

18+

# ИЗГОИ ГАЛАКТИКИ



НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА ОТ  
СТРАСА АШИМОВИЧА И  
ДЖОНА ЛЕБЕЃ-ЛИТТЛА

# ИЗГОИ

# ГАЛАКТИКИ

СТАНЦИЯ РОЛЛЕВЯР  
ОБРАЗЕЦ

**КУЗНИЦА  
ТЬМЫ**  
BLADESINTHEDARK.COM

Санкт-Петербург  
Студия 101  
2026

УДК 794.02  
ББК 77.056я92  
ЛЗЗ



**Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 18 лет.**

В соответствии с Федеральным законом от 20.12.2010 (ред. от 23.11.2024) № 436-ФЗ

«О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» маркируется знаком «18+».

**Предупреждение:** В книге содержатся сцены курения и употребления алкоголя.

Курение и алкоголь вредят Вашему здоровью. Незаконное потребление наркотических средств, психотропных веществ, их аналогов причиняет вред здоровью, их незаконный оборот запрещен и влечет установленную законодательством ответственность.

**Лебёф-Литтл Джон и Ашимович Страс**

**ЛЗЗ** Изгой галактики / Пер. с англ. — 1-е изд. —  
СПб.: Студия 101, 2026. — 368 с.: 60 ил.  
ISBN 978-5-6051843-6-2

**Издатель ООО «Студия 101», [MAILBOX@STUDIO101.RU](mailto:mailbox@studio101.ru), [WWW.STUDIO101.RU](http://WWW.STUDIO101.RU).**

**Электронную версию игры можно купить на сайте «Станция Ролевая»: [WWW.RPGBOOK.RU](http://WWW.RPGBOOK.RU)**

Произведено 30 апреля 2026 г. Срок годности не ограничен.

Формат 70×100 / 16 (165 × 235 мм). Гарнитурсы Echo 2 и Metro.

Бумага мелованная. Печать офсетная. Тираж 1000 экз.

Отпечатано в соответствии с предоставленными материалами в типографии  
«Астер Петербург», <https://www.print-aster.ru/>

*В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с полными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.*

*\* Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.*

*Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.*



OFF  
GUARD  
GAMES



Текст и иллюстрации © Off Guard Games, 2018,  
This translation is published and sold by permission of  
Off Guard Games, the owner of all rights to publish and sell the same.  
Издание на русском языке © ООО «Студия 101», 2026,  
Authorized translation of the English edition.

ISBN 978-5-6051843-6-2

# НАД КНИГОЙ РАБОТАЛИ

## ДЖОН ЛЕБЁФ-ЛИТЛА

• Художественный директор • Охотник за головами • Гейм-дизайнер •

## СТРАС АШИМОВИЧ

• Гейм-дизайнер • Верстальщик • Графический дизайнер •  
• Космический пройдоха •

## КАРЕН ТВЕЛВЗ

• Главный редактор • Галактический первопроходец •

## БРАЙАНТ СТОУН

• Редактор быстрого старта • Одержимый урботист •

## РИТА ТАТУМ

• Составитель словаря •

## БРЕТТ БАРКЛИ

## ТОМАЗЗО РЕНЬЕРИ

## ХУАН ОЧОА

## МИКЕЛА ДЕ САККО

## ТАЦИО БЕТТИН

• Художники •

## ВЕДЕНИЕ ПРОЕКТА

### ШОН НИТТНЕР

• Менеджер проекта •  
• Межгалактический переговорщик •  
• Звёздный танцор •

### КЭРРИ ХАРРИС

• Менеджер по маркетингу •

### ФРЕД ХИКС

• Президент Evil Hat •  
• Всепланетный сверхразум •

### КРИС ХАНРАХАН

• Глава отдела развития бизнеса •

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

### РОМАН АМЕЛИН

• Переводчик •

### ДАНИИЛ ЯКОВЕНКО

### АНАСТАСИЯ «ХИМА» ГАСТЕВА

• Редакторы •

### РИТА ПРОХОРОВСКАЯ

### РОМАН «МАТРОСКИН» АВЕРИН

• Корректоры •

### МАРИЯ «МАРЭН» ШЕМШУРЕНКО

• Верстальщик • Дизайнер •

### МАРИНА ТАНИКОРО МАТТРИ

• Локализация логотипа и графики •

### АЛЕКСАНДР ВРМАКОВ

• Управляющий полётом •

### АЛЕКСЕЙ «ТРИНИТИ» ЧЕРНЯК

• Центр финансирования •

Создано на основе «Клинок во тьме» Джона Харпера.

