

ПОДСКАЗКА ПО БУКЛЕТАМ

КРАТКИЕ ОПИСАНИЯ

Если не хочешь листать все буклеты, можешь выбрать понравившиеся, руководствуясь этими краткими характеристиками. Кроме того, можно выбрать персонажа, не изучая буклет подробно, а по приглянувшейся картинке и описанию слева от неё.

Все эти персонажи могут быть как мужского пола, так и женского, невзирая на иллюстрацию (Компаньонка — на твой страх и риск).

Впрочем, для некоторых мы нарисовали обе версии пола.

АРИСТОКРАТ

Дворянин, чья свита оказывает ему неоценимую помощь. Требует достойного отношения к себе — может заставить окружающих действовать так, как он хочет.

КИБОРГ

Вооружённый верной монокатаной и напичканный полезными имплантами, он не просто воин — но самурай, строго следующий кодексу чести своего клана.

КОМПАНИОНКА

Она умеет нравиться людям — всем и каждому, используя ум и сексуальность. И ловко манипулирует теми, кто рискнул с ней сблизиться.

КУРЬЕР

Плутоватый тип с талантами хакера и обманщика, в голову которого загрузили что-то, имеющее свой разум. И теперь за ним идёт охота.

НАЁМНИК

Он создан для битв и сражений. Владеет самым навороченным оружием среди людей и не готов просто так расстаться с жизнью.

ТАКТИК

Умник, что видит людей насквозь, способен использовать в бою различные тактики... но не это главное. Главное — он может составить план действий практически для любой ситуации.

СОРВИГОЛОВА

Гонщик, прекрасно ладящий со скоростями и техникой. Обладает личным транспортом, небольшим роботом-помощником и нежеланием сидеть спокойно на одном месте.

СТРАННИК

Чудной тип, рождённый в космосе и недолюбливающий планеты. Он верит, что из глубин космоса за ним следит Бездна. И исполняя Её волю, можно обрести просветление.

ТЕНЬ

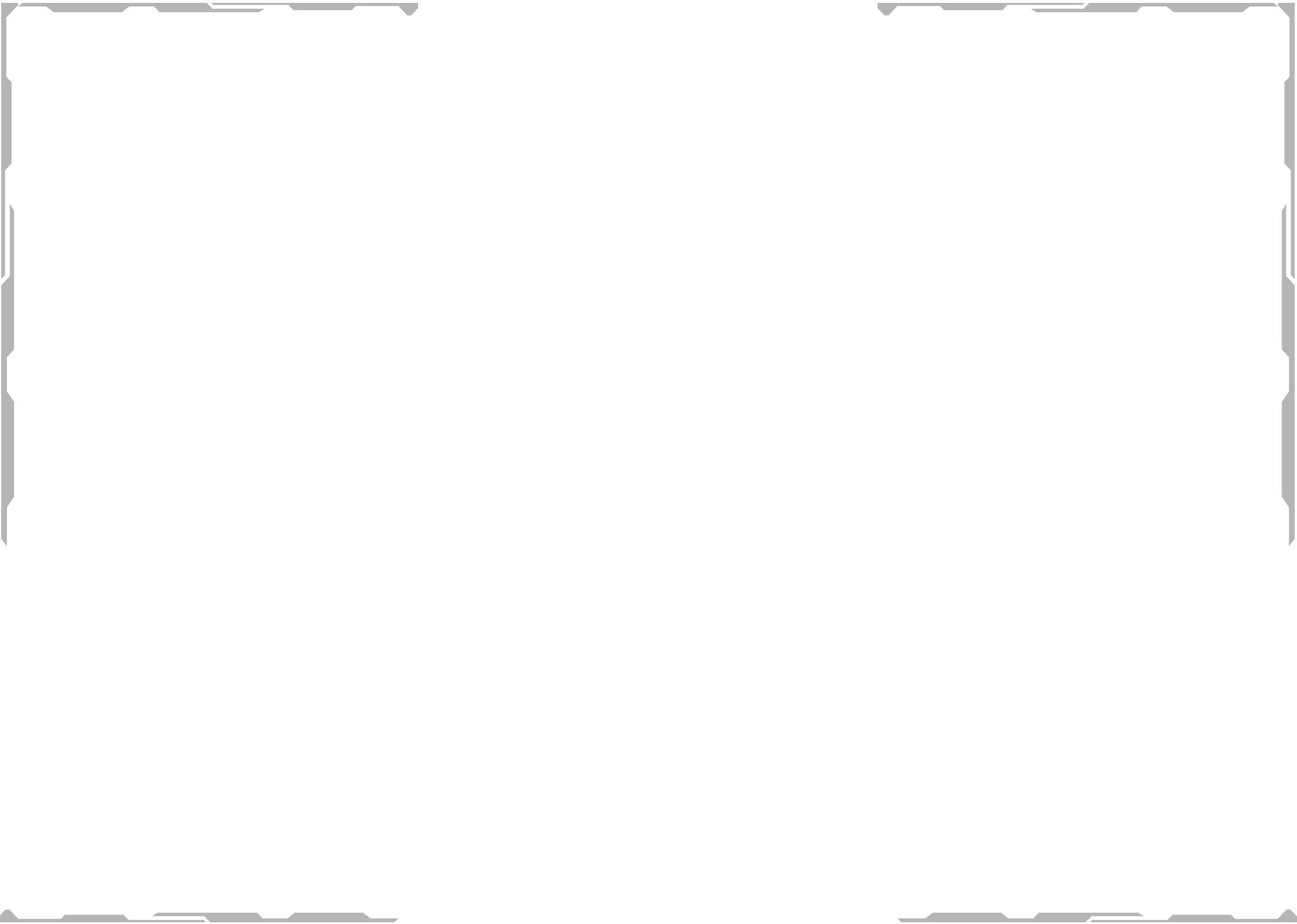
Невидимая убийца, способная пробраться куда угодно и устранить цель одним ударом.

БРОНЕНОСЕЦ

Боевой экзоскелет даёт человеку огромную боевую мощь и множество специальных возможностей.

КАК ЗАПОЛНИТЬ БУКЛЕТ

1. Выбери своё **Происхождение** (или что у тебя вместо него или в сочетании с ним: *Путь, Профессия или Специализация*)
2. Определи свой **Внешний вид**: в соответствующем разделе подчерки понравившиеся тэги или впиши свои.
3. **Связи** заполняются в последнюю очередь, когда персонаж уже готов, и игроки вкратце познакомили друг друга со своими героями. Впиши имя соратника в строчку рядом с характеристикой этой связи. В одну строчку можно вписать не более одного имени, но на одного соратника может быть более одной связи. Пустые строчки для твоих идей—если мыслей про новые связи нет, не заполняй их. Чем больше связей с соратником, тем плотнее ваши отношения и тем эффективнее ты ему помогаешь и мешаешь.
4. В **Снаряжении** есть несколько вариантов для выбора. Выбери столько пунктов, сколько указано перед списком (одно оружие/защита и/или половина доступных)
5. Ты обладаешь всеми **Стартовыми ходами** в начале игры. Иногда там тоже надо что-то сразу выбрать или заполнить (у *Аристократа, Киборга, Курьера, Наёмника и Тени*). Сделай это.
6. Распредели между **Характеристиками** +2, +1, 0 и -1. **Ярость** — это всё, что ты делаешь быстро или полагаясь на выносливость. Ближний бой. **Контроль** — это всё, что ты делаешь внимательно. Самоконтроль, стрельба. **Навык** — это любые знания и умения — всё, чему по умолчанию надо долго учиться. Науки, взлом, техника и электроника. **Репутация** — это социальные взаимодействия, а также попытки обхитрить или понять оппонента, предугадать его действия (в т.ч. в бою).
7. Справа от характеристик (сверху вниз): **Урон, Защита, Ранения, Припасы, Фишки Прибыли**. Под характеристиками— **Благосостояние**. Чёткие квадраты—это стартовый уровень; убедись, что он соответствует действительности (могут измениться из-за происхождения, снаряжения и твоих ходов). В процессе игры делай пометки в квадратиках, если эти вторичные характеристики изменяются.
8. Выбери 1 **Специальный ход** на старте.
9. У некоторых персонажей есть **третий лист** (*Киборг, Сорвиголова, Броненосец*). Заполни его так, как описано.



АРИСТОКРАТ

Хотя Федерация и пытается всеми силами оспорить первенство Империи, все-таки стоит признать, что после Дня Агонии именно последняя сумела по максимуму сохранить свои традиции и устои. Немаловажную роль в этом сыграли аристократы — привилегированный класс дворян, правящих доменами, из которых состоят миры под властью Императрицы.

Но для тебя все сложилось иначе. У тебя нет собственного домена, а потому тебе предстоит самостоятельно найти место в этом мире. Но у тебя всё ещё остались честь, происхождение и жажда власти. А галактика — достаточно непредсказуемое место для того, чтобы дерзкий и смелый юноша мог в итоге сорвать куш и вернуться на родину баснословно богатым аристократом.

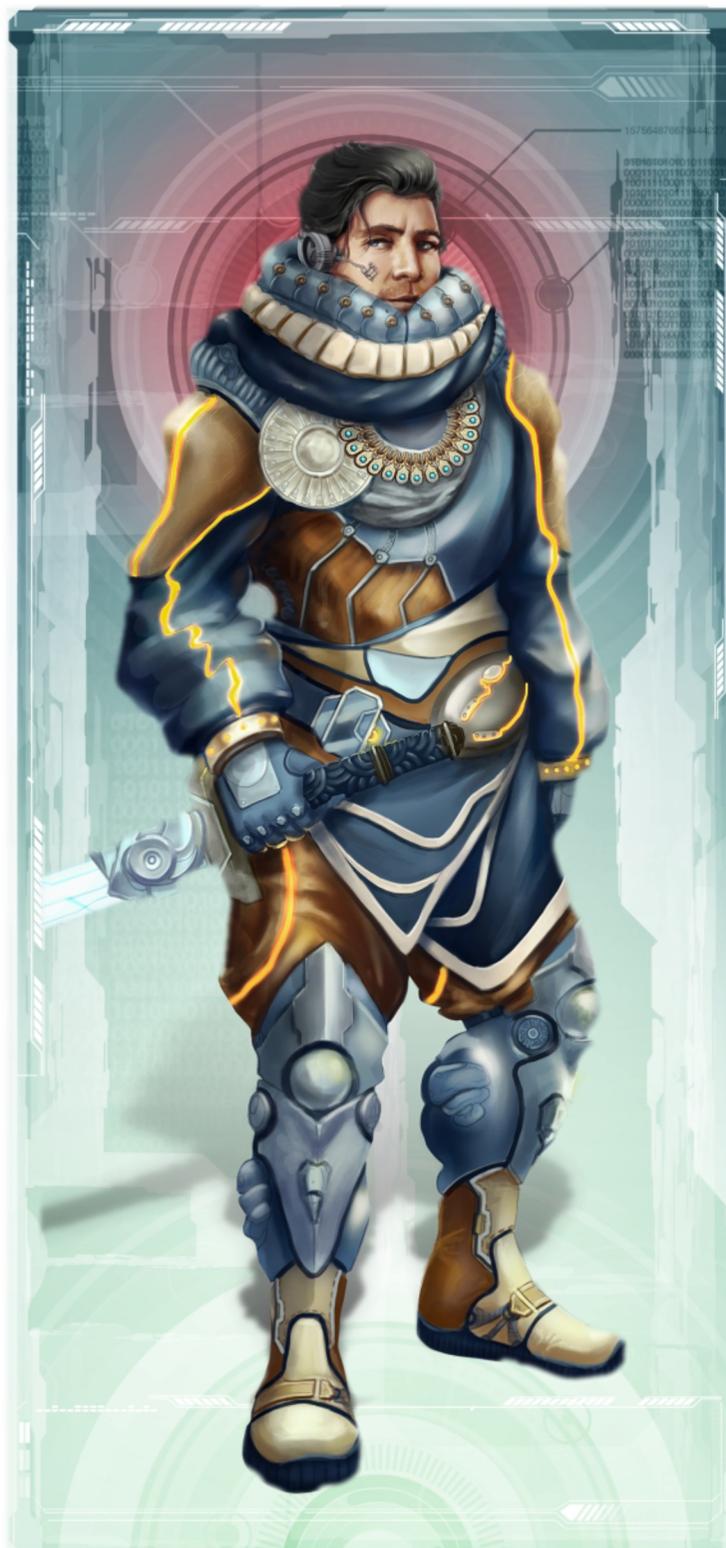
ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери правящий дом, в котором ты рожден:

