобы держать варнаков в узде и обеспечивать процветание колонии. В результате у нас тут два вида варнаков: те, кто спокоен и послушен и те, кто уже мёртв. С учётом обстоятельств, другого практического подхода просто нет и никто в Зимовье за это извиняться не собирается. В статье 34 всё сказано вполне чётко.

### Заключённые

Некоторые говорят, что Администрация здесь превратилась в чудовище, что её охватило какое-то безумие. Ужасное безумие, которое сделало судью-адвоката жутким убийцей, который день и ночь визжит о статье 34, стреляя в голову по малейшему поводу. А я скажу так — Администрация была чудовищем задолго до того, как послала нас на Зимовье. Я считаю, что чудовищам полагается загонять кол в сердце. Я думаю, убийств тут уже было достаточно, и чтобы их прекратить стоит совершить ещё парочку.

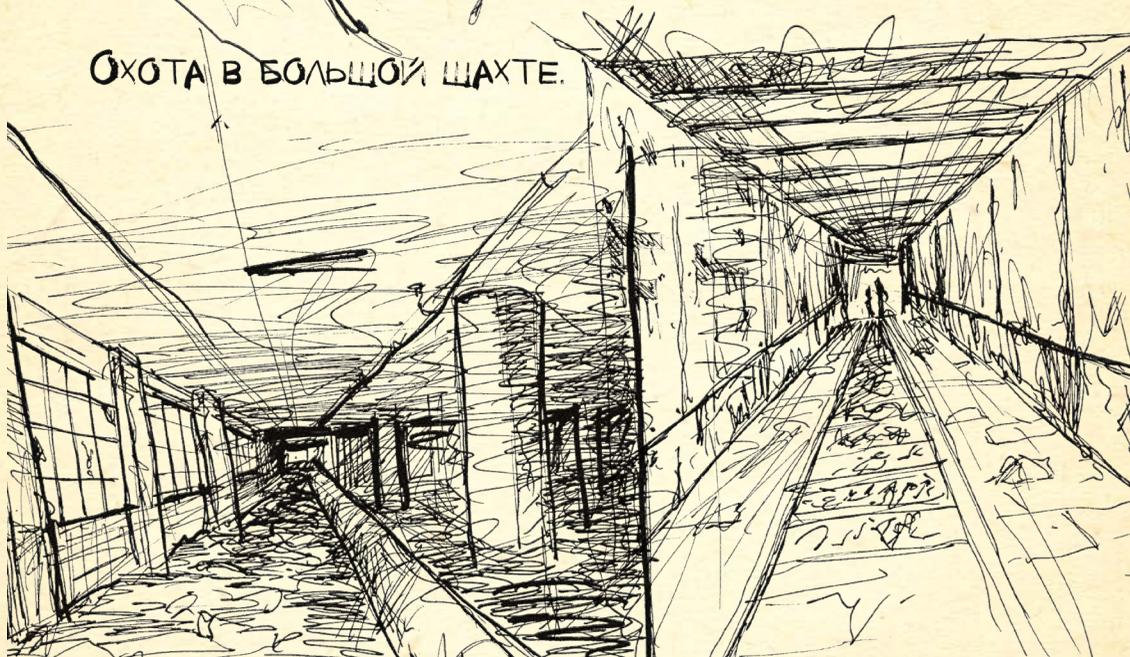
### Особенности

1. Клион Бард — убийца, сутенёр и сержант десанта.
2. Тайный ребенок.
3. Орфия Маррэ, самая хитрая и красивая из всех муфт.
4. Карта пути к забытому хранилищу оружия.
5. Массовое захоронение. Приближаться запрещено статьёй 34.
6. Три короны из оптоволокна и расплавленного серебра.



Мы загнали поу в  
туннели и притащили  
его живым. Он был  
голодный и больной.  
Типичный беглый --  
продержался неделю.

ОХОТА В БОЛЬНОЙ ШАХТЕ.



# СПИСОК ИМЁН

Используйте их для вдохновения. Либо выбирайте сами, либо определите броском кубика.

## МУЖСКИЕ ИМЕНА

### Один

1. Гиднер
2. Лиманд
3. Роган
4. Переман
5. Хагуст
6. Мард

### Четыре

1. Андерс
2. Денций
3. Фордисон
4. Линард
5. Кенцер
6. Кичам

### Два

1. Эд
2. Леви
3. Кенниэль
4. Хамин
5. Тим
6. Корнал

### Пять

1. Рустис
2. Райле
3. Альбен
4. Гамер
5. Оллис
6. Монрад

### Три

1. Доктон
2. Голас
3. Вилтон
4. Франдон
5. Далкер
6. Ирвин

### Шесть

1. Эверт
2. Дальвин
3. Прю
4. Жиль
5. Кларвис
6. Уилл

## ЖЕНСКИЕ ИМЕНА

### Один

1. Олини
2. Лаулла
3. Джудия
4. Эдия
5. Велла
6. Ольми

### Четыре

1. Митти
2. Динника
3. Нанса
4. Леорика
5. Прюд
6. Мирта

### Два

1. Линна
2. Люнисента
3. Джемми
4. Халя
5. Чара
6. Марола

### Пять

1. Лора
2. Рона
3. Жулин
4. Фрета
5. Робелла
6. Тинда

### Три

1. Персия
2. Села
3. Венд
4. Друзана
5. Орфия
6. Фильвия

### Шесть

1. Маргарет
2. Виола
3. Лодра
4. Фэй
5. Терия
6. Нельма

## ФАМИЛИИ

### Один

1. Кроффин
2. Роббз
3. Пилл
4. Сокс
5. Хейли
6. Фирбз

### Четыре

1. Хаттс
2. Кич
3. Маррэ
4. Пилвер
5. Варфорд
6. Гимбе

### Два

1. Шепетт
2. Ганмит
3. Гризон
4. Уиллз
5. Брейсер
6. Стейкенз

### Пять

1. Джакс
2. Фрагам
3. Калтон
4. Глур
5. Ларли
6. Фаудерхоп

### Три

1. Халкз
2. Ригам
3. Килч
4. Балтон
5. Вейкокс
6. Аткин

### Шесть

1. Кидд
2. Пардон
3. Кольт
4. Смикли
5. Оукз
6. Хейлоу



**Человеческая плоть вкусная. Гораздо вкуснее, чем рыба или свинина.**

— Александр Пирс

# СПИСОК КЛЯТВ

## ПРЕДАТЕЛЬСТВО

1. Я никогда не предаю любимого [человека или группу].
2. Я никогда не буду стучать на своих.
3. Я никогда не скрою источник дохода.
4. Я никогда не предаю свою веру.
5. Я никогда не упущу возможность хорошо поесть.
6. Я никогда больше никому не поверю.