Бланки персонажей и раздаточные материалы  
вы можете скачать на сайте [rpgbook.ru](http://rpgbook.ru)

## БЛАГОДАРНОСТИ

Этой игры не было бы без сообщества «Клинков во тьме» в G+, участников бета-тестирования и всех тех, кто играл в «Изгой галактики» в ходе разработки и делился с нами впечатлениями и замечаниями.

**Родоначалники:** никакими словами не передать благодарность за помощь, которую оказали нам Джон Харпер и Шон Ниттнер. Огромное спасибо им за время, терпение, наставления, вдохновение и помощь.

**Вёрстка:** мне не хватило бы духу даже начать осваивать вёрстку, если бы не тот разговор с Бренненом Рисом в четыре утра на Метатопии. Он объяснил мне, что иногда нужно изменить текст, чтобы хорошо его уложить. А ещё от всего сердца благодарю Джона Харпера, который неизменно выправлял мои ошибки. И Шона Ниттнера, который как-то поздним вечером посоветовал мне пару учебников — и всегда был готов оценить мои потуги.

**Отдельная благодарность:** Мелу и Джеффу «Нанчу» Джонстонам, без которых «Бластеры во Тьме» вообще бы не состоялись и не выросли в эту игру и которые вдохновили нас предложить издательству нашу идею, хотя я в ней очень сомневался.

**Тестировщики:** Джефф, Хизер, Фил и Эд окунулись в нашу игру без промедления и по сей день остаются нашими любимыми тестировщиками. Без них я бы и не посвятил «Клинкам» так много времени.

Лучшая команда вторничных вечеров: Майк, Ник, Данте, Дилан, Элис, Лу и Кристиан, которые терпели нашу чушь каждый вторник.

**Столовавты:** Али Акампора, Энди Клэр, Эндрю Ли Суон, Арт Мартинес-Тоббел, Джек Де Куидт, Джанин Хокинс, Кит Джей Карберри и невероятный Остин Уокер — спасибо вам за то, что показали, как смело идти вперёд и делать игру своей.

**Также горячо благодарим всех, кто занимался вычиткой:** Аммар Иджаз, Аске Линдвед, Бен Лиепис, Блейн Флауэрс, Брок Мак-Корд, Брайан Лотц, Крис Уэтстоун, Консил Коллер, Дейв Вайнстин, Дэвид Баррена, Деклан Фини, Хэвенли Эван, Мэтт Хилл, Нил Смит, Роу Портал, Скотт Уилок.

## ВЫРАЖАЕМ ПРИЗНАТЕЛЬНОСТЬ

**Appendix N:** Источники вдохновения перечислены на стр. 12. Список игр, которые на нас повлияли, смотри в «Клинках во Тьме». ^\_~

**Шрифты:** Echo и Echo 2 от Натаниэля Гамы. Metro от Джованни Лимонада. Книга создана с использованием программы Adobe Creation Suite.