- Дом Адана:** Фехтование входит в обязательную программу обучения вашего дома. Твой Урон в ближнем бою увеличен на 1.
- Дом Акоста:** Сражаясь один на один в ближнем бою, ты можешь использовать Репутацию вместо Ярости.
- Дом Анхил:** Ты хорошо разбираешься в устройстве криминального мира. Впервые столкнувшись с какой-либо криминальной организацией, ты можешь задать о ней один вопрос из списка хода Ориентируешься.
- Дом Астор:** Твой дом баснословно богат и влиятелен. Один раз в сессию преврати проверку Репутации в 10+.
- Малый дом:** Один раз за игровую сессию ты можешь превратить 6— в 7—9 или 7—9 в 10+, если это пойдет на пользу твоему дому.

Вне Империи

- Кастонианская марка:** Бароны (и иногда баронессы) — самые гордые люди на свете. Когда ты Помогаешь, один раз в сессию ты можешь превратить проверку союзника в 10+.
- Эмираты Эльхали:** Ты — клон самого эмира. Внутри тебя воспоминания всех поколений правителей Эльхали. Когда ты исследуешь что-то, используй Репутацию вместо Навыка.



ВНЕШНИЙ ВИД

Хитрый, надёжный или невинный взгляд

Атлет, рыхлое или красивое тело

Короткие волосы, стильная причёска или дорогая шляпа

Роскошный наряд, мундир или деловой костюм

СВЯЗИ

- _____: Достоин уважения.
- _____: Однажды оказался мне полезен.
- _____: Противно сидеть за одним столом.
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, два комплекта одежды высшего качества и огромный чемодан. Также у тебя есть **фамильный меч** (моноклинок, *в упор, бесшумное, броневойное*)

Выбери защиту:

- Синташелковый мундир дома** (*защита 1, скрытый, штатский*);
- Энергетический щит** (*Потратить 1 припас и полностью игнорировать урон от одной атаки*) в перстне;
- Медицинский браслет** (*потратить 1 Припас, чтобы мгновенно прийти в чувство или вылечить некритическое ранение*).

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 1 | Припасы 2 | Благополучие 3

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

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

Иллюстрация: Игорь Есаулов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

По моей воле: Когда ты отдаешь приказ NPC используя свой социальный статус, проверь Репутацию. На 10+ выбери 1. На 7–9 NPC выбирает 1:

- Он выполняет твой приказ;
- Он отказывается, и ты получаешь +1 против него.

Полезные знакомства: Когда ты ищешь что-то или кого-то, проверь Репутацию. На 10+ выбери 1. На 7–9 выбери 2. На 6– выбери 3.

- Это будет стоить тебе кучу денег;
- Это займёт много времени;
- Ты будешь должен ответную услугу;
- Тебе придется поступить недостойно.

Свита: Аристократ не должен путешествовать один, и поэтому тебя всегда сопровождает свита. Специалисты свиты могут выполнять твои небольшие задания. Выбери *двух специалистов*.

Ты самостоятельно управляешь действиями своих специалистов, пока вы остаётесь на связи. Если связь пропадает, ты можешь лишь обозначать, как специалист поступил бы в той или иной ситуации. Когда специалист действует в одиночку, все его характеристики равны 0.

Если специалист из твоей свиты погибает, ты вербуешь нового в начале следующей игровой сессии, если находишься в месте, где нет проблем с пассажирским снабжением. Реши сам, будет это специалист, прибывший из дома, или местный, нанятый человек.

- **Телохранитель.** (*Ярость*) Один раз за бой может нанести Урон 3 любому противнику.
- **Квартирмейстер.** (*Контроль*) Следит, чтобы у тебя под рукой всегда было необходимое. Раз в сессию получи 3 Припаса и распредели их между собой и соратниками.
- **Советник.** (*Навык*). Когда тебе требуется какой-либо редкий, специализированный или неизвестный навык, 1 раз за сессию ты можешь сказать, что твой Советник им обладает. Получи +1 к проверке, связанной с этим навыком.
- **Герольд.** (*Репутация*) Он может привлечь к себе внимание всех присутствующих. На какое-то короткое время никто не обращает внимание на тебя и твоих спутников.

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ



ОБЕСПЕЧЕНИЕ



Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- **Вам за это платят:** Когда ты проваливаешь проверку, специалист твоей свиты, для которого эта характеристика основная (в скобках), может вмешаться, что даст тебе переброс проверки. Один раз за сессию для каждого специалиста.
- **Влиятельные друзья:** Когда ты используешь *Полезные знакомства*, выбери на 1 вариант меньше, даже на 6–.
- **Вы слышали?:** Когда ты распространяешь слухи о персоне, месте или предмете, проверь Репутацию. На 10+ выбери 2. На 7–9 выбери 1.
 - Почти все верят тебе;
 - Слухи распространяются максимально быстро;
 - Никто не отследит источник слухов.
- **Превосходство напоказ:** Когда ты оскорбляешь или угрожаешь человеку, проверь Репутацию. На 7–9 он совершает ошибку (фокусируется на тебе, выбалтывает лишнее и т.д.). На 10+ получи +1 против него, пока он не успокоится.
- **Прямой наследник:** Теперь ты прямой наследник лорда высокого ранга. Все, для кого это важно, будут относиться к тебе с особым уважением и с удовольствием окажут тебе услуги в надежде на твою благосклонность.
- **Свита — новый специалист:** Выбери еще одного специалиста и добавь его к себе в свиту.
- **Свита — эксперт:** Один из твоих специалистов приобретает новый ход. Отметь его:
 - **Телохранитель:** 1 раз за бой может прикрыть тебя от полученного урона. Проигнорируй этот Урон.
 - **Квартирмейстер:** может 1 раз в сессию достать что-либо необходимое. Проверь Репутацию. На 10+ у тебя есть желаемое, на 7–9 его придется долго ждать, или это будет тебе чего-то стоить.
 - **Советник:** 1 раз за сессию может вылечить суммарно три ранения (или 1 Критическое) кому угодно.
 - **Герольд:** 1 раз в сессию может представить тебя кому-то. Назови факт, который этот человек знает о тебе.
- **Свита — эксперт:** Отметь ход ещё одного специалиста.
- **Чужими руками.** 1 раз в сессию ты можешь приказать каждому специалисту сделать что-то вместо тебя. Его основная характеристика (в скобках) при этом получает +2
- **Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____

АРИСТОКРАТКА

Хотя Федерация и пытается всеми силами оспорить первенство Империи, все-таки стоит признать, что после Дня Агонии именно последняя сумела по максимуму сохранить свои традиции и устои. Немаловажную роль в этом сыграли аристократы — привилегированный класс дворян, правящих доменами, из которых состоят миры под властью Императрицы.

Но для тебя все сложилось иначе. У тебя нет собственного домена, а потому тебе предстоит самостоятельно найти место в этом мире. Но у тебя всё ещё остались честь, происхождение и жажда власти. А галактика — достаточно непредсказуемое место для того, чтобы дерзкая и смелая юная леди могла в итоге сорвать куш и вернуться на родину баснословно богатой аристократкой.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери правящий дом, в котором ты рожден:

- Дом Адана:** Фехтование входит в обязательную программу обучения вашего дома. Твой Урон в ближнем бою увеличен на 1.
- Дом Акоста:** Сражаясь один на один в ближнем бою, ты можешь использовать Репутацию вместо Ярости.
- Дом Анхил:** Ты хорошо разбираешься в устройстве криминального мира. Впервые столкнувшись с какой-либо криминальной организацией, ты можешь задать о ней один вопрос из списка хода Ориентируешься.
- Дом Астор:** Твой дом баснословно богат и влиятелен. Один раз в сессию преврати проверку Репутации в 10+.
- Малый дом:** Один раз за игровую сессию ты можешь превратить 6— в 7—9 или 7—9 в 10+, если это пойдет на пользу твоему дому.

Вне Империи

- Кастонианская марка:** Бароны (и иногда баронессы) — самые гордые люди на свете. Когда ты Помогаешь, один раз в сессию ты можешь превратить проверку союзника в 10+.
- Тао Прайм:** Крылатый единорог — единственный синдикат, где у власти стоят исключительно женщины. Зато только этот синдикат владеет космическим флотом, размер которого может поспорить с флотами межгалактических корпораций. Выбери 1 кибернетический имплант с третьего листа Киборга. Впиши его: _____



ВНЕШНИЙ ВИД

Озорной, обольстительный или невинный взгляд
Атлет, пышка или точеная фигурка
Короткие волосы, длинные распущенный или стильная прическа
Роскошное платье, мундир или деловой костюм

СВЯЗИ

- _____: Достоин уважения.
- _____: Однажды оказался мне полезен.
- _____: Противно сидеть за одним столом.
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея 1D, коммуникатор, кредитный чип, два комплекта одежды высшего качества и огромный чемодан. Также у тебя есть **фамильный меч** (моноклинок, *в упор, бесшумное, броневойное*)

Выбери защиту:

- Синташелковый мундир дома** (*защита 1, скрытый, штатский*);
- Энергетический щит** (*Потрать 1 припас и полностью игнорируй урон от одной атаки*) в перстне;
- Медицинский браслет** (*потрать 1 Припас, чтобы мгновенно прийти в чувство или вылечить некротическое ранение*).

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 1 | Припасы 2 | Благосостояние 3

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

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

Иллюстрация: Игорь Есаулов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

По моей воле: Когда ты отдаешь приказ NPC используя свой социальный статус, проверь Репутацию. На 10+ выбери 1. На 7–9 NPC выбирает 1:

- Он выполняет твой приказ;
- Он отказывается, и ты получаешь +1 против него.

Полезные знакомства: Когда ты ищешь что-то или кого-то, проверь Репутацию. На 10+ выбери 1. На 7–9 выбери 2. На 6– выбери 3.

- Это будет стоить тебе кучу денег;
- Это займет много времени;
- Ты будешь должна ответную услугу;
- Тебе придется поступить недостойно.

Свита: Аристократ не должен путешествовать один, и поэтому тебя всегда сопровождает свита. Специалисты свиты могут выполнять твои небольшие задания. Выбери **двух специалистов**.