## МИЛОСЕРДИЕ

1. Я никогда не позволю навредить [человеку, группе, предмету или месту].
2. Я никогда не помешаю навредить [человеку, группе, предмету или месту].
3. Я никогда не позволю невинному голодать.
4. Я никогда не проявлю милосердие к слабейшему.
5. Я никогда не убью человека.
6. Я никогда не позволю туземцам страдать из-за нашей глупости.

## ГОРДОСТЬ

1. Я никогда не брошу то, что здесь построил.
2. Я никогда не увижу здесь ничего хорошего или доброго.
3. Я никогда не буду платить за «защиту».
4. Я никогда не приму ни от кого подачек.
5. Я никогда не попрошу о милости.
6. Я никогда не опозорю моё [положение, пост или честь мундира].



# СПИСОК СОБЫТИЙ

## ПАРНЫЕ ЕДИНИЦЫ

1. **Эпическое событие: Неожиданные гости.** Прибыл давно опаздывающий транспорт. Он сильно повреждён, с новыми заключёнными, но без припасов? Он несёт неизвестную болезнь и кучу больных из числа заключённых и команды? Он ломится от свежей еды, жизненно важного снаряжения и... оружия?
2. Любовь, редчайшая роскошь проявляет своё мимолётное влияние.
3. То, что кажется жестокостью, на самом деле — доброта.
4. Жестокою руку останавливает раскаяние.
5. Милосердием укрепляется правосудие.
6. Краткий миг спокойного достоинства.

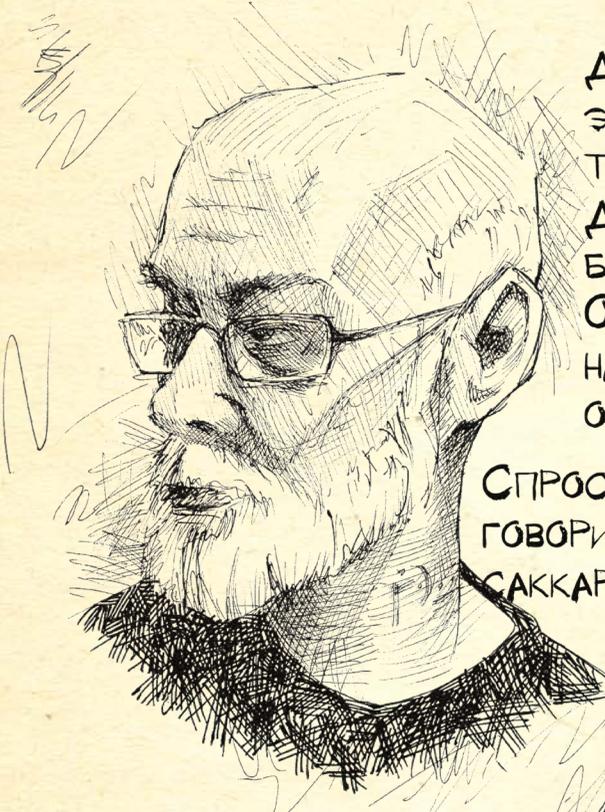
## ПАРНЫЕ ДВОЙКИ

1. Смерть в состоянии парализующего ужаса
2. **Эпическое событие: Ужасающая катастрофа.** Невероятный взрыв потрясает всю колонию. Десятки людей погибают, а выжившим, всем до одного, приходится трудиться ради выживания колонии. Что это было? Авария? Саботаж? Атака беглых? Всё сразу? И не усилит ли это проблемы окружающей среды? Начинается битва за выживание.
3. Глубокая паранойя.
4. Грядущее следует остановить.
5. Нам известно очень немного. А вот что нам не известно...
6. Ненависть, в которой никогда нет недостатка, проявляет своё могучее влияние.

## ПАРНЫЕ ТРОЙКИ

1. Смерть в насилии и агонии.
2. Оно в воде.
3. **Эпическое событие: Подбирающееся безумие.** Что-то сводит людей с ума. Кого это затрагивает и как? Чем это вызвано? Чем-то в воздухе или в воде, или самой жизнью в колонии под постоянным давлением? Можно ли это остановить или оно будет распространяться, пока вся колония не сойдёт с ума?
4. Тяжесть абсолютной власти искажает саму реальность вокруг себя.
5. Отчаяние и вождение отлично сочетаются.
6. То, что кажется добротой, на самом деле — жестокость.





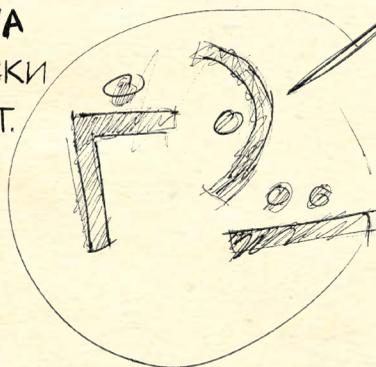
ДАЖЕ НЕ ЗНАЮ, КАК  
ЭТОГО ПАРНЯ ЗОВУТ --  
ТИХИЙ, КАК МЫШКА.

ДУМАЮ, ЕГО ВСЮ ЖИЗНЬ  
БИЛИ ЛЮДИ ВРОДЕ МЕНЯ.  
ОЧЕНЬ ИНТЕРЕСНЫЕ У НЕГО  
НАКОЛКИ, А ОБСУЖДАТЬ  
ОН ИХ НЕ ХОЧЕТ.

СПРОСИЛА У СМИКЛИ, ОН  
ГОВОРИТ, ЭТО НА  
САККАРАНСКОМ -- СИМВОЛЫ БАНД.

ЕСЛИ ВЕРИТЬ СМИКЛИ, НАША  
СЕРАЯ МЫШКА БЫЛ КОГДА-ТО  
ТЕМ ЕЩЁ СТАРИКАНОМ.  
НА ШЕЕ У НЕГО НАПИСАНО  
«УБИЙЦА, НАСИЛЬНИК, КОРОЛЬ  
ВОРОВ».

