

ДЖАГГЕРНАУТ

270 лет твои предки знали только холод и борьбу с ледяными монстрами, пока однажды посланцы из-за неба не сказали им, что мир несоизмеримо больше. Они поведали, что считали Вальхаллу непригодной для жизни и нашли тут людей случайно. С тех пор прошло более тридцати лет, но твои сородичи не томятся покидать мёрзлые пустоши. В отличие от тебя. Ты желаешь покорить Ойкумену.

В твоём теле живет симбионт — благодаря им ты и твои сородичи и выжили на Вальхалле. Он дарит тебе тепло и увеличивает возможности организма, а ты кормишь его адреналином. Вы оба живёте ради битвы. Таких как ты называют Джаггерernautами за несокрушимую мощь, которая вам присуща.

Тебе в новинку этот мир: мир странных нравов и чудесных устройств. Мир людей, не знающих мощи ледяных пауков и скорости стылых призраков. У них есть больше, чем им нужно, но нет главного — горячего сердца. Но ты покажешь им, что такое настоящий вальхаллец.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Вальхалла: Под твоей кожей извивается симбионт, который вживляют всем молодым воинам суровой ледяной планеты. Он старается мгновенно лечить полученные тобой раны. Ты получаешь Защиту 1.

РЕМЕСЛО

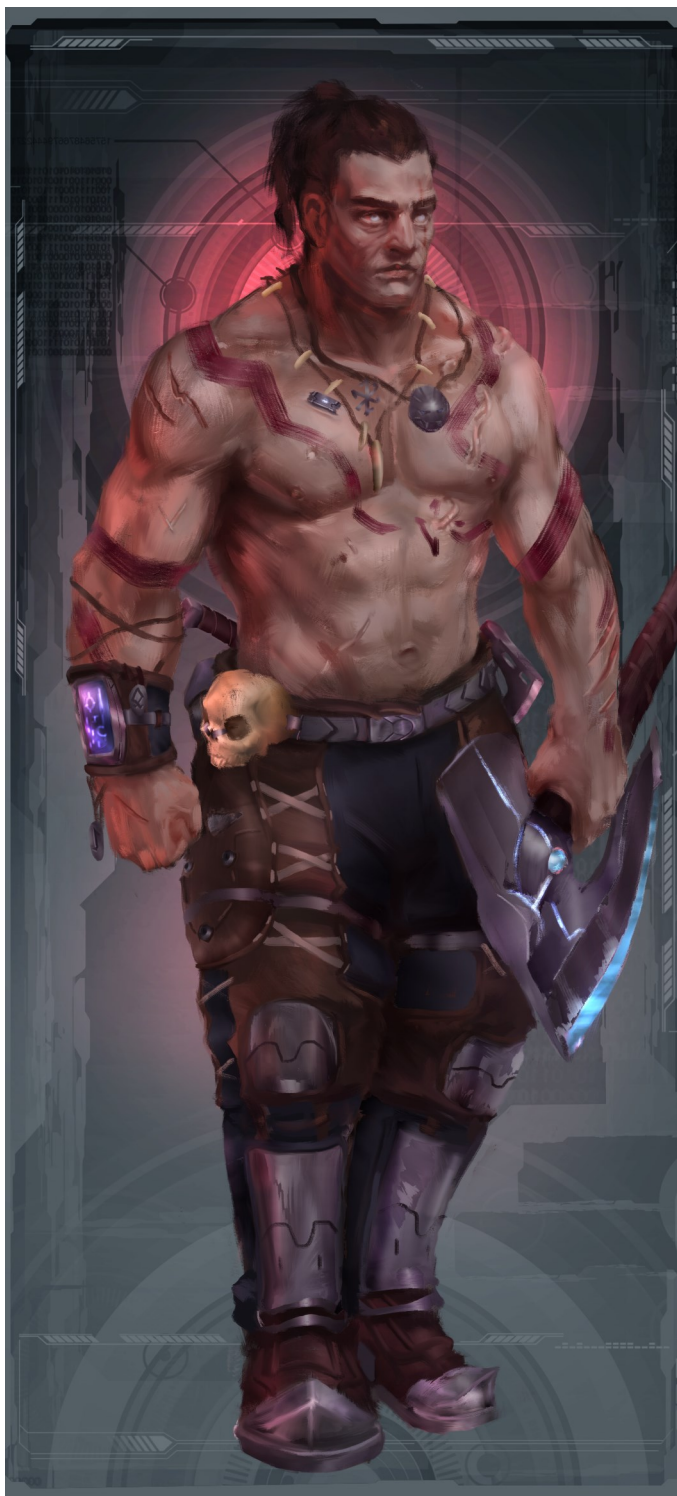
Какова была твоя роль в племени? Выбери 1:

- ☐ **Воин.** В твоём суровом мире больше всего ценится сила. Слабый никогда не станет вождём. Для достижения тобой новых побед симбионт увеличивает силу и выносливость. Ты значительно больше обычного человека.
- ☐ **Охотник.** Добыть пищу на Вальхалле непросто. Чтобы выжить, тебе надо быть стремительнее ледяного ветра. Поэтому симбионт увеличивает твою скорость и ловкость. Ты сильно меньше собратьев-воинов, но куда быстрее.

Персонаж для ролевой игры **Грань Вселенной v2.0**

Автор: Кирилл Румянцев, [Илья Сергеев](#)

Иллюстрация: Юрий Смирнов



ВНЕШНИЙ ВИД

Яростный, дикий или ясный взгляд

Могучие мускулы, худое или гибкое тело

Татуировки, необычные украшения или страшные шрамы

Нечёсанные космы, ирокез или длинная коса

СВЯЗИ

- _____: Сдохнет, если я не помогу.
- _____: Хиловат, но полезен.
- _____: Видел его в деле — впечатлён.
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты получаешь одежды вальхалльца, кожаный мешок, коммуникатор и кредитный чип. Выбери оружие:

- ☐ **Ритуальный меч** (*в упор, бесшумное, штатское*). В Кластере уже знают о сакральности этого меча, поэтому разрешают свободно ходить с ним. Благодаря зазубринам на лезвии приобретает тэг «кровавый», когда ты этого хочешь.
- ☐ **Импульсный топор** (*в упор, двуручное, мощное, бесшумное*). Когда Сражаешься, на 12+ получи +1 к урону.
- ☐ **Копьё** (*в упор/ближняя, двуручное, бесшумное, бронебойное*). Достаточно длинное, чтобы доставать противников, которые считали, что держатся на расстоянии.

Выбери два:

- ☐ **ID.** У тебя как-то получилось достать официальные документы. Теперь ты, наверное, гражданин.
- ☐ **Метательный топор** (*средняя*). Потрать 1 Припас и нанеси противнику свой Урон (с учётом его Защиты).
- ☐ **Адреналиновый инъектор.** Потрать 1 Припас и получи 1 Адреналин. В твоём племени сочли бы позорным его применение, а обычные люди могут быть разочарованы.
- ☐ **Ожерелье из клыков стилого призрака.** Получить такой клык в подарок считается честью даже за пределами твоего дома. Потрать 1 Припас и получи +2 к Репутации на 1 бросок.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 3 | Защита 1 | Припасы 1 | Благополучие 1

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Адреналин: Симбионт питается адреналином, и ты должен под- держивать его. Впиши 1 Адреналин, когда получаешь 10+ на любой проверке Ярости (запас обнуляется после сна). Потрать 1 Адреналин и перебрось весь урон (выбери лучший).

Дикое племя: Этот мир странен и непривычен для тебя. При провале проверки Репутации или Навыка наступают дополни- тельные негативные последствия: прибор сломался или сделал совсем не то, что ты хотел (ты перепутал пистолет и коммуника- тор, например), собеседник оскорбился. Предложи свою версию.

Жизнь на грани: У тебя нет штрафа за Критическое ранение.

Лицом к лицу: Когда ты сражаешься стрелковым (не метатель- ным) оружием, твой урон падает до 2.

Симбионт: Симбионт согревает твою кровь, и потому ты не мо- жешь носить броню и тёплую одежду. Некомфортная среда от жары для тебя на 1 выше. Твоего симбионта можно развивать, но только в избранном Ремесле. Ты не можешь выбрать усиле- ние другого Ремесла. На старте выбери **1 усиление**.