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>ОСНОВЫ</b> .....	<b>9</b>	<b>КОНФЛИКТ МЕЖДУ ПЕРСОНАЖАМИ ИГРОКОВ</b> ..	<b>54</b>
Игра .....	9	<b>КРЕДЫ И ЗНАЧКА</b> .....	<b>56</b>
Место действия .....	9	<b>РАЗВИТИЕ</b> .....	<b>58</b>
Игроки .....	10	Развитие персонажа .....	58
Персонажи .....	10	Развитие экипажа .....	59
Корабль .....	11	Изменение бланка корабля или персонажа .....	60
Роль ведущего.....	11	<b>ПЕРСОНАЖИ</b> .....	<b>63</b>
Игровая встреча .....	11	<b>СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА</b> .....	<b>64</b>
Источники для вдохновения .....	12	Памятка по созданию персонажа.....	71
Что потребуется для игры .....	12	Навыки.....	72
Это ваша игра .....	13	Обычные предметы.....	74
<b>ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА</b> .....	<b>14</b>	<b>ЗДОРОВЯК</b> .....	<b>77</b>
Это ролевая игра .....	14	Таланты здоровяка.....	78
Определяющие решения .....	14	Снаряжение здоровяка .....	80
Проверки .....	15	<b>МЕХАНИК</b> .....	<b>83</b>
<b>СТРУКТУРА ИГРЫ</b> .....	<b>17</b>	Таланты механика .....	84
<b>НАВЫКИ И ХАРАКТЕРИСТИКИ</b> .....	<b>18</b>	Снаряжение механика.....	86
<b>СТРЕСС И ТРАВМЫ</b> .....	<b>20</b>	<b>МИСТИК</b> .....	<b>89</b>
<b>СЧЁТЧИКИ</b> .....	<b>22</b>	Таланты мистика .....	90
Применение счётчиков .....	25	Снаряжение мистика.....	92
<b>ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ</b> .....	<b>26</b>	<b>ПЕРЕГОВОРЩИК</b> .....	<b>95</b>
Памятка по проверке навыка .....	32	Таланты переговорщика.....	96
<b>ЭФФЕКТИВНОСТЬ</b> .....	<b>34</b>	Снаряжение переговорщика .....	98
Определение уровня риска и эффективности.....	38	<b>ПИЛОТ</b> .....	<b>101</b>
<b>ПОСЛЕДСТВИЯ И ПОВРЕЖДЕНИЯ</b> .....	<b>40</b>	Таланты пилота.....	102
<b>ИСПЫТАНИЯ И ЗАЩИТА</b> .....	<b>43</b>	Снаряжение пилота .....	104
Защита .....	45	<b>ПРОЙДОХА</b> .....	<b>107</b>
Смерть.....	45	Таланты пройдохи .....	108
<b>ПРОВЕРКА УДАЧИ</b> .....	<b>46</b>	Снаряжение пройдохи .....	110
<b>СБОР ИНФОРМАЦИИ</b> .....	<b>48</b>	<b>УМНИК</b> .....	<b>113</b>
<b>ПРИМЕР ИГРЫ</b> .....	<b>51</b>	Таланты умника .....	114
		Снаряжение умника.....	116

<b>КОРАБЛИ И ЭКИПАЖИ</b>	<b>119</b>	<b>ПОДОЗРЕНИЯ</b>	<b>186</b>
<b>СОЗДАНИЕ ЭКИПАЖА</b>	<b>120</b>	<b>НАПАСТИ</b>	<b>188</b>
Памятка по созданию экипажа	124	<b>ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕДЫШКИ</b>	<b>192</b>
<b>УЛУЧШЕНИЯ ЭКИПАЖА</b>	<b>124</b>	Долгосрочный проект	193
<b>МОДУЛИ КОРАБЛЯ</b>	<b>126</b>	Изготовление	193
Дополнительные модули	126	Лечение	194
Модули корпуса	127	Отвод подозрений	195
Модули двигателя	127	Приобретение ресурса	195
Модули сенсоров	128	Ремонт	196
Модули орудий	128	Тренировка	196
<b>ГАМБИТЫ</b>	<b>129</b>	Утоление страсти	196
<b>«ЗВЁЗДНЫЙ ТАНЦОР»</b>	<b>130</b>	<b>СТРАСТИ</b>	<b>198</b>
Дела для «Звёздного танцора»	134	<b>ДОЛГ</b>	<b>200</b>
Начальный расклад	136	Персонажи и организации ведущего во время передышки	203
<b>«ЦЕРБЕР»</b>	<b>138</b>	<b>КАК ИГРАТЬ</b>	<b>205</b>
Дела для «Цербера»	142	<b>НАВЫКИ В ИГРЕ</b>	<b>215</b>
Начальный расклад	144	Взлом	216
<b>«ОГНЕНОСЕЦ»</b>	<b>146</b>	Драка	218
Дела для «Огненосца»	150	Изучение	220
Начальный расклад	152	Манипулирование	222
<b>ДЕЛА</b>	<b>155</b>	Общение	224
<b>ПЛАНИРОВАНИЕ И РАСКЛАД</b>	<b>156</b>	Перепайка	226
Проверка расклада	158	Пилотирование	228
Флешбэки	164	Приказ	230
<b>КОМАНДНАЯ РАБОТА</b>	<b>166</b>	Резонанс	232
<b>ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОРАБЛЕЙ И ИХ СИСТЕМ</b>	<b>169</b>	Скрытность	234
<b>ПРИМЕР ДЕЛА</b>	<b>172</b>	Сноровка	236
<b>ПЕРЕДЫШКА</b>	<b>183</b>	Терапия	238
<b>НАГРАДА И СОДЕРЖАНИЕ КОРАБЛЯ</b>	<b>184</b>	<b>СОВЕТЫ ИГРОКУ</b>	<b>241</b>
		<b>КАК ВЕСТИ ИГРУ</b>	<b>247</b>
		<b>ДЕЙСТВИЯ ВЕДУЩЕГО</b>	<b>248</b>
		<b>ПРИНЦИПЫ ВЕДУЩЕГО</b>	<b>254</b>
		<b>СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ</b>	<b>256</b>