ПОХОДУ ПАПА  
ПО-САККАРАНСКИ  
НЕ ПОНИМАЕТ.



# ПЕРВЫЙ ФЛОТ В ПОРТ-ДЖЕКСОНЕ, 1790



*«В этих землях случаются очень сильные грозы с громом и молнией. Со времени высадки в лагере загорелось несколько деревьев и погибли некоторые овцы и собаки. Все припасы, от которых мы зависим до прибытия остального груза, хранятся в двух деревянных зданиях, крытых соломой. Я понимаю, какой это риск, но тут ничего не поделаешь».*

— губернатор Артур Филип  
первому заместителю Эвану Непину,  
9-го июля 1788.

Вдохновением для «Колонии» послужила потрясающая и ужасающая одиссея европейских первопоселенцев в Австралии: английских каторжников и их тюремщиков. Изменено было немного, разве что добавился небольшой научно-фантастический флёр, так что если вы захотите сыграть в «Колонию» в её историческом контексте, проблем быть не должно. Нижеследующая информация была слегка подогнана под игру и вам тоже нет необходимости твёрдо следовать этой реальности. Создайте лучше свою реальность.

## Путешествие

За время путешествия в Австралию родились 22 ребёнка, девять из которых были девочками. 69 человек, вступивших на борт, не добрались до пункта назначения, завершив своё путешествие преждевременно в силу смерти или собственной находчивости.

Когда флот прибыл в Порт-Джексон, на берег сошли 1373 человека. В их числе были 543 мужчины и 189 женщин заключённых, 22 вышеупомянутых ребёнка, 245 морских пехотинцев и их жёны и иждивенцы в количестве 54 человек, 306 членов команды транспортных судов и ещё 14 «чиновников и пассажиров».

## Континентальная разведка

Свежая неиспорченная атмосфера другого полушария просто прекрасна. Сиднейская бухта может стать безопасной якорной стоянкой для тысяч кораблей и здесь в изобилии встречаются источники пресной воды. Порт окружает ровная и плодородная земля. Однако растительная и животная жизнь здесь тяжёлая и странная: деревья твёрже железа, изобилие ядовитых существ и ничего съедобного. Климат вряд ли можно назвать приемлемым: попеременно то тягостный зной, то неистовые грозы. Ну и наконец — туземцы подозрительны, если не откровенно враждебны, и они с удивительной силой и точностью мечут свои обожжённые на огне копья.

**Досье колонии**

Порт-Джексон представляет собой плохо спланированное месиво из кое-как построенных навесов и нескольких кирпичных зданий, кирпичи которых уже трескаются на солнце. Посевы, которые не вымирают сразу, съедают голодающие варнаки. Единственный земледельческий успех — это капустаная грядка на охраняемом острове. Сами представители Его Величества, искушаемые дальними расстояниями и нуждой, стали в определённой мере порочны. Есть и плюсы: в целом варнаки хорошо работают над своими задачами, закончив несколько дальних поселений, что позволило сократить плотность населения и открыло новые возможности дальше по течению реки Парраматта. И повсюду королевское правосудие поддерживается твёрдо и неизменно, хотя время от времени и драконовскими методами.

Показывать в игре аборигенов Австралии как непознаваемых чужаков кажется чем-то неуклюжим и бесчувственным, но в определённой степени клан кадигал народа йора, который встретил Джеймса Кука, а затем и Первый флот, в какой-то мере был непознаваемым. А вот то, что контакт с европейской цивилизацией стал катастрофой, отрицать невозможно.

**СПИСОК ЗНАМИТОСТЕЙ КОЛОНИИ****Губернатор**

Его превосходительство капитан Артур Филипп (губернатор и главнокомандующий территорией Новый Южный Уэльс, а также кораблями и судами Его величества на этих берегах).

**Должностные лица**

Майор Робби Росс (командир морской пехоты и вице-губернатор), Дэви Коллинз (судья-адвокат).

**Пижоны**

Джонни Вайт (хирург), Дик Джонсон (капеллан), Август Альт (георазведчик).

**Земледельцы**

Уильям Танкс (фермер и бывший морской пехотинец) и Стивен Бакли.

**Жёны морских пехотинцев**

Мэри Кимберли Стэнфилд, Энн Томас.

**Морская пехота**

Сержант Эдвард Чемпион, капрал Дэниэл Стенфилд и рядовой Сэмюэль Томас.

## Вольноотпущенные

Дэвид Деншам.

## Мама

Мэри Лав по прозвищу «Матушка Гусыня».

## Майор Пыр

Бенджамин Вейджер.

## Беглые

Уильям Солтмарш.

## Варнаки

Роберт Скаттергуд, Альберт Лимпус и Эдвард Беаркрофт Перрот.

## Муфты

Мэри Маршал, Мэри Викхэм и Энн Кэри.

## Подрывные

Том Двайер и Джейн Боннер.

## Развалины

Джозеф Оуэн и Элизабет Бэкфорд.

## РЕСУРСЫ

### Интернет

[https://ru.wikipedia.org/wiki/История\\_Австралии](https://ru.wikipedia.org/wiki/История_Австралии)

[https://ru.wikipedia.org/wiki/Первый\\_флот](https://ru.wikipedia.org/wiki/Первый_флот)

[http://www.australiaoceaniatravel.com/about\\_australia/first-float/](http://www.australiaoceaniatravel.com/about_australia/first-float/) — кратко о колонии и Первом флоте.

<http://firstfleet.uow.edu.au/download.html> — сайт Университет Вуллонгонга, где можно скачать архивные списки преступников, включающие даты, преступления и особые заметки (на английском).