Ты самостоятельно управляешь действиями своих специалистов, пока вы остаётесь на связи. Если связь пропадает, ты можешь лишь обозначать, как специалист поступил бы в той или иной ситуации. Когда специалист действует в одиночку, все его характеристики равны 0.

Если специалист из твоей свиты погибает, ты вербуешь нового в начале следующей игровой сессии, если находишься в месте, где нет проблем с пассажирским снабжением. Реши сама, будет это специалист, прибывший из дома, или местный, нанятый человек.

- Телохранитель.** (*Ярость*) Один раз за бой может нанести Урон 3 любому противнику.
- Квартирмейстер.** (*Контроль*) Следит, чтобы у тебя под рукой всегда было необходимое. Раз в сессию получи 3 Припаса и распредели их между собой и соратниками.
- Советник.** (*Навык*) Когда тебе требуется какой-либо редкий, специализированный или неизвестный навык, 1 раз за сессию ты можешь сказать, что твой Советник им обладает. Получи +1 к проверке, связанной с этим навыком.
- Герольд.** (*Репутация*) Он может привлечь к себе внимание всех присутствующих. На какое-то короткое время никто не обращает внимание на тебя и твоих спутников.

ИМЯ										
ЯРОСТЬ										
КОНТРОЛЬ										
НАВЫК										
РЕПУТАЦИЯ			ОБЕСПЕЧЕНИЕ							

Снаряжение и примечания

EXP: УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- Вам за это платят:** Когда ты проваливаешь проверку, специалист твоей свиты, для которого эта характеристика основная (в скобках), может вмешаться, что даст тебе переброс проверки. Один раз за сессию для каждого специалиста.
- Влиятельные друзья:** Когда ты используешь *Полезные знакомства*, выбери на 1 вариант меньше, даже на 6–.
- Вы слышали?:** Когда ты распространяешь слухи о персоне, месте или предмете, проверь Репутацию. На 10+ выбери 2. На 7–9 выбери 1.
 - Почти все верят тебе;
 - Слухи распространяются максимально быстро;
 - Никто не отследит источник слухов.
- Превосходство напоказ:** Когда ты оскорбляешь или угрожаешь человеку, проверь Репутацию. На 7–9 он совершает ошибку (фокусируется на тебе, выбалтывает лишнее и т.д.). На 10+ получи +1 против него, пока он не успокоится.
- Прямая наследница:** Теперь ты прямая наследница лорда высокого ранга. Все, для кого это важно, будут относиться к тебе с особым уважением и с удовольствием окажут тебе услуги в надежде на твою благосклонность.
- Свита — новый специалист:** Выбери еще одного специалиста и добавь его к себе в свиту.
- Свита — эксперт:** Один из твоих специалистов приобретает новый ход. Отметь его:
 - Телохранитель:** 1 раз за бой может прикрыть тебя от полученного урона. Проигнорируй этот Урон.
 - Квартирмейстер:** может 1 раз в сессию достать что-либо необходимое. Проверь Репутацию. На 10+ у тебя есть желаемое, на 7–9 его придется долго ждать, или это будет тебе чего-то стоить.
 - Советник:** 1 раз за сессию может вылечить суммарно три ранения (или 1 Критическое) кому угодно.
 - Герольд:** 1 раз в сессию может представить тебя кому-то. Назови факт, который этот человек знает о тебе.
- Свита — эксперт:** Отметь ход ещё одного специалиста.
- Чужими руками.** 1 раз в сессию ты можешь приказать каждому специалисту сделать что-то вместо тебя. Его основная характеристика (в скобках) при этом получает +2.
- Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____

КИБОРГ

В обществе, где всё направлено на развитие личной эффективности на службе Синдикату, биологические процессы признаны отсталыми. Первая имплантация проводится вскоре после рождения, а модульная платформа позволяет затем изменять и настраивать собственное тело в течение всей жизни. Да, киборгов умеют делать и в других уголках галактики, но только на Тао Прайм это возведено в смысл жизни.

Этот процесс как-то уживается с жёстким следованием кодексу чести и неукоснительным соблюдением многочисленных заповедей и табу. Не все выдерживают строгость этих правил.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Тао Прайм: Ты родился на Тао. С рождения твоё тело модифицировали кибер-имплантами. Когда общаешься с выходцем с Тао, можешь говорить так, что *гайдзины* вас не поймут.

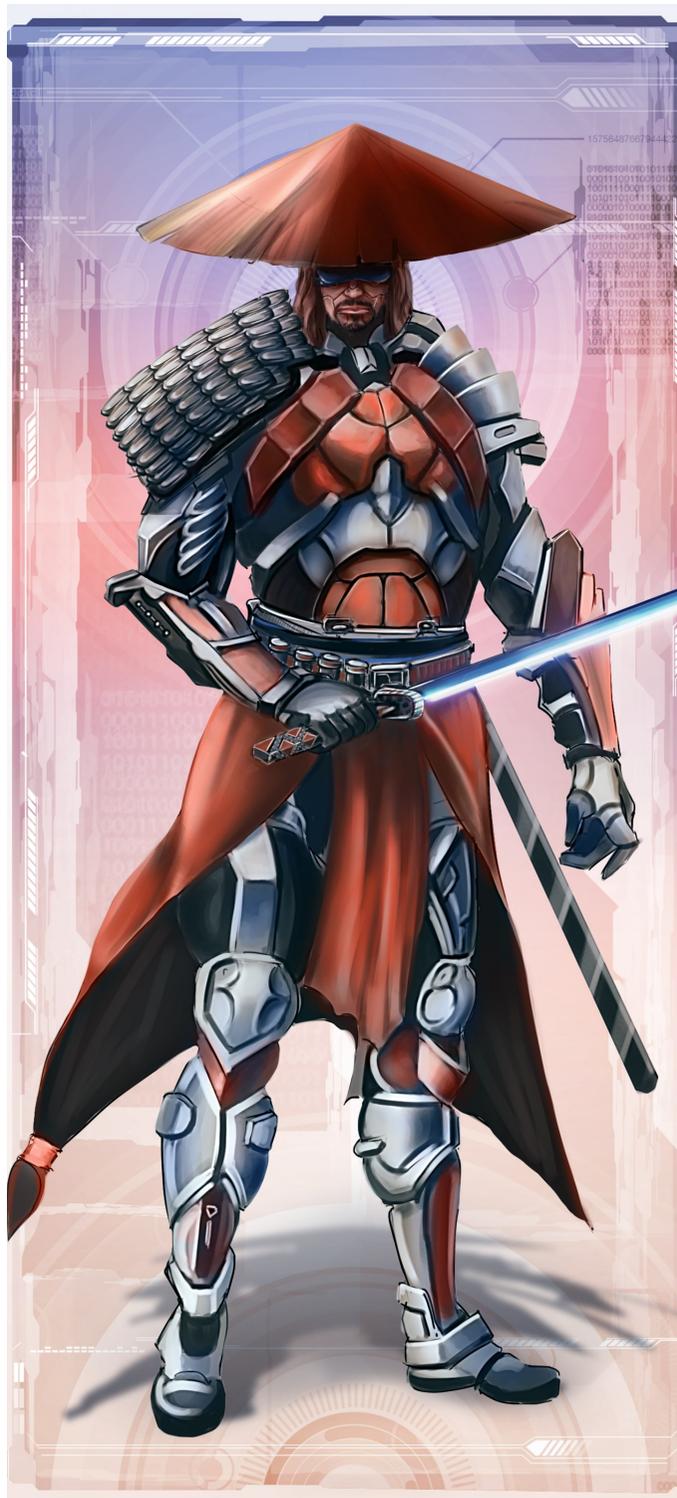
Выбери синдикат, который тебя вырастил:

- Багровый лотос:** «Смерть не является оправданием». Приказание должно быть выполнено несмотря ни на что. Когда ты испускаешь последний вздох, ты можешь заполнить 2 ячейки Бесчестия и сделать бросок успешным (10+).
- Стальной журавль:** «Честь превыше Жизни». Под знаменами этого синдиката служат только безупречные. Когда ты поступил достойно, тут же очисти 1 ячейку Бесчестия. Очисти 2 ячейки, если поступил достойно и в соответствии с выбранными догматами.
- Чёрный лис:** «Всё имеет свою цену». Когда у тебя есть хотя бы 1 заполненная ячейка Бесчестия, когда ты Сражаешься, то на 10+ можешь выбрать на 1 вариант больше из списка. Проиграв бой, немедленно заполни 1 ячейку Бесчестия.

ПУТЬ

Выбери мотив, который вынуждает тебя путешествовать:

- Буси:** Ты — воин сёгуна, преумножающий свою славу и честь синдиката. Твоя цель — показать себя с лучшей стороны и на фоне гайдзинов продемонстрировать превосходство Тао.
- Ронин:** Ты совершил ошибку и покрыл себя позором (или тебя подставили). Ты изгнан из синдиката и скитаешься по Галактике в надежде восстановить свою честь, найти новый дом или умереть достойно.



ВНЕШНИЙ ВИД

Раскосые, «анимешные» или искусственные глаза
Фиолетовые, наращённые или искусственные волосы
Кукольное, роботизированное или крепкое телосложение
Трубки из головы, кибер-конечность или синтокожа

СВЯЗИ

- _____: Спас меня от бесчестия в ущерб себе.
- _____: Знает о моей слабости.
- _____: Тот, кого я должен превзойти.
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, два комплекта повседневной одежды (кимоно и что-то менее традиционное) и вместительную сумку. Из-за встроенных имплантов твоя **Защита составляет 1**.

Выбери два:

- High-end Коммуникатор:** Твои переговоры крайне сложно прослушать, да и отследить тебя по передатчику коммуникатора невозможно.
- «Кикстарт» (в ампулах):** Когда Сражаешься, потрати Припас и увеличи бросок на 1 категорию.
- Монокатана (в упор, бесшумное, бронейное):** Традиционный меч твоего клана. В отличие от обычных моноклинов, это настоящее произведение искусства. Во время атаки ты можешь взять -1 и увеличить Урон на +1.
- Дополнительный апгрейд:** Ты можешь выбрать еще 1 имплант, расположенный на третьем листе.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 3 | Припасы 2 | Благосостояние 2

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

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

Иллюстрация: Игорь Есаулов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Больше, чем человек: Ты — машина, созданная в элитных цехах синдикатов Тао. Выбери **2 кибернетических импланта** из тех, что находятся на третьем листе.

Кодекс чести: Ты соблюдаешь кодекс чести, в котором тебя воспитали. Когда ты поступаешь бесчестно, опозорив себя или свой клан, отметь 1 ячейку Бесчестия. Ведущий может превратить один твой бросок в 6— за каждую заполненную ячейку Бесчестия в течение сессии.

Посмотри на постулаты кодекса чести. Когда ты поступаешь достойно и в соответствии с выбранными постулатами, очисти 1 заполненную ячейку. Когда ты нарушаешь выбранный постулат, заполни 1 ячейку.

Резерв машины: Когда ты получаешь смертельное ранение, откажись от последнего вдоха. Ты мертв, но продолжай сражаться до конца боя. Когда на поле боя больше нет противников, ты умираешь, но твоя доблесть заставляет окружающих восхвалять тебя (очисти 2 ячейки Бесчестия).

