**ОГНЕННЫЙ СЛЕД ОТ ВЫХОДА НА ОРБИТУ**

*Добрый путник войди в славный город Багдад,*

*Ты своим не поверишь глазам.*

*Ждет тебя впереди приключений каскад,*

*Ты готов? Открывайся сезам!*

*Арабская ночь.*

*Волшебный восток.*

*Здесь чары и месть,*

*Отвага и честь.*

*Дворцы и песок.*

*О дивный восток!*

*О сказочный край!*

*Здесь яд и булат*

*Погибель сулят,*

*Смотри не зевай!*

*Хоть лукав и жесток, но прекрасен восток,*

*Наточи свой клинок и вперед!*

*Пусть ковер самолет от забот унесет*

*На восток, куда сказка зовет!*

***Из мультфильма “Аладдин”***

Мы любим ИНРИНРЯ. А ещё мы любим красивые арты и космос, и раз в год я пересматриваю “Светлячка”. Нетрудно догадаться, что после знакомства с кратким описание системы “Кориолис. Третий Горизонт” (далее просто Кориолис) - нам захотелось попробовать эту игру. Мы с нетерпением ждали кампании на crowdrepublic. И вот, наконец, она закончена, и книга лежит перед нами. Время выходить на орбиту.

**Персонажи и корабль**

*- Appears we got here just in the nick of time. What does that make us?*

*- Big damn heroes, sir.*

*- Ain't we just.*

Прежде чем закапываться в книгу правил (а она немаленькая, 400 страниц), мы, как всегда, посмотрим на бланк персонажа (КАРТИНКА ЧАРЛИСТА). Он состоит из двух страниц и, на первый взгляд, на нём ничего интересного: четыре характеристики, набор навыков, очки здоровья и рассудка. Единственное за что цепляется взгляд - секция “Взаимоотношения”, а также некие “Достоинства”. В целом, обычный лист персонажа. Перейдём к его заполнению.

Первый шаг создания персонажей - совместное создание команды. Нам сразу дают понять, что играть мы будем именно командой космического корабля. Система даёт нам выбор из довольно разнообразных “амплуа”: от наёмников и контрабандистов до бродячих циркачей и корреспондентов. Это не только позволяет задать фокус, но и имеет игромеханическое влияние - выбранное амплуа команды даёт персонажам одно из стартовых Достоинств (о них ниже). Авторы же делают по этому поводу несколько странное замечание: “Выбор амплуа команды нужен только для того, чтобы выяснить, зачем эти незаурядные личности со всех уголков Третьего Горизонта собрались на одном корабле”. Пусть так, но это работает чуть лучше, чем они предполагали. Также у команды есть заклятый враг и покровитель, правда что с ними делать непонятно, пусть мастер решает.

Команда помогает определится с персонажами: кто они и что умеют делать. Система также называет это “амплуа” и предоставляет довольно большой их выбор: здесь и дипломаты, и солдаты, и пилоты, есть даже некие изгои, обладающие мистическими силами, а также “писатели боевых мемов”.

Персонажи в Кориолисе состоят из:

* Характеристик и навыков, количество очков которых определяется социальным статусом (воспитанием)
* Производных от них очков здоровья и рассудка
* Достоинств, которые чем-то напоминают трюки из FATE: они имеют узкую сферу применения, но не являются уникальными для каждого конкретного героя. На старте их три штуки: одно достаётся от команды, другое получаешь случайно за лик-покровитель (некая божественная сущность) и третье ты выбираешь сам, исходя из амплуа персонажа.
* Личной проблемы
* Связей с другими персонажами игроков, которые хоть и наличествуют, но совершенно не понятно, как их развивать - таких механик просто нет
* Снаряжения, которое, на первый взгляд, не представляют из себя ничего интересного: набор модификаторов и каких-то возможностей. Также не очень понятно, зачем было плодить одинаковое снаряжение, которое почти ничем не отличается, что особенно заметно с медицинскими технологиями
* Должности на корабле, которая определяет его компетенцию во время космического боя