Экзотичный: Джаггернауты встречаются редко. Один раз в сес- сию скажи, что тобой кто-то заинтересовался. Ты можешь полу- чить так допуск куда-либо, рычаг воздействия и проблемы.

УСИЛЕНИЯ ВОИНА

- ☐ **Бойтесь меня!** Ты не паникуешь. Никогда.
- ☐ **Вопль Ярости:** Проверь Ярость, когда испускаешь вопль (1 раз за бой). На 10+ выбери 2. На 7—9 выбери 1.
 - Следующий твой бросок увеличивается на 1 категорию (с 6— на 7—9, с 7—9 на 10+)
 - Противник фокусируется на тебе
 - Каждый соратник получает +1 на следующий бросок.
- ☐ **Ломать не строить:** Когда ты используешь грубую силу, чтобы уничтожить неодушевлённый объект, проверь Ярость. На 10+ выбери 3. На 7—9, выбери 2:
 - Это не заняло много времени;
 - Ничего ценного не пострадало;
 - Не было много шума;
 - Это можно починить без особых усилий.
- ☐ **Несокрушимый:** Ты получаешь Защиту 2.
- ☐ **Панцирные вкуснее:** Ты получаешь тэг «бронейбойный».
- ☐ **Эйфория битвы:** Требует минимум 2 других Усиления Вои- на. Когда в ближнем бою получаешь 10+, потрать весь Адреналин (минимум 3) и мгновенно уничтожь противника, разорвав его на части. Эта атака имеет тэг «кровавый».

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ



ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ **Мы с тобой одной крови:** Выбери 1 усиление Ремесла.
- ☐ **Мы с тобой одной крови:** Выбери 1 усиление Ремесла.
- ☐ **Мы с тобой одной крови:** Выбери 1 усиление Ремесла.
- ☐ **Мы с тобой одной крови:** Выбери 1 усиление Ремесла.
- ☐ **Внутренний зверь:** Получив ранения, в тот же момент по- трать 1 Адреналин и излечи 1 ранение.
- ☐ **Жизнь в лютой стуже:** Уменьши эффект от Некомфортной среды на 2, если это не жара. Потрать 1 Адреналин (не более 1) и сможешь выжить до 3 минут без кислорода.
- ☐ **Молниеносный:** Когда ты игнорируешь угрозу по Ярости, потрать 1 Адреналин и преврати 6— в 7—9.
- ☐ **То, что не убивает меня:** (*ход доступен после того, как в своих приключениях ты умирал, но выжил*). Получи урон +1.
- ☐ **Чемпион:** В ближнем бою потрать 1 Адреналин и выбери на 1 вариант больше из списка хода Сражаешься.
- ☐ **Это! Будет! Работать!** Когда ты чинишь что-то, используй Ярость вместо Навыка. Прибор проработает ровно до тех пор, пока в нем будет необходимость, но после его нельзя будет починить и придётся выбрасывать. На 6— ты оконча- тельно ломаешь предмет.

УСИЛЕНИЯ ОХОТНИКА

- ☐ **Выслеживание:** Твой симбионт влияет не только на физи- ческие характеристики, но и на восприятие. Ты можешь потратить 1 Адреналин, чтобы задать 1 вопрос, будто ты Ориентируешься.
- ☐ **Загнать зверя:** Проверь Ярость, если тебе нужно куда-то быстро попасть. На 10+ ты успеваешь точно вовремя. На 7—9 то же самое, но ты привлекаешь чье-то внимание.
- ☐ **Засада:** Когда ты прячешься, тебя нельзя найти, пока ты этого не захочешь (но ты не невидим). Однако это не рабо- тает, если тебя ищут с помощью специальных сенсоров.
- ☐ **Теплая кровь:** Ты можешь видеть в инфракрасном спектре, когда заявишь это.
- ☐ **У тебя над головой:** Ты передвигаешься по стенам и дер- жишься на потолке, если на них есть за что зацепиться.
- ☐ **Я не добыча:** Если на тебя и твоих соратников собираются напасть, ты узнаешь об этом за несколько мгновений.

АДРЕНАЛИН