Перерождение: Если ты умер с честью (не имея ни одной заполненной ячейки Бесчестия), твой следующий персонаж начинает игру на 1 уровень выше. Если ты умер бесчестно, ты начинаешь игру на 1 уровень ниже или с долгом в 3 EXP (если умер на 1 уровне).

КОДЕКС ЧЕСТИ

Выбери 4 постулата:

- Не позволяй другим превзойти тебя на твоём пути.
- Будь всегда полезен господину.
- Проявляй великое сострадание и помогай людям.
- Прежде чем выразить человеку свое мнение, подумай о том, в состоянии ли он его принять.
- Совершив ошибку, ты должен тут же её исправить.
- Избегай большого количества сакэ, чрезмерной гордости и великой роскоши.
- Совершенствование не имеет конца.
- Путь самурая — это стремление к смерти.
- Следует взвешивать каждое слово и неизменно задавать себе вопрос, правда ли то, что собираешься сказать.

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ



ОБЕСПЕЧЕНИЕ



Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- Апгрейд:** Выбери 2 новых импланта.
- Апгрейд:** Выбери 2 новых импланта.
- Апгрейд:** Выбери 1 новый имплант.
- Быстрее вдоха:** Проверь Контроль, чтобы нанести удар мечом по неодоушевленному предмету. На 10+ ты сломал его, и никто не заметил твой удар. На 7—9 то же самое, но твои механизмы перегрелись от такой скорости — получи 1 ранение.
- Меч как продолжение души:** Когда тебя атакуют в упор, проверь Контроль за мгновение до того, как его атака затронет тебя. На 7—9 нанеси противнику свой Урон, и он нанесет тебе свой. На 10+ то же самое, но противник не причинит тебе урона. На 12+ убей противника на месте. 1 раз за бой для каждого противника.
- Отмщение:** Если ты уличаешь кого-то в обмане или предательстве, впиши его (не более 1 человека одновременно). Ты получаешь +1 против него, пока он не искупит вину, или ты не почувствуешь себя отмщённым: _____
- Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____

БЕСЧЕСТИЕ

ВЕРХНИЕ КОНЕЧНОСТИ

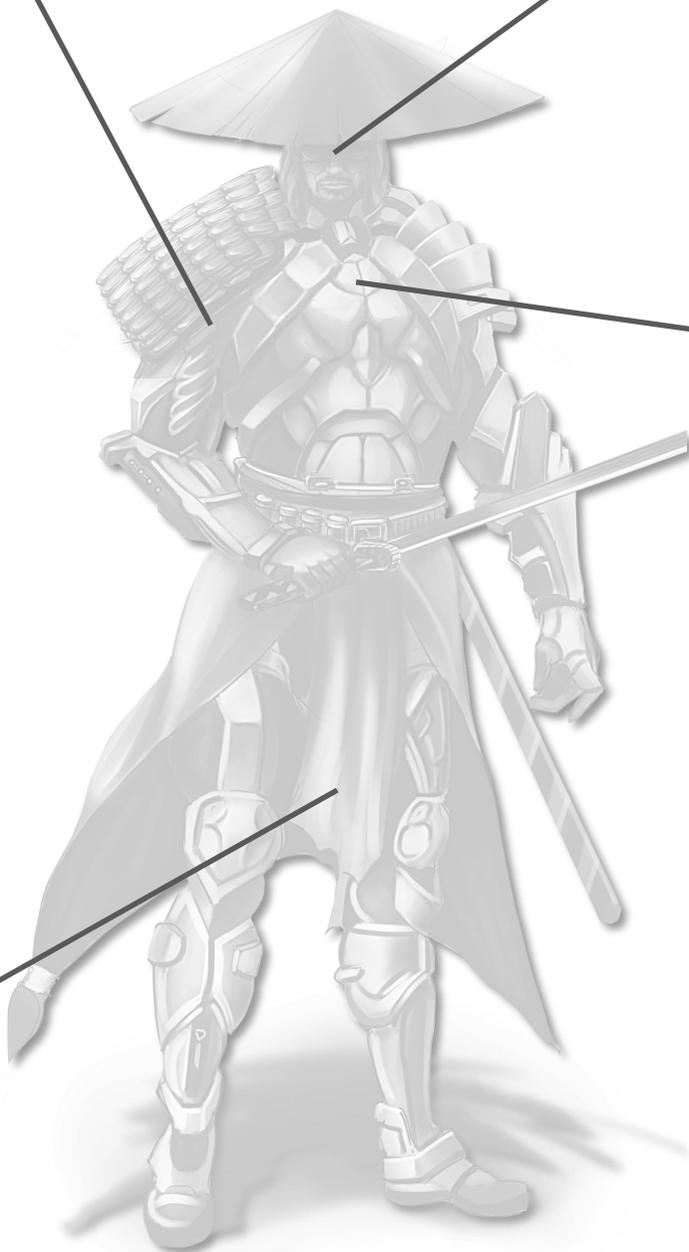
- Встроенное оружие:** Выбери тип оружия:
 - Моноклинок (*в упор, бесшумное, бронбойное*)
 - Пистолет-пулемет (*средняя, авто*)
 - Разрядник, полицейский (*средняя, шок*)
 - Плазменная пушка (*средняя, игнорирует щиты*)

Выбери 2 аксессуара:

- Глушитель (*бесшумное*)
 - Крупный калибр (*кровавый, мощный*)
 - Особый боеприпас (*бронбойный*)
 - Трансформер (*скрытый*)
 - Цифровой прицел (*точное*)
- Выбери еще 1 **аксессуар** для оружия.
- Многофункциональный инструмент:** Когда тебе требуется выполнить операцию, которая требует специальный инструмент, он у тебя есть. Ты не можешь сражаться, пока он активен. Потрать 1 припас и передай инструмент другому персонажу.
 - Эндоскелет:** Когда ты используешь грубую силу для того, чтобы сломать неодушевленный предмет, проверь Ярость. На 10+ выбери 3. На 7-9 выбери 2.
 - Это не заняло много времени;
 - Ничего ценного не пострадало;
 - Это было не очень громко;
 - Это можно быстро починить;

НИЖНИЕ КОНЕЧНОСТИ

- Миомерные мышцы:** Когда тебе нужно оказаться где-то очень быстро, проверь Контроль. На 10+ ты попадаешь туда как раз в тот момент, когда нужно. На 7-9 то же самое, но по пути ты привлеч чье-то внимание.
- Регуляторы:** Ты можешь прыгать на высоту до 15 метров и висеть в воздухе на 15 секунд. При падении с любой высоты ты можешь игнорировать угрозу разбиться насмерть с помощью Контроля.



ОРГАНЫ ЧУВСТВ

- AR-интерфейс:** Ты получаешь +1, когда взаимодействуешь с компьютерными системами.
- Сенсоры:** Выбери 1 сенсор из списка. Сенсор работает в радиусе 25 метров.
 - Сонар (*ночное видение*);
 - Сенсор движения;
 - Сенсор изменения объема;
 - Сенсор электромагнитных полей;
- Выбери еще 1 **сенсор**.

ЦЕНТРАЛЬНЫЕ СИСТЕМЫ

- Биодатчик:** Когда ты получаешь критическое ранение, система тут же лечит его. Один раз за сессию.
- Голодвойник:** Система проецирует твоего двойника, который выполняет последовательность запрограммированных действий. Противники склонны атаковать твоего двойника, а не тебя.
- Замкнутый контур:** Встроенная система жизнеобеспечения. Можешь обходиться без воздуха и находиться во вредной среде (как вакуум или огонь) до 4 часов без вреда. Получи 1 ранение и увеличь срок на 2 часа.
- Подкожная броня:** Твоя Защита равна 2.
- Трюм:** В твоём теле оборудована защищенная от сканирования полость, в которой может поместиться предмет размером с тяжёлый пистолет.
- Фазовый реактор:** Пока ты сохраняешь неподвижность, от твоего реактора можно запитать небольшой транспортный модуль типа автомобиля или некрупное устройство.
- Хамелеон:** Пока ты не совершаешь резких движений, тебя практически невозможно заметить.
- Энергетический щит:** Потрать 1 припас и игнорируй весь урон от одной атаки.

КИБОРГ

В обществе, где всё направлено на развитие личной эффективности на службе Синдикату, биологические процессы признаны отсталыми. Первая имплантация проводится вскоре после рождения, а модульная платформа позволяет затем изменять и настраивать собственное тело в течение всей жизни. Да, киборгов умеют делать и в других уголках галактики, но только на Тао Прайм это возведено в смысл жизни.

Этот процесс как-то уживается с жёстким следованием кодексу чести и неукоснительным соблюдением многочисленных заповедей и табу. Не все выдерживают строгость этих правил.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Тао Прайм: Ты родилась на Тао. С рождения твоё тело модифицировали кибер-имплантами. Когда общаешься с выходцем с Тао, можешь говорить так, что *гайдзины* вас не поймут.

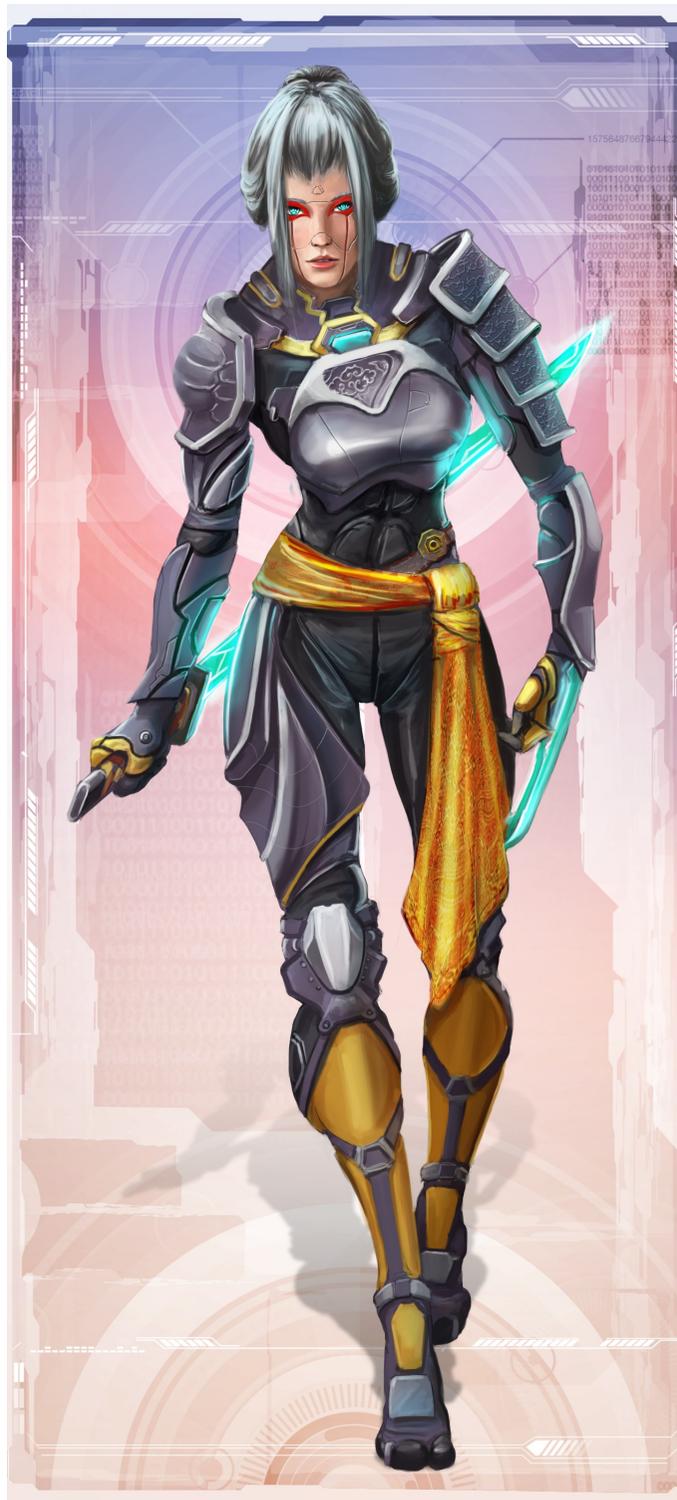
Выбери синдикат, который тебя вырастил:

- Багровый лотос:** «Смерть не является оправданием». Приказание должно быть выполнено несмотря ни на что. Когда ты испускаешь последний вздох, ты можешь заполнить 2 ячейки Бесчестия и сделать бросок успешным (10+).
- Стальной журавль:** «Честь превыше Жизни». Под знаменами этого синдиката служат только безупречные. Когда ты поступила достойно, тут же очисти 1 ячейку Бесчестия. Очисти 2 ячейки, если поступила достойно и в соответствии с выбранными догматами.
- Чёрный лис:** «Всё имеет свою цену». Когда у тебя есть хотя бы 1 заполненная ячейка Бесчестия, когда ты Сражаешься, то на 10+ можешь выбрать на 1 вариант больше из списка. Програв бой, немедленно заполни 1 ячейку Бесчестия.

ПУТЬ

Выбери мотив, который вынуждает тебя путешествовать:

- Буси:** Ты — воин сёгуна, преумножающий свою славу и честь синдиката. Твоя цель — показать себя с лучшей стороны и на фоне гайдзинов продемонстрировать превосходство Тао.
- Ронин:** Ты совершила ошибку и покрыла себя позором (или тебя подставили). Ты изгнана из синдиката и скитаешься по Галактике в надежде восстановить свою честь, найти новый дом или умереть достойно.



ВНЕШНИЙ ВИД

Раскосые, «анимешные» или искусственные глаза
Фиолетовые, наращённые или искусственные волосы
Кукольное, роботизированное или крепкое телосложение
Трубки из головы, кибер-конечность или синтокожа

СВЯЗИ

- _____: Спас меня от бесчестия в ущерб себе.
- _____: Знает о моей слабости.
- _____: Тот, кого я должна превзойти.
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, два комплекта повседневной одежды (кимоно и что-то менее традиционное) и вместительную сумку. Из-за встроенных имплантов твоя **Защита составляет 1**.

Выбери два:

- High-end Коммуникатор:** Твои переговоры крайне сложно прослушать, да и отследить тебя по передатчику коммуникатора невозможно.
- «Кикстарт» (в ампулах):** Когда Сражаешься, потрати Припас и увеличи бросок на 1 категорию.
- Монокатана (в упор, бесшумное, бронейное):** Традиционный меч твоего клана. В отличие от обычных моноклинов, это настоящее произведение искусства. Во время атаки ты можешь взять -1 и увеличить Урон на +1.
- Дополнительный апгрейд:** Ты можешь выбрать еще 1 имплант, расположенный на третьем листе.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 3 | Припасы 2 | Благосостояние 2

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

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

Иллюстрация: Игорь Есаулов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Больше, чем человек: Ты — машина, созданная в элитных цехах синдикатов Тао. Выбери **2 кибернетических импланта** из тех, что находятся на третьем листе.

Кодекс чести: Ты соблюдаешь кодекс чести, в котором тебя воспитали. Когда ты поступаешь бесчестно, опозорив себя или свой клан, отметь 1 ячейку Бесчестия. Ведущий может превратить один твой бросок в 6— за каждую заполненную ячейку Бесчестия в течение сессии.

Посмотри на постулаты кодекса чести. Когда ты поступаешь достойно и в соответствии с выбранными постулатами, очисти 1 заполненную ячейку. Когда ты нарушаешь выбранный постулат, заполни 1 ячейку.

Резерв машины: Когда ты получаешь смертельное ранение, откажись от последнего вздоха. Ты мертва, но продолжай сражаться до конца боя. Когда на поле боя больше нет противников, ты умираешь, но твоя доблесть заставляет окружающих восхвалять тебя (очисти 2 ячейки Бесчестия).

Перерождение: Если ты умерла с честью (не имея ни одной заполненной ячейки Бесчестия), твой следующий персонаж начинает игру на 1 уровень выше. Если ты умерла бесчестно, ты начинаешь игру на 2 уровень ниже или с долгом в 3 EXP (если умерла на 1 уровне).

КОДЕКС ЧЕСТИ

Выбери 4 постулата:

- Не позволяй другим превзойти тебя на твоём пути.
- Будь всегда полезна господину.
- Проявляй великое сострадание и помогай людям.
- Прежде чем выразить человеку свое мнение, подумай о том, в состоянии ли он его принять.
- Совершив ошибку, ты должна тут же её исправить.
- Избегай большого количества сакэ, чрезмерной гордости и великой роскоши.
- Совершенствование не имеет конца.
- Путь самурая — это стремление к смерти.
- Следует взвешивать каждое слово и неизменно задавать себе вопрос, правда ли то, что собираешься сказать.

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ



Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- Апгрейд:** Выбери 2 новых импланта
- Апгрейд:** Выбери 2 новых импланта
- Апгрейд:** Выбери 1 новый имплант.
- Быстрее вдоха:** Проверь Контроль, чтобы нанести удар мечом по неодоушевлённому предмету. На 10+ ты сломала его, и никто не заметил твой удар. На 7–9 то же самое, но твои механизмы перегрелись от такой скорости — получи 1 ранение.
- Меч как продолжение души:** Когда тебя атакуют в упор, проверь Контроль за мгновение до того, как его атака затронет тебя. На 7–9 нанеси противнику свой Урон, и он нанесет тебе свой. На 10+ то же самое, но противник не причинит тебе урона. На 12+ убей противника на месте. 1 раз за бой для каждого противника.
- Отмщение:** Если ты уличаешь кого-то в обмане или предательстве, впиши его (не более 1 человека одновременно). Ты получаешь +1 против него, пока он не искупит вину, или ты не почувствуешь себя отмщённой: _____
- Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____

БЕСЧЕСТИЕ

ВЕРХНИЕ КОНЕЧНОСТИ

- Встроенное оружие:** Выбери тип оружия:
 - Моноклинок (*в упор, бесшумное, броневойное*)
 - Пистолет-пулемет (*средняя, авто*)
 - Разрядник, полицейский (*средняя, шок*)
 - Плазменная пушка (*средняя, игнорирует щиты*)
- Выбери 2 аксессуара:
 - Глушитель (*бесшумное*)
 - Крупный калибр (*кровавый, мощный*)
 - Особый боеприпас (*броневойный*)
 - Трансформер (*скрытый*)
 - Цифровой прицел (*точное*)
- Выбери еще 1 **аксессуар** для оружия.
- Многофункциональный инструмент:** Когда тебе требуется выполнить операцию, которая требует специальный инструмент, он у тебя есть. Ты не можешь сражаться, пока он активен. Потрать 1 припас и передай инструмент другому персонажу.
- Эндоскелет:** Когда ты используешь грубую силу для того, чтобы сломать неодушевленный предмет, проверь Ярость. На 10+ выбери 3. На 7-9 выбери 2.
 - Это не заняло много времени;
 - Ничего ценного не пострадало;
 - Это было не очень громко;
 - Это можно быстро починить;

НИЖНИЕ КОНЕЧНОСТИ

- Миомерные мышцы:** Когда тебе нужно оказаться где-то очень быстро, проверь Контроль. На 10+ ты попадаешь туда как раз в тот момент, когда нужно. На 7-9 то же самое, но по пути ты привлекла чье-то внимание.
- Репульсоры:** Ты можешь прыгать на высоту до 15 метров и висеть в воздухе на 15 секунд. При падении с любой высоты ты можешь игнорировать угрозу разбиться насмерть с помощью Контроля.



ОРГАНЫ ЧУВСТВ

- AR-интерфейс:** Ты получаешь +1, когда взаимодействуешь с компьютерными системами.
- Сенсоры:** Выбери 1 сенсор из списка. Сенсор работает в радиусе 25 метров.
 - Сонар (*ночное видение*);
 - Сенсор движения;
 - Сенсор изменения объема;
 - Сенсор электромагнитных полей;
- Выбери еще 1 **сенсор**.

ЦЕНТРАЛЬНЫЕ СИСТЕМЫ

- Биодатчик:** Когда ты получаешь критическое ранение, система тут же лечит его. Один раз за сессию.
- Голодвойник:** Система проецирует твоего двойника, который выполняет последовательность запрограммированных действий. Противники склонны атаковать твоего двойника, а не тебя.
- Замкнутый контур:** Встроенная система жизнеобеспечения. Можешь обходиться без воздуха и находиться во вредной среде (как вакуум или огонь) до 4 часов без вреда. Получи 1 ранение и увеличь срок на 2 часа.
- Подкожная броня:** Твоя Защита равна 2.
- Трюм:** В твоём теле оборудована защищенная от сканирования полость, в которой может поместиться предмет размером с тяжёлый пистолет.
- Фазовый реактор:** Пока ты сохраняешь неподвижность, от твоего реактора можно запитать небольшой транспортный модуль типа автомобиля или некрупное устройство.
- Хамелеон:** Пока ты не совершаешь резких движений, тебя практически невозможно заметить.
- Энергетический щит:** Потрать 1 припас и игнорируй весь урон от одной атаки.

КОМПАНЬОНКА

Гильдия Компаньонов — официально зарегистрированная организация, члены которой оказывают широкий спектр специфических услуг. Это эскорт высокопоставленных клиентов на светских и официальных мероприятиях, а также организация досуга. Официальная компаньонка — образованный человек, способный вести беседу на большое количество тем, обладает широким кругозором и набором уникальных навыков (включая редкие сексуальные методики).