Также в буклете персонажа содержится:

* Примеры имён и внешнего вида
* Ключевые навыки и характеристика
* Стартовый показатель репутации персонажа (он важен при манипуляции)

Остался последний штрих: нашей бравой команде не хватает корабля. Хочешь - бери готовый, не хочешь - создай свой. Корабли различаются по классу, который определяет базовое значение характеристик, цену и количество модулей. Последние - а также недостаток и усовершенствования - нужно выбрать при создании корабля. Этот процесс чем-то напоминает создание персонажа, но, к сожалению, не повторяет его. Было бы удобно выбрать буклет корабля и раскидать разные возможности по готовой схеме, но взамен нам предлагают посчитать стоимость судна с точностью до процентов. На старте игры предписывается, что корабль принадлежит персонажам игроков лишь наполовину, остальную сумму они кому-то должны и этот долг требует регулярных выплат.

**Общая механика**

*Oh my god. What can it be? We're all doomed! Who's flying this thing!? Oh right, that would be me.*

Механика проверки в Кориолисе проста: опиши действие, мастер скажет какой навык проверять, брось количество костей равное сумме навыка, соответствующей характеристики и бонуса от снаряжение. Шестёрка - это успех! точнее частичный, полный - три шестёрки. Не нравится результат? Молишься ликам и перебрасываешь все не шестёрки (мастер за это получает жетоны тьмы - о них ниже). Очень просто. Чем выше значение характеристик и навыков, тем больше количество костей и, соответственно, выше шансы на успех. Но по какой-то причине характеристики не равнозначны между собой: количество навыков, которые соответствуют характеристикам, изменяются от двух у телосложения до шести у смекалки. Таким образом одни характеристики выгоднее других. Если же мы посмотрим на прародителя, Mutant: Year Zero, то там наблюдается полное соответствие: одна любая характеристика - три навыка. Может стоило найти более подходящие для реалий Кориолиса варианты?

Некоторые навыки тоже выглядят странно. Например, успех на проверке выживания позволяет сориентироваться на местности, соорудить укрытие **или** найти питьевую воду на **одного человека**, в то время как навык науки позволяет быть сведущим “во **всевозможных науках**: от астрофизики и планетологии до генетики и социоарифметики”. Как вообще это сопоставимо? Найдя ручей, ты сможешь напоить только 1 человека, но “тыж учёный” и разбираешься во всём. Почему такая излишняя реалистичность при выживание и такая киношность в науке? Здесь же, по словам авторов, “сочетание колорита восточных сказок с современной **научной фантастикой**”.

<https://smishok.com/uploads/posts/2016-03/1459022135_snimok17.jpg>

<https://smishok.com/uploads/posts/2016-03/1459022113_snimok16.jpg>

**Бой**

***-*** *Now you only gotta scare him.*

***-*** *Pain is scary...!*

Глава, посвященная бою, встречает нас заурядной инициативой и пунктами действий, даже чересчур перегруженными пунктами действий. Здесь рассказывают о том, что ты можешь делать в бою, какие существуют преграды, как получить преимущество и модификаторы, модификаторы, модификаторы… Запомнить их все не представляется возможным: они имеют разное значение, где-то их нужно добавлять себе, где-то вычитать врагу. Боёвка имеет явную тактическую направленность: тут тебе и точное измерение расстояния, и 7 типов укрытий(НУ НАХЕР, НЕ НУ ТЫ ВИДЕЛ?), и правила по засадам. Для ценителей авторы состряпали таблицу на полторы страницы с травмами, которые можно нанести при особо успешном броске атаки. Есть даже сражения с использованием транспортных средств, хотя и очень ограниченные. В качестве вишенки на торте - ситуативный урон от огня, утопления и всего такого.

