Таки Кориолис

I’ll be in my bunk

Буду сравнивать с Deep dark blue. В кориолисе даются примеры команд. Точнее не примеры, а основные амплуа. И там есть краткое и ёмкое описание, а также подвиды и примерные члены экипажа. За это плюс)

Со старта сразу говорится - вы должны половину суммы корабля кому-то. Вот и ниточка к энпэцэ и мотивация персонажей

У команды есть своеобразный "покровитель" - ещё ниточка к нпс. И враг ещё

А Р Т Ы

хороши

Пока читаешь - на странице помимо основной информации содержатся сноски небольшие. Порой они повторяют то, что было раньше, но к месту

эпизоды участия божественного покровителя в жизни «подопечного» подчас настолько бесспорны и очевидны, что иначе как чудесами их, пожалуй, и не назовёшь

Пока не вижу ссылок внутри документа. Хотя, справедливости ради, отсылки есть в основном к главам, а их по содержанию можно найти. Но видны и отсылки к таблицам, например. Тут ссылки были бы весьма к месту

Со старта с миром связаны как персонажи по отдельности (плюс ещё репутация - тоже такая опосредованная связь), так и вся команда вместе. Также герои связаны между собой (но это не точно)

Еее, считать нагрузку!

Получаем опыт за вклад в общую цель, внезапному неприятному всплытию личной проблемы, узнавании чего-то нового, жертвой ради друга, следованию своему лику.

Пдф какой-то тяжёлый, странички грузятся долго по сравнению с другими.

Буклеты персонажей весьма ёмкие. Очень слегка напоминают буклеты из каких-нибудь пбта, но здесь нет никаких дополнительных ходов.

ПИСАТЕЛЬ БОЕВЫХ МЕМОВ

Игромеханически каждый буклет уникален своими проблемами, внешним видом и связями с другими персонажами. Как развить эти связи? А хрен его знает, никаких механик для этого пока не нашёл. Также проблемы в буклетах не такие уж и присущие конкретному архетипу, большинство из них можно применить к кому угодно. Могли бы и получше написать.

Связи весьма сильно залезают на территорию другого персонажа и порой вызывают много вопросов. Нраица.

Степени успеха завезли

Механика бросков проста и понятна. Дайспул из д6, чем больше костей тем лучше

Боёвка довольно комплексная, и это…. meh. Тут и 7 видов укрытий, и подсчёт радиуса взрыва, и тому подобное. Но это хевирулз, поэтому вооружаемся вилочками и кушаем кактус.

Арты

Сеттинг прямо заходит

Есть примеры использования правил, а также в наличии небольшое приключение.

Отвратительная секция для мастера. Ни того, как готовить приключения, ни того, как их водить. Есть лишь несколько принципов, механика работы с жетонами тьмы (лайтовая версия ходов мастера) и малоинформативные абзацы о том, что может быть в игре. Всего 7 страниц, карл! Пример приключения занимает больше раза в 4. Возможно, это такая их бизнес-модель - покупайте книжку, не понимайте как водить - покупайте официальные приключения

Картинка “ну нахер, не ну ты видел, 7 видов укрытий”

Когда увидел правила боя (картинка “парламентёр”)

Крутые действия системой не поощряются. Зачем тогда их делать?

Система не даёт инструменты, даёт только готовые решения, которых на всё не хватает.

Где проверки навыков во время боя? Что это за действия, что блять делать?

Спотыкаться о систему, блэт. Просто слишком часто.

Что-то слишком много нужно додумывать