## Книги

- Бергманн, Верити и Дженни Ли (редакторы). *Ценнейшее приобретение*  
Бойс, Джеймс. *Земля Ван-Димена*  
Гринвиль, Кейт. *Тайная река*  
Дайер, Колин. *Французские исследователи и Сидней, 1788–1831*  
Диксон, Мириам. *Настоящая Матильда*  
Карскенс, Грейс. *Колония: ранняя история Сиднея*  
Карскенс, Грейс. *Скалы: жизнь в раннем Сиднее*  
Кенилли, Томас. *Драматург*  
Кларк, Маркус. *На пожизненное заключение*  
Коннор, Джон. *Войны австралийского пограничья, 1788–1838*  
Лангкер, Роберт. *Воровской жаргон Нового Южного Уэльса, 1788–1850*  
Пресланд, Гэри. *Первый народ: восточные кулины Мельбурна, Порт-Филлипа и Центральной Виктории*  
Рейнольдс, Генри (редактор). *Выселение: чёрные австралийцы и белые захватчики*  
Рейнольдс, Генри. *Другая сторона пограничья*  
Рейнольдс, Генри. *Несмываемое пятно? Вопросы геноцида в истории Австралии*  
Рейнольдс, Генри. *Пограничье: аборигены, поселенцы и земля*  
Фланаган, Ричард. *Гоулдова книга рыб: роман в двенадцати рыбах*  
Фланнери, Тим. *Рождение Сиднея*  
Флетчер, Брайан. *Колониальная Австралия до 1850*  
Хьюджес, Роберт. *Смертоносный берег*



**Я не колеблюсь готов сказать, что во всём мире нет земли хуже, чем мы увидели здесь. Всё, что рядом с нами, настолько пустынно и угрожающе, что может и правда Природа здесь вывернута наизнанку.**

— Майор Роберт Росс



MARK SMITH



## О ХУДОЖНИКЕ

Марет Брэкли родилась в семье официального восхвалителя на Пинде в 301 году. В 319 она записалась в колониальный десант и в тот же год завершила курс базовой пехотной подготовки. В 320 рядовой Брэкли была зачислена во II десантный экспедиционный корпус, третью бригаду, группу обеспечения наземного командования корпуса (карательную). Она отправилась с Первым флотом на борту торгового судна «Роган Эмбл». По прибытии была повышена в звании за неуказанное проявление героизма в ходе 250-дневного путешествия. Наброски Брэкли позволяют нам взглянуть на первые, самые тяжёлые годы жизни в колонии, и служат человечеству напоминанием об этих первых поселенцах — свободных и заключённых. Младший капрал Брэкли была убита неизвестным в 325 году.

## ОБ ИСТОРИКЕ

Хосес Бонни — заслуженный профессор истории в Университете Содружества Арпаньяри на Саккаре. Д-р Бонни — сын губернатора Франтера Бонни. Он вырос в колонии Зимовье на Праттовом капризе, и это пробудило в нём сохранившийся на всю жизнь интерес к злосчастному начинанию Администрации за Великим разрывом. Его монография «Созвездие варнаков» считается основополагающим трудом в этой области.



## Беглые

8bitnerdy, Deadbolt «Энди К» Thrush, Epistolary Richard, Filthy Monkey, HeySteve, michael lamoureux-sauve, Rolapin, Shervyn, the Rainman, Troll T. Troll, uberman a.k.a. Джеймс, watergoesred, Адам Дрю, Адам Коубл, Адам Эверман, Алекс Бархем, Брайан Г. По, Брайан Исикофф, Брайан Кукси, Брайан Фолк, Брайан Хаакенсен, Бретт Истербрук, Брэдфорд Коун, Гаррет Фитцджеральд, Герман Дьюкер, Грант Родик, Грегори Кракович, д-р медицинских наук Сод Джонс, Даниэль Абернати, Даниэль Гонзалес а Коста Кампос, Дейв Борн, Дейл и Дженнифер Бич, Деклан Фини, Джастин Вайтбред, Джейсон Бисман, Джереми Фрисен, Джефф Зитомер, Джо Бисон, Джо Грейтхед, Джонатан Маккалли, Джон Мейерхольц, Джон Роджерс, Джон Харпер, Джордан Клинефелтер, Джош Кроув, Джоэл «Pika» Кини, Дэвид Брессон, Дэвид Дорвард, Дэвид Уилльям Вилт, Дэвн Йонс, Инго Бейер, Карл Ригни, Кин Финлейсон, Крис Йейтс, Крис Фаррелл, Лестер Уорд, Ливия фон Сукро, Лоуренс «Saker» Коллинз, Люк Стоуэлл, М. Шон Молли, Майкл Риз, Марк «buzz» Делсинг, Марк Майчер, Мартин Ралья, Матиас Экснер, Мэттью Аллен, Мэттью Васьяк, Мэттью Клейн, Мэттью Ковердейл, Нейт Лоуренс, Ник Ведиг, Ник Новицкий, Нил Далтон, Нил Хаггард, Ной Миллер, Пол А. Каталано-младший, Пол Бакелда, Пол Бредли, Пол Мессерли, Пол Мэй, Поль Эшеверри, придворный судья-адвокат, Райан, Райан «The Bastard» Персиваль, Райан Майерс, Рик Нил, Роберт Риз, Роб Фергюсон, Рой Барбишетт, Рэндал Н. Эванс II, Саймон Роджерс, Саймон Уорд, Саймон Эндрюс, Сейдж ЛаТорра, Сет Гувер, Слим Миттенс, Стивен Дью, Стивен Мой, Стивен Т. Марбит, Страс Акимович, Стюарт Робертсон, Тим Дженсен и Уиллоу Палечек, Томас Таймре, Тони Чэн, Трент Бойд, Уилльям Ф. Стивенсон, Фел, Фил Дэвис, Фил Кагиват, Франсуа Друен-Морен, Фрэнк В. Кинг, Чак Хьюджес, Шон Ниттнер, Штефан Орманн, Эдоардо Баруццо, Эдриан Штейн, Эм-Джей Харниш, Ян Перьяр.