Первая мысль, приходящая в голову: “На кой ляд это всё?!” Я ничего не запомнил и полез на официальный сайт за ширмой мастера или какой-то памяткой для игрока, чтобы во время боя не сидеть, уткнувшись в книгу. Но ничего такого нет! Спасибо народным умельцам за труд:

<https://karlmunchausen.ru/viewtopic.php?f=30&t=674>

Система пытается предложить для каждой отдельной ситуации в бою новое маленькое правило, которое, понятное дело, используется только в этом конкретном случае и нигде больше. Уверен, что и у такого подхода есть свои почитатели, но как же сильно это ограничивает, усложняет и тормозит процесс. Но это хевирулз. Тут, похоже, так принято.

Особняком стоят сражения на космических кораблях. Этой механики просто не могло быть в Mutant: Year Zero и она сильно отличается от обычного сражения. Сразу же вызывает волнение предостережение авторов, что сражения на кораблях лучше проводить в формате дуэли. Просто мастеру будет сложно уследить за всеми своими кораблями. Всё действие разворачивается на абстрактном поле, где единственным важным фактором является расстояние между кораблями. В начале боя необходимо определить инициативу, пройдя проверку лидерства капитанам. В дальнейшем бой делится на раунды, а те в свою очередь на пять фаз, что позволяет задействовать каждого персонажа, используя его должность. После прочтения возникла мысль, что космический бой на практике будет либо очень хорош, либо просто отвратителен. Главное, чтобы сражение не превратилось в белый совет: какой приказ отдавать, кому сколько энергии потратить, сближаться с противником или удаляться и т.п.

**Сеттинг**

*- For this to work, River and I will have to be dead.*

*- Huh. I'm starting to like this plan.*

Львиную долю книги занимает сеттинг. На 150 страницах авторы повествуют о минувших событиях, влиятельных фракциях совета, людях и их быте, в деталях описывают заглавную станцию Кориолис и отдельно отмечают, что сверхъестественное является реальным. Также в основной книге и продающемся отдельно “Дополнительном Атласе Третьего Горизонта” рассказывают о звёздных системах и их особенностях. Информации на первый взгляд довольно много, посмотрим, окажется ли она полезной для игроков и мастера.

**Раздел мастера**

*No power in the 'verse can stop me.*

Вот только мастера Кориолис обидел больше всего. 7 страниц. Просто вдумайтесь в эту цифру. Мы привыкли, что в других системах либо половина книги, либо целая посвящена тому, как играть в эту конкретную игру. А что Кориолис? 7 страниц. Как мне это водить? Но рано отчаиваться, посмотрим на то, что есть.

Чтобы получилась запоминающаяся игра, Кориолис советует следовать принципам, и они хороши и, как показывает практика других систем, работоспособны. Само повествование нужно делить на сцены. Как их делать, никто, конечно, не рассказал - видимо, места не хватило. Как и на многое другое. Также здесь описана единственная механика для мастера: пункты тьмы. Мастер получает их, когда игроки совершают длительные космические путешествия, возносят молитвы Ликам или встречаются с порождениями Межзвёздной Тьмы. Он, в свою очередь, может тратить их, чтобы доставлять персонажам игроков неприятности как во время боя, так и вне его.

**Впечатления от игры**

*I’m lost, I’m angry and I’m armed*

Первым тревожным звоночком стало то, что нам пришлось несколько раз перечитывать книгу правил - настолько перегруженной и трудно усваиваемой оказалась информация там. Наверное, главная претензия к книге - это неудобное расположение информации. Очень сложно найти нужный материал быстро, прямо на игре, и продолжить кидать кости дальше. Это вызвано рядом причин.