<b>ЧЕГО НЕ СТОИТ ДЕЛАТЬ</b> .....	<b>260</b>
<b>НАЧАЛО ИГРЫ</b> .....	<b>264</b>
<b>НАВСТРЕЧУ ЗВЁЗДАМ</b> .....	<b>268</b>

<b>ОРГАНИЗАЦИИ ПРОЦИОНА</b> .....	<b>324</b>
<b>ДЕЛА (ТАБЛИЦЫ ЗАВЯЗОК)</b> .....	<b>346</b>

## **НАУКА И ЧУДЕСА** **275**

<b>ПРЕДТЕЧИ</b> .....	<b>276</b>
<b>ПУТЬ</b> .....	<b>280</b>
<b>НАУКА</b> .....	<b>284</b>
<b>МОЩНОСТЬ</b> .....	<b>286</b>
Справочные материалы .....	288
<b>ИЗГОТОВЛЕНИЕ</b> .....	<b>290</b>
Дроны.....	294
Урботы .....	296

## **СЕКТОР ПРОЦИОН** **299**

<b>СИСТЕМЫ ПРОЦИОНА</b> .....	<b>300</b>
<b>КАК ИГРАТЬ КСЕНОСА</b> .....	<b>304</b>
<b>СИСТЕМА РИН</b> .....	<b>308</b>
Улей.....	309
СБ-176 .....	310
Бухта.....	311
<b>СИСТЕМА ХОЛТ</b> .....	<b>312</b>
Мем.....	313
Сонхандра .....	314
Вос .....	315
<b>СИСТЕМА АЙОТА</b> .....	<b>316</b>
Амерат .....	317
Индри.....	318
Литиос.....	319
<b>СИСТЕМА БРЕКК</b> .....	<b>320</b>
Акети.....	321
Затмение.....	322
Шимая.....	323

## **ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРЕ** **351**

Расширение возможностей ....	352
Изменение механики .....	353
Новые механики.....	354
<b>ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И ВОЗМОЖНОСТИ</b> .....	<b>356</b>
Члены Гильдий.....	356
Мемские мистики .....	358
Говорящие-с-ночью .....	358
Целители.....	359
Собиратели .....	359

## **ИМЕННОЙ УКАЗАТЕЛЬ** .....

<b>ИМЕННОЙ УКАЗАТЕЛЬ</b> .....	<b>362</b>
--------------------------------	------------



# ГЛАВА 1

# ОСНОВЫ

## ИГРА

**«Изгои галактики»** — это настольная ролевая игра на основе **«Клинок во тьме»**, повествующая об экипаже космолётчиков, которые пытаются остаться в небе и свести концы с концами под суровым гнѐтом Галактической Гегемонии. Их ждут ограбления, погони, побеги, недуманные сделки, перестрелки на бластерах, подставы, предательства, победы и невероятные приключения среди звѐзд.