## Десант

СК, CWT, Evil Hat Productions, Oricalm, Trachalio, Turk, Whitt, Zeiger Industries, Адам «StealthBuda» Поттс, Адам Райски, Адам Хегемайер, Алекс Фрадера, Алозия Селлерс, Андерс Ольсен, Бастиан Дорнауф, Бен Бастер, Брайан Борнмюллер, Брайан Питерс, Бранд Робинс, Бреннан Тейлор, Бриттани Гэри, Брюс Стрингер, Виктор Вайатт, Вилле Халонон, Владимир Филипович, Гийом «Nocker», Грег Рой, Даниэл Вестхейде, Дейл Фризен, Дж. Форест Уоллес, Джастин Кэрри, Джейк Э. Фитч, Джеймс Габрилсен, Джеймс Э. Дейкес, Джейсон Венденберге, Джейсон Джардино, Дженифер Скаген, Джерри Л. Мейер младший, Джефф Джонс, Джеффри Хосмер, Джо Макдадьно, Джонас Рихтер, Джонатан А. Гиллет, Джонатан К. Дитрих, Джонатан Корман, Джонатан Уолтон, Джон Бристоу, Джошуа Битл, Джулия Б. Эллингбоу, Джулия Барбано, Джэк Галик, Дом Муни, Дон Гарднер, Дэвид Галло, Дэвид Кэмпбелл, Дэвид Мур, Дэвид Стоункинг III, Дэвид Хайнс, Дэн Люксенберг, Дэн Сеториелли, Жером «Brand» Ларре, Кальвин Шафер, Карл Макенхупт, Кевин Хекман, Келли «Cabbage» Ванда, Кент Райс, Киннин Скотт, Клинтон Н. Дрейсбах, Константинос «Yo! Master» Рентас, Крис Гомез, Кристиан А. Норд, Кэмерон Съюи, Кэт и Джейсон Ромеро, Лайза Пэдол, Ларри, Линк Хьюджес, Ли Томас, Люкариччи, Майкл Гибсон, Майкл Д. Бранчард, Майкл Сэндс, Майкл Харрисон, Майшелла Немес Пентгарл Кассад, Марк Бьоркман, Марк Левад, Маркус Лейтцен, Маттийс Хольтер, Мелани

и Дуг Лавинье, Мендел Шмидекамф, Морган Чайлдс, Морган Эллис, Мэддог Дикинсон, Мэтт Александер, Мэтт Лэндис, Мэттью К. Дуда, Мэттью Маноз, Мэттью Салливан Баррет, Мэттью Стюарт, Н. Хейлке, Нейтан Блэк, Ник Рид, Нэт «woodelf» Бармур, Оуэн Томпсон, Педро Цивиани, Питер Бора, Пит Херли, Пол Джонсон, Пэт Кемп, Райан Вайли, Райан С., Ральф Мацца, Расел С. Ленхарес, Рейчел Э.С. Уолтон, Рене Джон Керкдик, Ричар Хирш, Риши Агравал, Роланд Волц, Себастьян Хики, Сет Хартли, Скотт Андервуд, Скотт Дорвард, Скотт Хачтон, Софи Мельхиор, Стив Бернетт, Стивен К. Уоткинс, Стив Холдер, Сэм Цайтлин, Тим «Buzz» Исаксон, Тимоти Сандерс, Том «palfrey» Паркер, Тракалио, Трэвис Стаут, Уилл «Confusionest» Говард, Уилл Монте, Уильям Николс, Фрэнк «Reach» Пикоровски, Фрэнк Фьол, Чарльз Кинг, Чэд Мо, Шейн Филипс, Эдуард Контесс, Эндрю Перегрин, Эндрю Харкард, Энтони Остин Буветт, Юстус Панг.

## Варнаки

9th Level Games, AaronMFJ, Aquarion, badsmoothie, Blue Gargantua, deathy/Brainstorm, Dice Hate Me, Owen, Rabalias, Warp, Wawoozle, Wawoozle, Yragaël, «The Gun is Good», Адам Ваггенспак, Адриан Дж. Джордж III, Ариэль Агостини, Бенедикт Холл, Бен Роббинс, Брайан Ньюман, Брайан Энгард, Брендан Адкинс, Brent П. Ньюхолл, Васко А. Браун, Винсент Бейкер, Гаррет Комерфорд, Даниэль «Diomedes» Мур, Даниэль Браун, Даниэль Ди Руббо, Даниэль и Джеки Вармке, Даниэль Маккенна, Даниэль Х. Левайн, Даррен Уоттс, Дейв Бапст, Дейв Томас, Дерек Кунц, Дерек Летман, Дж. Деррик Капчински, Джастин Бейли, Джеймс Браун, Джеймс Иллес, Джейсон Лаи, Джейсон Флауэрс, Джеральд Камерон, Джереми Квятковски, Джереми Костью, Джереми Тивелл, Джереми Фрай, Джер Лиди, Джессика Хаммер, Джонас Лоуэри, Джонатан Джордан, Джонатан Лавалли, Джонстон Мецгер, Джон Тейбер, Джон Эдвардс, Джош Томсон, Джэми Фристром, Зак Гринвосс, Ирвен «Murkwell» Кёппен, Йакопо Д.Ш. Бениньи, К. Дж. Ван Кампен, Кайл Дж. Миллер, Карен Твелвз, Карл Маурер, Келли Роджерс, Кит Ла Тушу, Кристин Фирт, Кристофер Смит, Кристофер Уикс, Кристофер Хаффнер, Крис Черняк, Крис Энг, Лукас Майхан, Майк Аддисон, Майкел Маккарти, Майкл Л. Джонсон, Майкл Острокол, Майкл Хилл, Майкл Холл, Майкл Цвик, Макр Диас Труман и Марисса Келли (Magpie Games), Марк Шокли, Мартин Грининг, Мауро Гибодо, Микаэль Даль, Мишель Желли, Морган Стинсон, Мэттью Нильсен, Нейтан Рассел, Ник Генри, Николас Маршалл, Ник Риль, Ник Таунсенд, Нори Даффи и Рон Россбах, Остин Стэнли, Патрик Ригерт, Пирс Ньюман, Пол Драсел, Райан Fucking Маклин, Райан Абрам, Ральф Летто, Рафаэль Роча, Рафаэль Чэндлер, Реми Трейер, Ренато Рамонда, Рик Харрелсон, Ричард Старр, Роб «Tanglebones» Старобрин, Роб Донохью, Роберт Брюс, Роберт Де Луна, Роб Макнами, Росс Коумен, Росс Чун, Рубен «Vash» Кастильо, Рэббит Р. Стоддард, Скотт Белчак, Скотт Дрю, Стивен Дж. Фонтенот, Стивен Стивак, Стивен Чени, Сэмвайз Кридер, Тед Нови, Тим Хатчингс, Томас Конгеруд, Трейси Барнетт (Sand & Steam Productions), Треси Арвицо, Трэвис Скотт, Уиллям Дж. Муир, Фил «DNAPhil» Веччионе, Франк Мишо, Фред «Fizzbang» Зелени, Хэмиш камерон, Чарли Рис, Чэд Квин, Шейн Джексон, Шерил Трускин-Золлер, Шон, Эван Торнер, Эдвардс Хэндс, Эмили Кэа Босс, Эми М. Гарсия, Энди Барретт Венн, Эндрю Хэйфорд, Эрик Дж. Бойд, Эрмагерд Мерк Шургербекер, Эрнесто Паван.