Получив официальный статус, компаньонка обычно отправляется на поиски клиентов, нередко присоединяясь к группе космических авантюристов, торговцев и искателей приключений. Такой союз даёт ей возможность обзавестись большим количеством полезных контактов, а группе, приютившей её — получить отличного специалиста, способного помочь в тяжёлых переговорах.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери регион галактики, откуда ты родом или где ты проходила обучение:

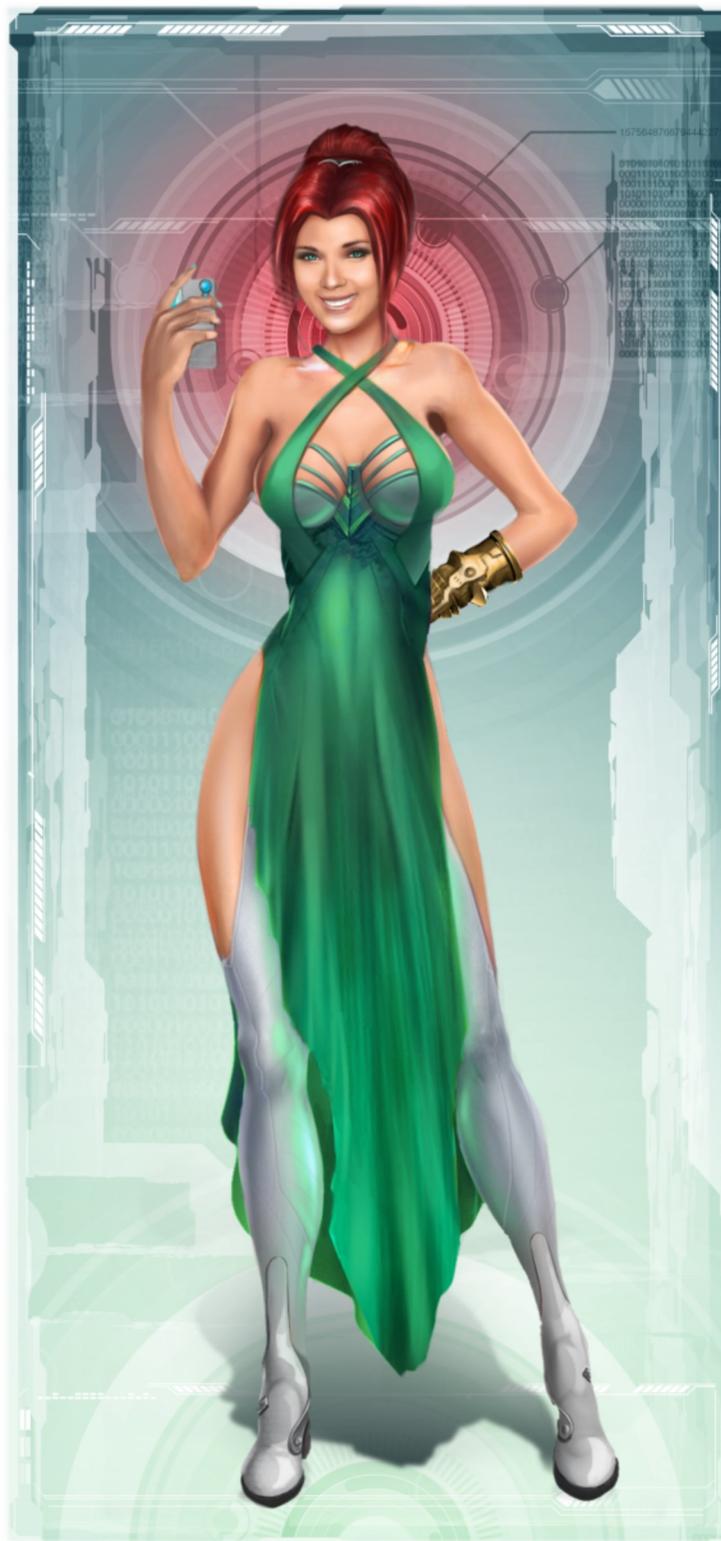
- Империя:** Твое знание этикета позволяет тебе производить особое впечатление на любом мероприятии. Ты можешь представить своих спутников так, что на их выходки, за исключением серьёзных нарушений, какое-то время будут закрывать глаза.
- Федерация:** У тебя есть доступ к обширной базе знаний ещё со времён обучения. Один раз за игровую сессию, когда Исследуешь, получи +2.
- Клоака:** Дикие нравы миров Клоаки приучили тебя к осторожности. Когда ты спасаешь свою жизнь (или честь), ты игнорируешь первое полученное в бою (или сцене) ранение.

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

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

Иллюстрация: Игорь Есаулов

Предупреждение! Не рекомендуется создавать мужскую версию этого персонажа!



ВНЕШНИЙ ВИД

Невинные, горящие или озорные глаза

Экзотическая причёска, уложенные волосы или стильная укладка

Элегантное платье, дорогая одежда или эпатажный наряд

Точёная фигурка, крепкое тело или пышные формы

СВЯЗИ

- _____: Его отношение предвзято.
- _____: Ему нравлюсь я, но не моя профессия.
- _____: Доверил мне свой секрет.
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, два комплекта повседневной одежды и хороший чемодан. Выбери свое уникальное оружие:

- Стилет** (*в упор, бесшумное, скрытое, штатский*) в виде элегантной заколки. Его не могут найти без твоего желания.
- Пистолет, карманный** (*средняя, скрытый, штатский*) из керамопласта. Не виден на экранах сенсоров.
- Разрядник, персональный** (*ближняя, шок, скрытый, штатский*) в виде элегантного браслета на руке. Его не могут найти без твоего желания.

Выбери 3:

- База данных** (+1, когда блистаешь образованием) в наушнике. Потрать Припас и задай вопрос из списка *Ориентируешься*;
- Духи с феромонами** (+1, когда соблазняешь). Потрать Припас, чтобы жертва запомнила тебя только смутно;
- Набор скрытого наблюдения.** Потрать Припас для активации;
- Синташелковое трико** (*защита 1, скрытый, штатский*);
- Энергетический щит** (*потрать 1 припас и игнорируй весь урон от одной атаки*) в форме элемента одежды;
- Эффектный наряд.** +1 вопрос, используя Открытое очарование.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 1 | Припасы 2 | Благополучие 2

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Все решаемо: Ты можешь решить любую проблему до того, как началась перестрелка. Когда ты понимаешь, что конфликт готов перейти в активную фазу, сделай что-нибудь и проверь Репутацию. На 10+ главарь оппонентов обращает внимание на тебя, немедленно остужая накал ситуации до уровня, когда всё ещё можно решить переговорами. На 7–9 то же самое, но тебе сложно избавиться от нежелательного внимания.

Образование: Когда ты участвуешь в светской беседе, проверь Навык. На 10+ ты знаешь какой-то удивительный факт по теме беседы. Сообщи его — и все (или кто-то конкретный) изумлённо сконцентрируют своё внимание на тебе. На 7–9 то же самое, но факт оказался неприятен одному из собеседников, отчего могут возникнуть проблемы.

Открытое очарование: Когда ты приветливо разговариваешь с кем-то, ты можешь задать ему один вопрос из списка. Он должен ответить тебе честно.

- Кому ты служишь?
- Что не нравится тебе в _____?
- Как мне заставить тебя сделать то, что я хочу?
- Что ты чувствуешь сейчас?
- Чего ты хочешь?

Соблазнение: Когда ты ведешь переговоры, открыто соблазняя своего оппонента, считай 7–9 как 10+. Более того, на 12+ он будет так страстно желать угодить тебе, что не потребует ответной услуги и постарается превзойти твои ожидания.

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ



Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- Знаменитость:** Когда ты встречаешь кого-то, кто слышал о тебе, проверь Репутацию. На 10+ скажи Ведущему две вещи, которые он о тебе слышал. На 7–9 скажи Ведущему одну вещь, а вторую он скажет сам.
- Мистификатор:** Когда ты Договариваешься, то получаешь +1 против оппонента даже на 7–9.
- Мнимая беззащитность:** Противники не ждут от тебя серьёзного сопротивления. В бою твоя первая атака наносит Урон 3.
- Отчаянная ложь:** Когда тебя ловят на лжи, у тебя есть последний шанс исправить ситуацию. Проверь Репутацию. На 10+ ты успешно выкручиваешься. На 7–9 выкрутиться не получилось, но и возмездие будет чуть мягче.
- Помощь от друга:** Когда ты Помогаешь кому-то, он получает ещё +1.
- Тайное искусство:** Когда ты оказываешь свои услуги, ты получаешь +2 против своего клиента. Также твой Урон против него увеличивается до 2.
- Талантлива во всём:** Когда ты занимаешься каким-нибудь искусством, проверь Репутацию. На 10+ укажи на НПС, впечатлённого твоим выступлением, и выбери 1. На 7–9 то же самое, но ты привлекла ещё и нежелательное внимание:
 - Он хочет побеседовать с тобой;
 - Он хочет сделать тебе подарок;
 - Он хочет стать твоим клиентом;
 - Он увеличит славу о тебе;
 - Он заинтересовался кем-то из твоего окружения.
- Чёрная вдова:** Когда ты сражаешься с противником противоположного пола (или твоего, если у него нетрадиционная ориентация), ты можешь использовать Репутацию вместо Ярости или Контроля, но только пока он тебя видит.
- Уклончиво:** Когда ты применяешь *Открытое очарование*, ты можешь также задать вопрос:
 - В чём твоя уязвимость передо мной?
- Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____

КУРЬЕР

Информация даёт власть. Ради важных сведений, которых нет ни у кого больше, люди готовы убивать и умирать. Поэтому в развитом обществе так высоко ценятся те, кто способен доставить важные данные в любой уголок галактики, невзирая на все риски. Особенно учитывая, что от системы к системе данные идут не мгновенно. Кому ещё под силу передать клиенту такую информацию, которая может изменить расклад сил, раньше, чем об этом узнают конкуренты?

Для тебя эта вечная гонка – обычная работа. Имплант в твоей голове стал надёжным сейфом, взлом которого практически невозможен. Практически, потому что есть один способ, но, к сожалению, при его использовании ты умрёшь. Поэтому ты умеешь прятаться, передвигаться незаметно и использовать любую возможность быть на шаг впереди.

Однако в этот раз что-то пошло не так. Вскоре после загрузки ты понял, что в твоей голове есть кто-то ещё...

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери одно:

- Империя:** Твой статус даёт тебе дополнительную защиту от твоих преследователей, ведь аристократы очень не любят, когда среди них что-то вынохивают. Ты получаешь 1 дополнительную ячейку опасности.
- Федерация:** Тотальный контроль Корпораций над всеми сферами жизни научил тебя пользоваться всеми благами общества. Если тебе нужен специалист определённого профиля, у тебя есть доступ к информационной сети, проверь Репутацию. На 10+ ты знаешь, где его искать. На 7–9 он может потребовать повышенную плату или ответную услугу.
- Клоака:** Миры, полные беззакония, где алчность часто заставляет пренебречь нормами морали, научили тебя выживать. Когда игнорируешь угрозу, можешь 1 раз превратить 6– в 7–9.
- Пограничье:** Тебе нужно было работать прямо посреди боевых действий. В бою игнорируй первое полученное ранение.



ВНЕШНИЙ ВИД

Цепкий, холодный или затравленный взгляд;
Стильная, практичная или экзотическая причёска;
Шрам, имплант или косметическая правка лица;
Стильный, практичный или яркий костюм.

СВЯЗИ

- _____: Мне интересны его секреты.
- _____: Погибнет, если меня поймают.
- _____: Не только у меня голова не в порядке.
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, два комплекта хорошей одежды и дорогую сумку. Выбери оружие:

- Встроенный моноклинок** (*в упор, бесшумное, бронестойкое, скрытое*)
- Револьвер XPERT** (*средняя, мощное, бронестойкое*)
- Экспериментальный парализатор** (*ближняя-средняя, штатский*). По твоему желанию — *нелетальное*.