1. В некоторых местах сеттинга пахнет графоманией, авторы говорят очевидные вещи, мусолят одно и тоже, поэтому не видишь сути.
2. Также выделяется плохая структурированность; у меня в голове не образовалась устойчивая конструкция. Например, в D&D 5e это сделано даже не в разы, а на порядок лучше: если нужно что-то вспомнить, достаточно лишь пробежаться по названиям заголовков, пунктов и подпунктов. В D&D они несут смысловую нагрузку, а в Кориолисе необходимо прочитать весь раздел, чтобы найти главное, а это не просто, учитывая предыдущее замечание.
3. Ещё было бы очень удобно, встречая что-то новое (да и старое тоже), получить ссылку на страницу, где про это написано. В Кориолисе иногда такое встречается, но чаще отсылают к главе, а порой в тексте совсем не упоминается о том, что в книге вообще будет информация об этом. Сидишь и фантазируешь себе непонятно что, а потом выясняется что зря ты себе фантазировал, вот же оно. Сначала мы подумали, что это просто недоработка авторов, но потом выявили более глубинные проблемы: они просто не могут отослать к конкретной странице, потому что информация размазана по тексту всей главы, а иногда находится вообще в другой или её нет. Например, при проверке влияния нужно ответить на вопросы и получить положительный или отрицательный модификатор в сумме, а то, что на него влияет твоя репутация находится в другом месте, или в одной главе описывается календарь, а в следующей его повторяют с некоторыми уточнениями. Также в книге постоянно упоминаются некие “сахарные светляки”. После прочтения книги несколько раз мы по этому поводу можем сказать лишь одно (ЧТО ТЫ ТАКОЕ)

Такое чувство, что разные главы Кориолиса писали разные люди и по какой-то одним Ликам ведомой причине они не общались друг с другом. Конечно, можно рассказать и о других мелких недоработках, но это будет выглядеть как придирки. Но, наконец, мы смогли cложить в голове целостную картину и начали играть.

**О персонажах**

*Sir? I think you have a problem with your brain being missing.*

Как и предполагалось, создавать персонажей довольно просто, хоть и не очень интересно: большинству игроков не нравятся предложенные проблемы и взаимоотношения, поэтому первое, что они хотят сделать - придумать своё. Никто не видит интереса во взаимоотношениях вида “Ну, этот персонаж классный, а этот - не очень”. В целом у амплуа персонажей нет оригинальности, какого-то стержня, что будет отличать их друг от друга: немного различаются цифры и достоинства, но большинство из них можно получить в дальнейшем. Мы же привыкли к классам в D&D или буклетам из PbtA, которые делают твоего персонажа особенным, дают уникальные механики.

Создать корабль тоже оказалось легко. Мы думали, будет гораздо хуже. Жаль, что какого-то выбора при этом нет: ставите модули, без которых вообще нельзя обойтись, и свободное место у корабля 3 класса практически кончилось. Долго думать о том, какой изъян для корабля взять, тоже не приходится, ассортимент состоит из двух вариантов: прикольный искусственный интеллект-бунтарь и остальные скучные опции с почти нулевым влиянием на историю. Почему бы не сделать создание корабля подобным созданию персонажа? Какой-нибудь аспект корабля выбирают все (как достоинство от амплуа команды), что-то выбирается случайным образом (достоинство лика), и также каждый привносит что-то своё (достоинство из буклета персонажа). Было бы круто, если бы наполнение корабля формировали присутствующие в игре буклеты.

Также стоит отдельно сказать про процесс подсчёта суммы долга за корабль. Он просто ужасен - там плюс 5%, в другом месте ещё 10%, сверху добавить ещё 5000 единиц местной валюты (биров). В итоге сумма посчитана и благополучно забыта, ведь остальная экономика не продумана: непонятно, сколько персонажи должны получать за задание.Также в книге отсутствует механика просрочки долга, из-за чего смысл описания долговых обязательств теряется.

**О механиках**

*This must be what going mad feels like.*

Наши худшие ожидания относительно механик боя оправдались: огромное количество модификаторов и специальных правил невозможно запомнить, при этом быстро найти их в книге тоже не получается. Хотя бы нас не заставили считать килограммы снаряжения и количество патронов. При этом механика проверок в основе своей вполне жизнеспособна - её портят перегруженность ситуативными правилами. Однако, как показывает практика, при проверках частичный успех и провал выпадают примерно с одинаковой частотой, в то время как полный успех - довольно редкое явление. Возможно, стоило сдвинуть его границы с трёх шестёрок до двух, как было в Mutant: Year Zero. Причём Кориолис оставил оригинальное распределение в бою - там даже 1 лишняя шестёрка даёт дополнительный эффект.