## Вольноотпущенные

@ripcred, AKFoose, Atomixwah, Dennettlander, GenericD, Gwathdring, Hauser, Jinks, Karcon Rpg Convention, NerdBound Podcast, Ovid, PiHalbe, RdGkA, Saladdin, Sylvain, Trouble Man, Wielosfer, Zontco Gaming Division, Ави Томас, Адам Х. Стронг-Морзе, Аки Вайнио, Александр Келл, Андреа Унгаро (Эндер), Арен Петерфай, Барак Вайли, Бенджамин «The Benj» Дэвис, Бен и Эйнджел Салливан, Бо Маккаррелл, Бо Уильямс, Брайан «Vomax» Смит, Брайан Келси, Брайан Реннекамп, Брайан Смит, Брайан Холленбек, Брет Джиллан, Брэд Моррис, Булл Спёк, Винсент Аребальдо, Грант Мэсси, д-р Алекс Фрейзер, Д. Р. Гилберт, Дарен Г. Миллер, Дастин Вестфол, Дерек Хэндли, Дж. П. Соэрс, Дж. Росс Николл, Дж. Хартман, Джаррод Фаркахар Никол, Джейд Мескилл, Джеймс «okiraan» Кэмпбелл, Джеймс Дилейн, Джек Сондерс, Джереми Морган, Джереми Роберт Маккой, Джерольф Николай, Джеспер Вейе Уолтон Симонсен, Джесси Кэт, Джеффри Дж. А. Фуллер II, Джеффри Колльер, Джим Райан, Джим Саут, Джим Свини, Джино Моретто, Джозев В. Мюррей младший, Джонатан «Buddha» Дэвис, Джон Б., Джон Коул, Джон Ставрополус, Джофф Дэш, Джошуа А. К. Ньюман, Джэй Шаффсталь, Дэвид Бауэрс, Дэвид М., Дэвид Моррисон, Дэвид Ротфедер, Дэн Кертис Джонсон, Дэн Круикшанк, Дэрил Габлер, Ишаи Барной, К. В. Маршал, К. Лиддл, Карлос Ф. Медина, Кевин Вайзер, Кевин Калп, Кевин Линдгрэн, Кейт Роуз, Кертис Хей, Кит Блокер, Кори Дж. Вайт, Крейг Томпсон, Крис Беннетт, Крис Ветстоун, Кристофер Мэнсон, Лапо Лучини, Ларри Лейд, Лео М. Лаланде, Ли Цикель, Лорен М. Рой, Лоуэлл Фрэнсис, Лука Велуттини, Людовик Папе, м-р Роберт М. Паттерсон эсквайр, Маджистер Уилсон, Майк Д., Майлз Матгон, Ману Маррон, Марко «Mr. Мас» Андритто, Марк Панхерст, Маттиа Грациоли, Миша Волфингер, Мишель «ChessyPig» Тейлор, Мэтти Брайс, Мэтт Канале, Мэтт Форбек, Нил О’Ди, Ноам Роузен, Олли Гросс, Остин Конли, Паоло Карневали, Патрис Хеде, Пит Гриффит, Пол Эдсон, Р. Эдвардс Макоуэн III, Роберт «Stabby the Narwhal» Миллер, Сарн Аска, Себастьян Келле, Скотт Гейбл, Снейк Плисскен, Стивен Джозеф Эллис, Стивен Роберт, Стивен С. Лонг, Сэм Андерсон, Тим и Кэйт Пост, Тим Орт, Том Гурганус, Тэвис Брайант, Уильям Б. А. Робинсон, Уильям Николкс, Фабио Полидори, Фелан Паркер, Филлип Бейли, Фредерик Эрнст, Х. М. «Dain» Либаргер, Хау А. Баэз III, Хелен Апокалипс, Шейн Маклин, Шейн П. Линч, Шэд Боллинг, Эл Биллингс, Элой Ласанта, Энди «awmyhr» МуНР, Эндрю «Pheylorn» Медейрос, Эндрю Линстром, Эрик Ньюштадтер (e), Эрик Торнбер, Юлей Девлет.





ДЕБЕ МОСС -- САМОДОВОЛЬНАЯ  
ПОДРЫВНАЯ МРАЗЬ.  
НАРИСОВАЛА В ДЕНЬ ЕЁ КАЗНИ.  
ПУСТЬ ОНА И ЕЙ ПОДОБНЫЕ  
КОРЧАТСЯ В АДУ.

# ПЛАНЕТАРНЫЙ ОТЧЁТ

УПО		
<i>Атмосфера</i> превосходная	<b>A B</b>	<i>Климат</i> мягкий
<i>Геосфера</i> стабильная	<b>C D</b>	<i>Гидросфера</i> подходящая
<i>Биосфера</i> благоприятная	<b>E F</b>	<i>Разумная жизнь</i> отсутствует

# ДОСЬЕ КОЛОНИИ

УДК		
<i>Планирование</i> тщательное	<b>U V</b>	<i>Плотность</i> низкая
<i>Рабочая сила</i> мотивирована	<b>W X</b>	<i>Процветание</i> на высоте
<i>Порядок</i> прочный	<b>Y Z</b>	<i>Правосудие</i> беспристрастное

# НАМИ РУКОВОДИТ

**Контроль**

**Терпимость**

**Гармония**

**Безопасность**

**Статус**

**Свобода**

# НОВАЯ ПЛАНЕТА...

НАЗВАНИЕ

# ...НАШ НОВЫЙ ДОМ...

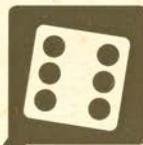
НАЗВАНИЕ

# ...И НЕОПРЕДЕЛЁННОСТЬ

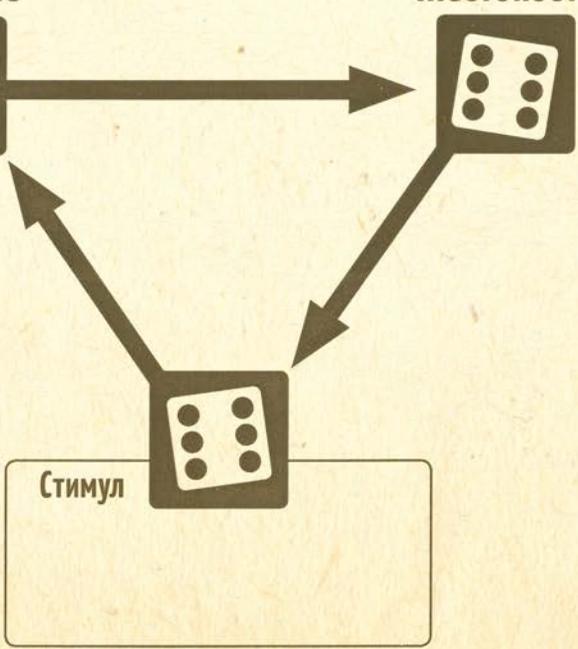
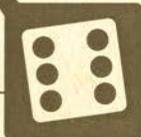
Раболепие