Выбери 1:

- Фальшивое ID:** Всегда автоматически проходит проверку, если только эту проверку не проводят с пристрастием. Ты можешь каждый раз программировать его на новую личность;
- Шоковая граната:** Потрать 1 припас и брось гранату. Все, попавшие в зону поражения (диаметр около 5 метров), теряют возможность видеть и слышать на 30 секунд.
- Плащ из синташелка:** Ты получаешь Защиту 1.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 2 | Припасы 2 | Благосостояние 2

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

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

Иллюстрация: Игорь Есаулов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Виртуальный помощник: То, что сейчас находится в твоей голове, имеет разум. Да, обычно в импланты установлен виртуальный помощник (только ты его видишь — реши, как он выглядит), но с твоим что-то не так. Иногда тебе даже кажется, что у него есть интеллект. Когда проверяешь любую Характеристику, зачеркни одну ячейку опасности (можно после броска). Ты автоматически получаешь результат 7–9, но в этот момент тебя контролирует Виртуальный помощник. Как? Решит Ведущий.

Инфоблок: В твое голове установлен имплант, который позволяет тебе переносить информацию, а также записывать то, что ты видишь и слышишь. Ты можешь вернуться к записанной информации позже, если извлечешь её на компьютер.

Неприметный: Твоя работа требует незаметности. Случайный свидетель не сможет описать тебя. Этот эффект не сработает, если ты общался с ним более 10 минут.

Цель номер Ноль: То, что находится в твоей голове, необычайно ценно, но оно не хочет добровольно покидать своё убежище. А кто-то опасный в то же время страстно желает заполучить содержимое твоей головы. У тебя есть пять ячеек опасности. Когда ты не можешь отметить ячейку опасности, преследователи выследили тебя и вот-вот атакуют. Если тебе удалось пережить эту угрозу, очисти шкалу опасности, и всё начинается заново.

Если ты играешь в короткую игру, Ведущий может попросить тебя в начале сессии бросить кубик и вычесть 1 из выпавшего значения. Отметь количество ячеек, равное результату.

Overdrive: Когда ты умираешь, зачеркни 1 ячейку опасности. Виртуальный помощник получает твоё тело под свой полный контроль на 30 минут. Он будет стараться найти способ реанимировать тебя.

Wizard class: Когда ты взламываешь электронное устройство, зачеркни 1 ячейку опасности. Ты мгновенно взламываешь это устройство, делаешь это очень быстро и незаметно.

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ



Снаряжение и примечания

ОПАСНОСТЬ

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- Аноним:** Ты никогда не оставляешь следов в инфосети.
- Анализ в реальном времени:** Когда ты ориентируешься в ситуации, зачеркни 1 ячейку опасности и задай ведущему любой (вообще) вопрос об объекте.
- Банковский сбой:** Один раз за сессию, когда ты совершаешь покупку, используя электронный платеж, стоимость этой покупки не имеет значения. Ты можешь купить только 1 предмет или услугу. Дорогие и частые покупки могут вызывать подозрения.
- Беглый взгляд:** С твоей профессией необходимо быстро разбираться в людях. Когда ты общаешься с каким-то важным человеком, проверь Навык. На 10+ задай 2 вопроса, на 7–9 задай 1 вопрос. Ведущий ответит подробно.
 - *Что он скрывает?*
 - *Каков его настоящий социальный статус?*
 - *Как он ко мне относится?*
 - *Чем он зарабатывает на жизнь?*
- Белый шум:** Когда ты хочешь быть незаметным на записи с камер, проверь Навык. На 10+ камеры показывают то, что ты хочешь. На 7–9 то же самое, и зачеркни 1 ячейку опасности.
- Всегда наготове:** Ты умеешь прятать оружие и используешь складные модификации. Добавь тэг «скрытый» к своему оружию. Кроме того, в твоём теле есть экранированная полость для пистолета. Её сложно найти при обыске.
- Отчаянная ложь:** Когда тебя ловят на лжи, у тебя есть последний шанс исправить ситуацию. Проверь Репутацию. На 10+ ты успешно выкручиваешься. На 7–9 у противников остаются подозрения, и позже они перепроверят сведения.
- Перегрузка серверов:** Зачеркни 1 ячейку опасности. Твой виртуальный помощник атакует все информационные устройства в пределах видимости, перегружая системы и заставляя их отключиться на короткий промежуток времени.
- Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____
- Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____

КУРЬЕР

Информация дает власть. Ради важных сведений, которых нет ни у кого больше, люди готовы убивать и умирать. Поэтому в развитом обществе так высоко ценятся те, кто способен доставить важные данные в любой уголок галактики, невзирая на все риски. Особенно учитывая, что от системы к системе данные идут не мгновенно. Кому ещё под силу передать клиенту такую информацию, которая может изменить расклад сил, раньше, чем об этом узнают конкуренты?

Для тебя эта вечная гонка – обычная работа. Имплант в твоей голове стал надежным сейфом, взлом которого практически невозможен. Практически, потому что есть один способ, но, к сожалению, при его использовании ты умрёшь. Поэтому ты умеешь прятаться, передвигаться незаметно и использовать любую возможность быть на шаг впереди.

Однако в этот раз что-то пошло не так. Вскоре после загрузки ты понял, что в твоей голове есть кто-то ещё...

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери одно:

- Империя:** Твой статус дает тебе дополнительную защиту от твоих преследователей, ведь аристократы очень не любят, когда среди них что-то вынюхивают. Ты получаешь 1 дополнительную ячейку опасности.
- Федерация:** Тотальный контроль Корпораций над всеми сферами жизни научил тебя пользоваться всеми благами общества. Если тебе нужен специалист определённого профиля, и у тебя есть доступ к информационной сети, проверь Репутацию. На 10+ ты знаешь, где его искать. На 7–9 он может потребовать повышенную плату или ответную услугу.
- Клоака:** Миры, полные беззакония, где алчность часто заставляет пренебречь нормами морали, научили тебя выживать. Когда игнорируешь угрозу, можешь 1 раз превратить 6– в 7–9.
- Пограничье:** Тебе нужно было работать прямо посреди боевых действий. В бою игнорируй первое полученное ранение.



ВНЕШНИЙ ВИД

Цепкий, холодный или затравленный взгляд;
Стильная, практичная или экзотическая прическа;
Шрам, имплант или косметическая правка лица;
Стильный, практичный или яркий костюм.

СВЯЗИ

- _____: Мне интересны его секреты.
- _____: Погибнет, если меня поймают.
- _____: Не только у меня голова не в порядке.
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, два комплекта хорошей одежды и дорогую сумку. Выбери оружие:

- Встроенный моноклинок** (*в упор, бесшумное, бронебойное, скрытое*)
- Револьвер XPERT** (*средняя, мощное, бронебойное*)
- Экспериментальный парализатор** (*ближняя-средняя, штатский*). По твоему желанию — *нелетальное*.

Выбери 1:

- Фальшивое ID:** Всегда автоматически проходит проверку, если только эту проверку не проводят с пристрастием. Ты можешь каждый раз программировать его на новую личность;
- Шоковая граната:** Потрать 1 припас и брось гранату. Все, попавшие в зону поражения (диаметр около 5 метров), теряют возможность видеть и слышать на 30 секунд.
- Плащ из синташелка:** Ты получаешь Защиту 1.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 2 | Припасы 2 | Благосостояние 2

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

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

Иллюстрация: Игорь Есаулов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Виртуальный помощник: То, что сейчас находится в твоей голове, имеет разум. Да, обычно в импланты установлен виртуальный помощник (только ты его видишь — реши, как он выглядит), но с твоим что-то не так. Иногда тебе даже кажется, что у него есть интеллект. Когда проверяешь любую Характеристику, зачеркни одну ячейку опасности (можно после броска). Ты автоматически получаешь результат 7–9, но в этот момент тебя контролирует Виртуальный помощник. Как? Решит Ведущий.

Инфоблок: В твоей голове установлен имплант, который позволяет тебе переносить информацию, а также записывать то, что ты видишь и слышишь. Ты можешь вернуться к записанной информации позже, если извлечешь ее на компьютер.

Неприметный: Твоя работа требует незаметности. Случайный свидетель не сможет описать тебя. Этот эффект не сработает, если ты общался с ним более 10 минут.

Цель номер Ноль: То, что находится в твоей голове, необычайно ценно, но оно не хочет добровольно покидать своё убежище. А кто-то опасный в то же время страстно желает заполучить содержимое твоей головы. У тебя есть пять ячеек опасности. Когда ты не можешь отметить ячейку опасности, преследователи выследили тебя и вот-вот атакуют. Если тебе удалось пережить эту угрозу, очисти шкалу опасности, и всё начинается заново.

Если ты играешь в короткую игру, Ведущий может попросить тебя в начале сессии бросить кубик и вычесть 1 из выпавшего значения. Отметь количество ячеек, равное результату.

Overdrive: Когда ты умираешь, зачеркни 1 ячейку опасности. Виртуальный помощник получает твоё тело под свой полный контроль на 30 минут. Он будет стараться найти способ реанимировать тебя.

Wizard class: Когда ты взламываешь электронное устройство, зачеркни 1 ячейку опасности. Ты мгновенно взламываешь это устройство, делаешь это очень быстро и незаметно.

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ



ОБЕСПЕЧЕНИЕ



Снаряжение и примечания

ОПАСНОСТЬ

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- Аноним:** Ты никогда не оставляешь следов в инфосети.
- Анализ в реальном времени:** Когда ты ориентируешься в ситуации, зачеркни 1 ячейку опасности и задай ведущему любой (вообще) вопрос об объекте.
- Банковский сбой:** Один раз за сессию, когда ты совершаешь покупку, используя электронный платеж, стоимость этой покупки не имеет значения. Ты можешь купить только 1 предмет или услугу. Дорогие или частые покупки могут вызывать подозрения.
- Беглый взгляд:** С твоей профессией необходимо быстро разбираться в людях. Когда ты общаешься с каким-то важным человеком, проверь Навык. На 10+ задай 2 вопроса, на 7–9 задай 1 вопрос. Ведущий ответит подробно.
 - *Что он скрывает?*
 - *Каков его настоящий социальный статус?*
 - *Как он ко мне относится?*
 - *Чем он зарабатывает на жизнь?*
- Белый шум:** Когда ты хочешь быть незаметной на записи с камер, проверь Навык. На 10+ камеры показывают то, что ты хочешь. На 7–9 то же самое, и зачеркни 1 ячейку опасности.
- Всегда наготове:** Ты умеешь прятать оружие и используешь складные модификации. Добавь тэг «скрытый» к своему оружию. Кроме того, в твоём теле есть экранированная полость для пистолета. Её сложно найти при обыске.
- Отчаянная ложь:** Когда тебя ловят на лжи, у тебя есть последний шанс исправить ситуацию. Проверь Репутацию. На 10+ ты успешно выкручиваешься. На 7–9 у противников остаются подозрения, и позже они перепроверят сведения.
- Перегрузка серверов:** Зачеркни 1 ячейку опасности. Твой виртуальный помощник атакует все информационные устройства в пределах видимости, перегружая системы и заставляя их отключиться на короткий промежуток времени.
- Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____
- Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____

НАЁМНИК

Сегодня в галактике большие возможности для человека, умеющего, а главное, не боящегося применять оружие. Наёмники работают телохранителями, рейдерами, курьерами, они выполняют поручения частных лиц, организаций и, порой, правительств. Это опасная, но высокооплачиваемая работа.

Выбрав путь наёмника, человек становится экспертом в самом разном вооружении. Он уверенно чувствует себя в пешем бою, за пультом орудий космического корабля или за штурвалом ховертанка. Его арсенал (как вооружения, так и спецсредств) позволяет ему браться за любые задания.