Возможно, именно поэтому в космических боях используется другая механика бросков при проверке инициативы (сравнивается навык Лидерства, но не количество успехов, а максимальный результат на костях) - получить больше одной шестёрки при обычной проверке сложно. Настолько неприкрытые костыли выглядят удручающе. Вообще механика космического боя показывает себя с нелицеприятной стороны (ПАРЛАМЕНТЁР?). В такие моменты буква Р из НРИ куда-то растворяется и мы словно играем в настолку, причём не в самую увлекательную.

* Какая-то абсолютно недоделанная механика приказов капитанов: каждый из них пишет одно из четырёх возможных распоряжений в закрытую и они одновременно их раскрывают. От неё никакого толку, ведь приказ одного капитана не влияет на другого. Видно влияние каких-нибудь Mouse Guard, однако там это сделано на голову выше.
* Несбалансированные должности: капитан просто кричит одно из четырёх слов и нет никаких гарантий, что игроки будут ему подчиняться, а бортинженер способен решить, кто из них будет ходить в этом раунде.
* Проверка, осуществляемая при обнаружении других кораблей, убивает весь эффект неожиданности: её инициатором выступает мастер, а совершает - игрок. Это подразумевает, что игроки уже обо всём догадались, а персонажи ещё находятся в неведение. Круто ли это?

В Кориолисе есть несколько механик, завязанных на сеттинге: психомистицизм, молитвы Ликам, прыжки через Врата. Наиболее интересны молитвы, однако даже они сделаны недостаточно хорошо. При вознесении молитв не играет значение какому Лику она направлена - смысл один и тот же. Мастер за это так или иначе получит пункт тьмы, а вот игрок не всегда сможет выбросить хоть один успех. Какая-то сломанная карма получается.

Но не всё так плохо, нам пришлась по душе проверка влияния. Итоговый модификатор этой проверки вычисляется путём ответов на различные вопросы: какие у вас были отношения в прошлом, чего будет стоить выполнить просьбу, ваш социальный статус и т.д. Чем больше вы взаимодействуете с персонажем ведущего, тем больше связей появляется, а благодаря этой проверке они как на ладони. Чувствуется изменение в отношениях. Однако это не механика Кориолиса а его прародителя Mutant: Year Zero, что чувствуется в некоторых неуместных вопросах, в стиле “на чьей стороне больше людей”, что не всегда уместно в рамках научной фантастики.

**О сеттинге**

*We're lost... lost in the woods.*

Первое, что хочется заметить: не выдержан колорит. Авторы в начале заявляли, что Кориолис - это 1000 и 1 ночь в космосе, поэтому ты ждёшь восточного менталитета, каких-то арабских особенностей, но получаешь во многом что-то привычное для западного человека. Я не могу сказать, что вообще не было никаких попыток передать дух, но они были очень робкими. Если сравнить, например, с Apocalypse World, то во время чтения я чётко представил себе мир грязный и несправедливый, людей с атрофированной моралью. А что Кориолис? Вырви фракции и вставь их в другой сеттинг - всё те же корпорации, вооружённые организации, преступный синдикат, фанатики-радикалы, есть ещё парочка странных, но они непонятно о чём и зачем вообще существуют. Только носят они не обычные костюмы, а камизы, кафтаны и дупатты. А нам хотелось бы прочувствовать новую философию, проявившую себя в быте и культуре горизонта, понять как мыслят его обитатели, но авторы посчитали важным отметить, что все пытаются только выживать. Похвально, конечно, но можно это сделать и более красочно.

Мы неспроста вставили эпиграф. От Кориолиса эту детскую песенку выгодно отличает немногословность, своеобразная насыщенность и глубина. Смотрю на неё, и фантазия уже разыгралась. Да-да, несколько строчек могут сделать больше, чем 150 страниц. Но сеттинг спасают арты, они крайне хороши, подстёгивают воображение. Художник явно уловил настроение. В свою очередь авторы текста погрязли в ненужных фактах. Сколько людей проживает на Кориолисе? Книга говорит “521465”. Зачем нужна подобная информация? Я не запомню эту цифру, а если меня спросят, то отвечу, что около полумиллиона. И это всех удовлетворит. А ещё здесь любят давать описания, говоря кучу названий или имён, в которых ты моментально теряешься. Хотя всё, что известно о той или иной личности, умещается в паре слов. Честно говоря, я и не вспомню ни одну знаменитость Кориолиса, а лучше придумаю свою.