Жестокость



Стимул



# ЗНАМЕНИТОСТИ АДМИНИСТРАЦИИ



## Губернатор

*Высший чин Администрации.  
Имя, клятва и игрок.*

## Должностные лица

*Исполнители воли губернатора.  
Имя, клятва и игрок.*

## Свободные колонисты

*Им никто не заплатил, чтобы  
отправиться в ад.  
Имя, клятва и игрок.*

## Десант

*Большие дубинки Администрации.  
Имя, клятва и игрок.*

## Вольноотпущенные

*Бывшие заключённые, освобождённые,  
но лишённые доверия.  
Имя, клятва и игрок.*

# ЗНАМЕНИТОСТИ ЗАКЛЮЧЁННЫХ

## Папа

Правитель криминальной  
вселенной  
*Имя, клятва и игрок.*



## Фавориты

Властелин порока и бог войны.  
*Имя, клятва и игрок.*

## Беглые

Беглые бандиты,  
преступное дворянство.  
*Имя, клятва и игрок.*

## Заклүчённыe

Взломщики, жулики,  
проститутки, грабители и т.д  
*Имя, клятва и игрок.*

## Развалины и подрывные

Политические, бесполезные  
или покалеченные заклүчённыe.  
*Имя, клятва и игрок.*

# КОЛОНИЯ: ШАГ ЗА ШАГОМ

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

### Шаг 1: Домашнее хозяйство

**Организатор:** Тебе потребуются данные правила и распечатки всех необходимых материалов для игры. Ещё приготовь несколько карандашей и три игровых кубика разных цветов. Выложи лист треугольника неопределённости на стол так, чтобы он был виден всем.

### Шаг 2: Планетарная разведка и досье колонии

**Организатор:** Выдай лист планетарной разведки и досье колонии игроку слева от тебя.

**Игрок слева от Организатора:** Выбери одну из шести оценок, которую считаешь благоприятной и обведи её. Выбери другую, которую считаешь ложной, и вычеркни её. Передай лист игроку слева.

**Следующие два игрока, по очереди:** Повторите шаг, описанный выше. После того как третий игрок сделает выбор, три буквы, связанные с благоприятными условиями, например, **ADE** или **BDF**, составят код универсального планетарного отчёта (УПО).

**Следующие три игрока, по очереди:** Повторите тот же процесс для досье колонии. Оставшиеся буквы составят ваш код универсального досье колонии (УДК).

**Все:** Найдите свою планету и колонию (планетарные отчёты начинаются на стр. 53, а досье колонии — на стр. 79). Прочитайте вслух описание и подробности. Запишите названия на листе треугольника неопределённости. Выберите несколько подробностей, которые вам нравятся и все вместе попробуйте описать вашу колонию и вашу планету.

### Шаг 3: Стимулы и неопределённость

**Следующий игрок слева:** Возьми лист планетарного отчёта и досье колонии и вычеркни стимул, который тебе меньше всего нравится.

**Следующие три игрока, по очереди:** каждый вычеркните по одному стимулу.

**Следующий игрок:** вычеркни один стимул. Оставшийся стимул будет уникальным стимулом вашей колонии. Запишите его на листе треугольника неопределённости.

**Все:** Представьте, как выбранный стимул будет влиять на колонию и как он может мотивировать ваших персонажей.

### Шаг 4: Знаменитости

**Организатор:** Возьми со стола лист знаменитостей колонии и с его помощью объясни концепцию иерархии и то, как знаменитости разделены на администрацию и заключённых, а также на различные ступени.

**Следующий игрок по кругу:** Возьми лист знаменитостей и выбери роль, которая тебя интересует. Запиши имя этой знаменитости (имена приведены на стр. 102). Если у роли есть дополнительные варианты, скажем фаворит или должностное лицо, выбери конкретный вариант. Если создаёшь десантника, выбери ранг (рядовой, младший капрал, капрал, сержант или лейтенант).

**Следующий игрок в очереди:** Продолжайте передавать лист знаменитостей колонии, чтобы каждый игрок выбрал и назвал знаменитость, как описано выше. Если есть возможность, стройте между ними чёткие взаимоотношения.

**После того, как каждый игрок записал одну знаменитость:** Когда каждый записал по одной знаменитости, снова пройдите по кругу и пусть каждый назовёт вторую знаменитость. Она должна быть на противоположной стороне иерархии и не на той же ступени, что и первая.

**После того, как каждый игрок записал двух знаменитостей:** Игрок с самым высоким рангом на стороне Администрации (вероятнее всего губернатор) должен описать как контролируют заключённых и назначить каждому персонажу из числа заключённых уникальный номер. Запишите эти номера на листе знаменитостей.

## Шаг 5: Клятвы

**Следующий игрок:** Выбери любую знаменитость. Посмотри список клятв (см. стр. 104) и выбери что-то одно, что этот персонаж поклялся никогда не делать, пока жив. Напиши клятву в виде «Я никогда...» на его строке в листе Знаменитостей колонии.

**Следующий игрок в очереди:** Продолжайте передавать лист знаменитостей колонии, чтобы каждый игрок по очереди записал клятву одной знаменитости. Когда у каждого из двух персонажей каждого игрока будет клятва, верни лист Организатору.

## Шаг 6: Завершение

**Организатор:** Впиши имена в не выбранные позиции на листе знаменитостей колонии. Эти персонажи получают только имена.

**Все:** Теперь вместе изучите и опишите планету, колонию и отношения между знаменитостями.

**Организатор:** Брось кубики для жестокости, раболепия и выбранного уникального стимула. Результаты будут их стартовыми значениями. Эти три кубика следует бросить и положить посередине стола на лист треугольника неопределённости, каждый в соответствующую клетку. Вот и всё — вы готовы играть!