Мы играем, чтобы узнать, сможет ли экипаж нашего корабля жить и выживать среди грозящих ему со всех сторон криминальных синдикатов, враждующих аристократических семейств, опасных инопланетных видов, загадочных мистиков, развалин погибших цивилизаций и какую роль сыграют в этом слабости и страсти каждого из членов команды.

## МЕСТО ДЕЙСТВИЯ

На дворе 1261 год от основания Галактической Гегемонии, также называемой Альянсом, которая объединила множество враждующих организаций и положила конец Тѐмным векам. Близ Ядра галактики восседает на своём троне Гегемон, чья власть опирается на Великий Совет — собрание влиятельных семей и алчных торговых Гильдий, что контролируют целые отрасли экономики, а также глав могущественных и официально разрешѐнных государством культов.

Впрочем, сектор Проион находится слишком далеко от Ядра, чтобы представлять интерес для больших игроков. В нём проложено несколько надёжных гиперпространственных трасс, объединяющих четыре звѐздные системы, а также построены прыжковые врата, которые ведут в более или менее благоустроенные уголки освоенного

космоса. Но на таком отдалении от Ядра галактики власть Гегемонии ощущается не столь сильно, а потому местные заправилы — это королевы пиратов, криминальные боссы и представители всевозможных корпораций.

Планеты сектора усеяны руинами древней, давно исчезнувшей цивилизации уров — или, как их ещё называют, Предтеч. По словам мистиков, здесь особенно сильно чувствуется мощь Галактического Пути. Люди и инопланетяне живут бок о бок, трудятся ради общих интересов и противостоят как власти Гегемонии, так и организованной преступности, готовой растерзать всех, кто проявит слабость.

## ИГРОКИ

Каждый игрок выбирает роль дерзкого, смелого авантюриста со сложным характером, который пренебрегает безопасностью и правилами ради приключений в жанре космической оперы. Совместными усилиями игроки вдыхают жизнь в звездолёт и его экипаж, а ещё — под руководством ведущего — определяют настроение и стиль игры: от ухабистой космической аферы до сурового криминального триллера.

Игроки — соавторы истории наравне с ведущим, поэтому они несут ответственность за её развитие, а ещё принимают решения относительно системы правил, бросков кубиков и последствий действий.

## ПЕРСОНАЖИ

Экипажу предстоит начать свой путь разрозненной шайкой, которая едва способна выйти в космос, и стать серьёзной и уважаемой командой, о которой все знают и которая оставит след в истории сектора.

Для этого придётся браться за опасные дела (законные и не очень), планировать операции, заключать союзы, обходить врагов вокруг пальца — и всегда хотя бы на шаг опережать Гегемонию. Вы будете совершенствовать свой корабль, добиваться уважения тех, кому протянете руку помощи, и столкнётесь с гневом тех, кому перейдёте дорогу.

Игрок может выбрать один из следующих типажей персонажей:

- ▶ **ЗДОРОВЯК** — опасный и грозный боец.
- ▶ **МЕХАНИК** — техник и хакер.
- ▶ **МИСТИК** — космический скиталец, связанный с Путём.
- ▶ **ПЕРЕГОВОРЩИК** — уважаемый, но нечистый на руку человек.
- ▶ **ПИЛОТ** — настоящий ас с непреодолимой тягой к опасности.
- ▶ **ПРОЙДОХА** — ловкий и везучий малый.
- ▶ **УМНИК** — космический врач и учёный.

В одном экипаже могут быть персонажи разных типажей. Также вы вправе собрать экипаж из персонажей одного типажа.