Справедливости ради, создав много событий, авторы предоставили игрокам множество зацепок. Кто-то с кем-то воюет, случаются восстания, пропадают и появляются из ниоткуда корабли, древняя цивилизация оставила после себя множество чудес. В общем, можно с головой погрузится в третий горизонт, если мастер добавит интересных вызовов.

**Об участи ведущего**

*Ah, curse your sudden but inevitable betrayal!*

Система пунктов тьмы выглядит очень сырой. Пока ты тратишь их на скучные вещи, совершая какие-то дополнительные действия в бою, система не подводит, но стоит тебе потратиться на “помутнение рассудка” (читай временная потеря контроля игрока над персонажем) или “личную проблему” персонажа, и здесь можно полагаться только на тонкое взаимопонимание мастера и игрока. И что смешно, игрок не может от этого откупится, он вынужден играть так, как ему говорит ведущий. И ещё, если персонажу как-то помешала его проблема во время встречи, он получает опыт. То есть игрок заинтересован в том, чтобы отыгрывать проблему своего героя, но не может как в том же FATE сам навязать её себе. Это выглядит с одной стороны не очень интересно, а с другой печально. Вот такая картина. Ещё добавьте сюда советы в стиле: “Если вы хотите сделать игрокам сложно - делайте им сложно, а если не хотите делать им сложно - не делайте им сложно” и получится одна из самых плохих секций для мастера, что нам довелось видеть.

А ещё в книге есть пример приключения и “декорации”. В контексте отсутствия нормальной секции для мастера это выглядит как некий намёк - мы не будем рассказывать, как играть в Кориолис, но вы можете прикупить готовые приключения.

**Заключение**

*- The man's taken an irrational dislike to me.*

*- What happened? He see your face?*

Для нас Кориолис - игра-разочарование, где изначально, казалось бы, оригинальная идея была задушена подачей. Авторы взяли самобытный сеттинг, но не смогли выделить его специфику, им не удалось передать атмосферу тех произведений, на которые они ссылались. Кориолис - игра, в которой нужно помнить не принципы, а факты, но представленная в книге информация в большинстве своём мало полезна. Система пытается усидеть сразу на двух стульях. С одной стороны:

* говорит, что каждый бросок важен, но забывает об этом в бою
* даёт нам принципы и какое-то подобие ходов мастера, но при этом практически не регламентирует игровой процесс

А с другой:

* подразумевает предварительное создание сюжетов,но рекомендаций для ведущего практически нет
* пытается моделировать мир, но не даёт интересных и комплексных правил, несмотря на их большое количество

Для реализации своих задумок создатели использовали движок Mutant: Year Zero, который сам по себе неплох, но они мало того, что нагромоздили его дополнительными правилами, но и не привнесли дух Востока и научной фантастики. После знакомства с системой сложилось ощущение, что она банально не доделана. Получилось это из-за спешки или неумения - другой вопрос, однако в то, что есть, играть мы никому не советуем.

Кориолис, спасибо за игру, но с тобой было сложно…

Мы думали, что #принять\_удар\_на\_себя в этот раз будет легко и приятно. Однако внезапно Подвал объял пожар. Мы пытались его тушить, но происходило нечто невообразимое: чем больше усилий прилагали, тем ярче становилось пламя. Старый Подвал канул в Лету, и мы провели месяцы, восстанавливая утраченное. Мир должен знать, что послужило причиной этой катастрофы.

Представляем вам новый сайт и первый материал на нём: обзор на “Кориолис. Третий Горизонт” в перерождённом Ролевом Подвале.

https://rpgbasement.xyz/2018-08-18-corvalolis/