## КАК ИГРАТЬ В «КОЛОНИЮ»

### Управление сценой

**Организатор:** Вновь начав с тебя в роли Организатора и далее по часовой стрелке, каждый игрок по очереди будет Смотрящим сцены.

**Смотрящий:** «Направь прожектор» на какую-то интересную знаменитость и обстоятельство в колонии и задай о них вопрос.

## Разыгрывание сцены

**Все, кроме Смотрящего:** Решите, кто из знаменитостей участвует и постройте сцену, которая сможет ответить на вопрос, поставленный Смотрящим. Активно ищи способ поставить под угрозу клятвы, возможно заставляя их конфликтовать с выбранным стимулом.

**Смотрящий:** Смотри, как другие игроки разыгрывают сцену. Если потребуется, задавай уточняющие вопросы («как это выглядит?»). Отыгрывай персонажа только если тебя пригласят в сцену.

**Все:** Исход сцены зависит от вас, как от группы. Обязательно ответьте на вопрос Смотрящего. Если на каком-то этапе становится неясно, каков будет этот ответ, немедленно беритесь за кубики (см. раздел «В случае неопределённости» ниже).

**Смотрящий:** Когда сцена на исходе, помоги привести её к завершению и передай обязанности Смотрящего игроку слева. Если ты также и Организатор, подумай, не идёт ли игра к завершению (см. «Завершение игры» ниже). Если да — сообщи всем об этом.

## В случае неопределённости

**Смотрящий:** Выбери два кубика из треугольника неопределённости, оставив один нетронутым. Значение этого стимула не меняется. Брось два выбранных кубика, чтобы определить, какой стимул разрешит сцену.

**Все, кроме Смотрящего:** Сравните новые значения кубиков. Стимул, значение на кубике которого выше, чем значение на следующем кубике по часовой стрелке, можно использовать для разрешения сцены.

**Смотрящий:** Если есть несколько вариантов стимула, выбери, какой использовать. Если возникает неразрешимый спор, передай право принять решение одному игроку.

**В случае одинаковых значений:** В случае парных значений, используй доминирующий стимул для разрешения сцены и добавь особое событие. Если на всех трёх кубиках числа одинаковые, сцену прерывает эпическое событие. См. список событий на стр. 106.

**Все, кроме Смотрящего:** Решите, как доминирующий стимул определит исход сцены и разыграйте её завершение. Обязательно ответьте на вопрос Смотрящего.

**Игрок слева от Смотрящего:** Когда сцена закончится, ты становишься новым Смотрящим. Если произошло эпическое событие, твоя сцена должна быть выстроена вокруг него.

## Если кто-то нарушил Клятву

**Игрок клятвopеступника:** Выбери один из вариантов ниже:

- Знаменитость (не обязательно нарушитель) меняет своё положение в иерархии.

- Отчёт планетарной разведки или досье колонии меняется в лучшую или худшую сторону.
- Меняется уникальный стимул игры

**Все:** Определите, как это изменение повлияет на сюжет и будьте готовы ввести эти изменения в следующую сцену. Персонаж, нарушивший клятву, больше не является важной знаменитостью и должен отныне считаться частью массовки.

### Если кто-то меняет положение в Иерархии

**Игрок, меняющей положение знаменитости:** Измени положение своего персонажа, чтобы отразить новый порядок в колонии. Теперь оба твоих персонажа могут быть на одной стороне или на одном уровне иерархии. Также одну и ту же позицию в иерархии могут занимать несколько персонажей.

**Все:** Определите, как это изменение положения повлияет на сюжет и используйте его в следующих сценах.

### Если знаменитость умирает

**Все:** Вполне нормально убить любую колониальную знаменитость (или не знаменитость) в рамках сцены. Также нормально, с разрешения игрока, использовать смерть персонажа как основу для вопроса.

**Игрок мёртвого персонажа:** Возьми себе одного из персонажей с именем, но без описания на листе знаменитостей колонии. Если таких нет, добавь новую знаменитость на ступени, которую твои персонажи ещё не занимали.

**Игрок слева от игрока мёртвого персонажа:** Задай клятву для нового персонажа.

### Завершение игры

**Организатор:** Каждый раз, когда приходит твоя очередь быть Смотрящим, проверь, не идёт ли игра к концу. Когда общее количество нарушенных клятв и мёртвых, сошедших с ума или пропавших знаменитостей превысит количество игроков, ваша история, вероятно, почти закончена.



## Уважаемые читатели!

Спасибо, что выбрали **«Колонию»!** Мы надеемся, что ваши путешествия на далёкие планеты-тюрьмы будут интересными и захватывающими и подарят вам не один приятный вечер в компании друзей.

«Колония» стала третьей книгой, которую студия **SaF Gang Design** выпустила на рынок русскоязычных ролевых игр после **«Постапокалипсиса»** и **«Воспоминаний о будущем»**. И мы не собираемся останавливаться на достигнутом. Наши будущие проекты предложат вам возможность посетить и другие миры.

В игре **«3:16»** мы пригласим вас в светлое будущее человечества, чтобы вы стали теми, кто сражается и умирает за него на чужих планетах, полных агрессивных враждебных инопланетных чудовищ.

В **«Мифогубителе»** вы сможете бросить вызов богам и раз и навсегда стереть саму память об их существовании.

Игра **«Тени города»** покажет вам мрачную изнанку современных городов, где охотятся вампиры и оборотни, маги плетут свои интриги, а во главе корпораций стоят по-настоящему бессмертные существа.

Мы предложим вам собственный космический корабль и бесконечный космос в игре **«Звёздам нет числа»**, расскажем как устроить своё собственное огромное подземелье в игре **«Как заселить подземелье»** и покажем славный боевой путь 46-го гвардейского ночного бомбардировочного авиационного полка в игре **«Ночные ведьмы»**.

Если же вас привлекают игры «старой школы», то что может быть лучше чем игра **«Плач Принцессы Пламени»** (Lamentations of the Flame Princess) от Джеймса Рагги, возродившая дух тех самых приключений, с которых и начались все без исключения настольные ролевые игры?

Следите за новостями на нашем сайте ([www.safgang.ru](http://www.safgang.ru)).

Ещё раз спасибо, что поддерживаете нас.

С уважением,  
**Da Gang**