## КОРАБЛЬ

Помимо героев, игрокам нужно выбрать корабль. У корабля есть свой бланк, как и у любого персонажа. Тип корабля определяет, какими делами в основном будет заниматься экипаж, а также особые возможности, которые сыграют героям на руку. Всего типов кораблей три:

- ▶ **«ЗВЁЗДНЫЙ ТАНЦОР»:** незаконные торговцы, контрабандисты и прорыватели блокад.
- ▶ **«ЦЕРБЕР»:** охотники за головами и специалисты по эксфильтрации.
- ▶ **«ОГНЕНОСЕЦ»:** повстанцы, выступающие против власти Гегемонии, которых объявили преступниками.

Тип корабля не должен вас ограничивать: экипаж «Звёздного танцора» вполне может заняться охотой за головами (по примеру «Цербера») или вступить в противостояние с Гегемонией (как команда «Огненосца»). Однако именно основной тип позволит команде уверенно зарабатывать **КРЕДЫ** и опыт, чтобы развиваться.

## РОЛЬ ВЕДУЩЕГО

Ведущий описывает окружающий героев живой и динамичный мир: как тот, в котором живут законопослушные граждане, так и тот, где правят бал преступники. Ведущий исполняет роли всех персонажей, кроме главных героев. Он придумывает каждому такому персонажу понятную мотивацию и излюбленный образ действий.

Ведущий помогает организовать игру, концентрируя внимание на самом интересном. Он не планирует историю заранее и не направляет её по определённому пути; он подкидывает игрокам интересные завязки, а затем позволяет событиям и их последствиям происходить своим чередом.

## ИГРОВАЯ ВСТРЕЧА

Игровая встреча в **«Изгоях галактики»** похожа на эпизод сериала: одно-два ключевых события и несколько побочных, которые укладываются в общую канву сюжета. Встреча может длиться от двух до шести часов в зависимости от вашей манеры игры.

Во время игровой встречи экипаж выбирает, какое дело будет выполнять, и проходит проверки, чтобы окунуться в гущу событий. Персонажи игроков применяют навыки, сталкиваются с последствиями и доводят дело до конца (не всегда победного). Затем наступает время передышки и восстановления, когда можно заняться сторонними проектами и утолить страсти. Затем игроки ищут новые возможности совершить нечто значимое (или создают свои) и играют, чтобы выяснить, что же будет дальше.

Такая встреча может включать в себя одно дело и время передышки, а также немного свободной игры. Освоившись с правилами, вы сумеете вместить в этот промежуток больше событий — например, сыграть сразу несколько дел.

Примерно десять игровых встреч составляют кампанию. В ходе кампании экипаж вступит в союз с той или иной организацией и поддержит её в борьбе, исход которой изменит баланс сил в секторе. Завершив одну кампанию, стоит сделать перерыв, прежде чем начинать следующую главу истории, в центре которой, вероятно, окажутся уже совсем другие персонажи в новых обстоятельствах.

## ИСТОЧНИКИ ДЛЯ ВДОХНОВЕНИЯ

Чтобы познакомить игроков с жанром этой игры, можно обратиться к известным и любимым многими источникам:

**ФИЛЬМЫ:** «Звёздные войны» Джорджа Лукаса, «Миссия „Серенити“» Джосса Уидона, «Стражи галактики» Джеймса Ганна.

**СЕРИАЛЫ:** «Звёздные рыцари со Звезды изгоев» Такэхито Ихо, «Кай-фоломы» Мишель Ловретты, «Ковбой Бибоп» Кэйко Могумото, «Затерянная вселенная» Хадзимэ Кандзаки, «Светлячок» Джосса Уидона, «Семёрка Блейка» Терри Нейшна.

**МУЗЫКАЛЬНАЯ ТЕМА:** **Ain't No Rest for the Wicked** из репертуара Cage the Elephant.

## ЧТО ПОТРЕБУЕТСЯ ДЛЯ ИГРЫ

- ▶ От двух до четырёх игроков и один ведущий.
- ▶ Горсть шестигранных игровых костей или, как их ещё называют, кубиков (минимум шесть штук).
- ▶ Распечатанные бланки персонажей и корабля, а также таблицы для сверки и досье планет <https://rpgbook.ru/studio101>
- ▶ Эта книга как справочное руководство.
- ▶ Чистые листы бумаги, блокноты и что угодно ещё для записей.