Часто наемник присоединяется к группе космических авантюристов, торговцев и искателей приключений. Выгода тут обоюдная — группа получает надёжного защитника, а сам наёмник — возможность работать в любом уголке галактики.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери регион галактики, откуда ты родом:

- Империя:** После службы в войсках у тебя осталось особое оружие. Создавая свое любимое оружие, ты можешь выбрать его тип еще и из таких вариантов:
 - Ионный излучатель (*средняя, бронебойное, точное, двуручное*)
 - Плазменная, винтовка (*средняя, игнорирует щиты, авто, двуручное*)
- Федерация:** Профессионал не смиряется с поражениями. Один раз за сессию ты можешь перебросить любую проверку — при этом не важно, твою или чужую. Просто выбери тот вариант, который тебе больше подходит.
- Клоака:** Твоё оружие не самого лучшего качества, поскольку собрано из запчастей. Зато ты можешь выбрать 1 дополнительный аксессуар для него.
- Пограничье:** Стреляй первым — так тебя учили. В начале боя ты наносишь одному противнику одно ранение автоматически.

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

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

Иллюстрация: Игорь Есаулов



ВНЕШНИЙ ВИД

Холодный, отрешенный или злобный взгляд
Шрам, выбитый зуб или порванное ухо
Военный ежик, небрежные волосы или лысый
Гора мускулов, атлет или жилистый

СВЯЗИ

- _____: Я пришёл ему на помощь очень вовремя.
- _____: Его жизнь дороже моей. Не спрашивай.
- _____: Мой вечный соперник.
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, два комплекта повседневной одежды и вместительную сумку. Выбери средство защиты:

- Бронежилет, полицейский** с дополнительным снаряжением (*защита 1, штатский, припасы +1*).
- Боевая броня** (*защита 2*)
- Боевая броня, скаут** с прыжковым ранцем (*защита 1, маскировка, ночное видение, прыжок 15 метров*)

Выбери 2:

- Реаниматор** (потрать 1 припас и мгновенно приведи соратника в чувство; он не испытывает штрафов за Критическое ранение) и голография красивой медсестры.
- Полевой медкомплект** (потрать 1 припас и вылечи 1 некритическое ранение (или 2 припаса — и Критическое) себе или цели).
- Плазменные гранаты** (потрать 1 припас и нанеси противнику 3 ранения, которые также игнорируют щиты).
- Тактический щит** (Защита 3 против атак спереди, *двуручный*). Стационарный — даёт Защиту только после установки.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 3 | Припасы 2 | Благополучие 2

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Любимое оружие: Твой основной ствол — уникальное оружие, созданное непревзойдённым мастером своего дела.

Выбери тип оружия:

- Дробовик (*близкая, отдача, двуручное, мощный, кровавый*)
- Пистолет-пулемет (*средняя, авто*)
- Разрядник, полицейский (*средняя, двуручное, шок*)
- Револьвер (*средняя, мощное, бронбойное, отдача*)
- Штурмовая винтовка (*средняя, авто, двуручное*)

Выбери 2 аксессуара:

- Глушитель (*бесшумное*)
- Крупный калибр (*кровавый, мощный*)
- Ночной прицел (*ночное видение*)
- Особый боеприпас (*бронбойный*)
- Поясной кронштейн (снимает тэг *двуручный*)
- Трансформер (*скрытый*)
- Сменные стволы (*еще 1 дистанция по твоему выбору*)
- Цифровой прицел (*точное*)

Поток свинца: Выпуская всю обойму в сторону противника, потратить 1 припас и проверить Ярость. На 10+ выбери два, на 7—9 выбери один.

- Нанеси одному противнику +2 урона;
- Нанеси урон ещё одному противнику;
- Союзник получает +2, когда игнорирует угрозу;
- Выбери всех противников, расположенных в одном секторе ведения огня — они не могут двигаться, пока ты стреляешь;
- Уничтожь укрытие, за которым прятался противник;
- Укажи область, куда противники не могут войти до тех пор, пока ты стреляешь;

На 6— оружие заклинито, и ты получаешь —2 на следующую атаку этим оружием.

Реванш: Когда ты умираешь, поставь тут отметку. Ты жив и полностью здоров (хотя по твоему виду этого не скажешь). Выбери место и время, когда ты появляешься.

Получив новый уровень, сотри отметку с хода. Пока на нём есть отметка, ты не можешь им пользоваться.

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ



ОБЕСПЕЧЕНИЕ



Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- Боевое неистовство:** Когда сражаешься, на 10+ выбери ещё один вариант из списка.
- Братья по оружию:** Когда общаешься с людьми, привычными к сражениям, можешь использовать Ярость вместо Репутации.
- В яблочко:** (*уникальный*) Один раз в сессию сделай один выстрел, чтобы выбраться из, казалось бы, безвыходной ситуации. Расскажи, что именно произошло.
- Глазами смерти:** В начале боя проверь Навык. На 10+ скажи, кто сегодня умрёт, а кто выживет. На 7—9 скажи, кто сегодня умрёт или кто сегодня выживет. Выбери NPC. Ведущий постарается выполнить твоё предположение, если это вообще возможно. На 6— ты видишь собственную смерть, а потому получаешь —1 на весь бой.
- Непоколебимый:** Тебя невозможно надолго лишить сознания и дезориентировать. Ты очень быстро приходишь в себя. Кроме того, получи +2, когда Теряешь контроль.
- Оружейный эксперт:** Когда ты видишь вооруженного противника, спроси ведущего, сколько урона он наносит.
- Таран:** Ломая перегородки, двери и стены на своём пути, проверь Ярость. На 10+ выбери 1, на 7—9 выбери два:
 - Это заняло много времени;
 - Ты оказываешься в опасности;
 - Ты тратишь Припас.Ты не можешь использовать этот ход, если препятствие особо прочное, и у тебя нет вооружения, чтобы его пробить. Так или иначе, твои действия точно были заметны.
- Телохранитель:** Когда ты защищаешь, ты можешь разменять 1 на такой вариант:
 - Нанеси противнику свой полный Урон;
- Улучшение оружия:** Выбери еще 2 аксессуара для своего любимого оружия.
- Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____

НАЁМНИЦА

Сегодня в галактике большие возможности для человека, умеющего, а главное, не боящегося применять оружие. Наёмники работают телохранителями, рейдерами, курьерами, они выполняют поручения частных лиц, организаций и, порой, правительств. Это опасная, но высокооплачиваемая работа.

Выбрав путь наёмника, человек становится экспертом в самом разном вооружении. Он уверенно чувствует себя в пешем бою, за пультом орудий космического корабля или за штурвалом ховертанка. Его арсенал (как вооружения, так и спецсредств) позволяет ему браться за любые задания.

Часто наемник присоединяется к группе космических авантюристов, торговцев и искателей приключений. Выгода тут обоюдная — группа получает надёжного защитника, а сам наёмник — возможность работать в любом уголке галактики.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери регион галактики, откуда ты родом:

- Империя:** После службы в войсках у тебя осталось особое оружие. Создавая свое любимое оружие, ты можешь выбрать его тип еще и из таких вариантов:
 - Ионный излучатель (*средняя, бронейбойное, точное, двуручное*)
 - Плазменная, винтовка (*средняя, игнорирует щиты, авто, двуручное*)
- Федерация:** Профессионал не смиряется с поражениями. Один раз за сессию ты можешь перебросить любую проверку — при этом не важно, твою или чужую. Просто выбери тот вариант, который тебе больше подходит.
- Клоака:** Твоё оружие не самого лучшего качества, поскольку собрано из запчастей. Зато ты можешь выбрать 1 дополнительный аксессуар для него.
- Пограничье:** Стреляй первым — так тебя учили. В начале боя ты наносишь одному противнику одно ранение автоматически.

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

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

Иллюстрация: Игорь Есаулов



ВНЕШНИЙ ВИД

Холодный, отрешенный или злобный взгляд

Шрам, выбитый зуб или порванное ухо

Военный ежик, небрежные волосы или дикая причёска

Гора мускулов, атлетичное телосложение или жилистая

СВЯЗИ

- _____: Я пришла ему на помощь очень вовремя.
- _____: Его жизнь дороже моей. Не спрашивай.
- _____: Мой вечный соперник.
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, два комплекта повседневной одежды и вместительную сумку. Выбери средство защиты:

- Бронезилет, полицейский**, с дополнительным снаряжением (*защита 1, штатский, припасы +1*).
- Боевая броня (защита 2)**
- Боевая броня, скаут** с прыжковым ранцем (*защита 1, маскировка, ночное видение, прыжок 15 метров*)

Выбери 2:

- Реаниматор** (потрать 1 припас и мгновенно приведи соратника в чувство; он не испытывает штрафов за Критическое ранение) и голография симпатичного лейтенанта.
- Полевой медкомплект** (потрать 1 припас и вылечи 1 некритическое ранение (или 2 припаса — и Критическое) себе или цели).
- Плазменные гранаты** (потрать 1 припас и нанеси противнику 3 ранения, которые также игнорируют щиты).
- Тактический щит** (Защита 3 против атак спереди, *двуручный*). Стационарный — даёт Защиту только после установки.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 3 | Припасы 2 | Благополучие 2

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Любимое оружие: Твой основной ствол — уникальное оружие, созданное непревзойдённым мастером своего дела.

Выбери тип оружия:

- Дробовик (*ближняя, отдача, двуручное, мощный, кровавый*)
- Пистолет-пулемет (*средняя, авто*)
- Разрядник, полицейский (*средняя, двуручное, шок*)
- Револьвер (*средняя, мощное, бронейбойное, отдача*)
- Штурмовая винтовка (*средняя, авто, двуручное*)

Выбери 2 аксессуара:

- Глушитель (*бесшумное*)
- Крупный калибр (*кровавый, мощный*)
- Ночной прицел (*ночное видение*)
- Особый боеприпас (*бронейбойный*)
- Поясной кронштейн (снимает тэг *двуручный*)
- Трансформер (*скрытый*)
- Сменные стволы (*еще 1 дистанция по твоему выбору*)
- Цифровой прицел (*точное*)

Поток свинца: Выпуская всю обойму в сторону противника, потратить 1 припас и проверить Ярость. На 10+ выбери два, на 7—9 выбери один.

- Нанеси одному противнику +2 урона;
- Нанеси урон ещё одному противнику;
- Союзник получает +2, когда игнорирует угрозу;
- Выбери всех противников, расположенных в одном секторе ведения огня — они не могут двигаться, пока ты стреляешь;
- Уничтожь укрытие, за которым прятался противник;
- Укажи область, куда противники не могут войти до тех пор, пока ты стреляешь;

На 6— оружие заклинило, и ты получаешь —2 на следующую атаку этим оружием.

Реванш: Когда ты умираешь, поставь тут отметку. Ты жива и полностью здорова (хотя по твоему виду этого не скажешь). Выбери место и время, когда ты появляешься.

Получив новый уровень, сотри отметку с хода. Пока на нём есть отметка, ты не можешь им пользоваться.

ИМЯ

ЯРОСТЬ



КОНТРОЛЬ



НАВЫК



РЕПУТАЦИЯ



Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- Боевое неистовство:** Когда сражаешься, на 10+ выбери ещё один вариант из списка.
- Братья по оружию:** Когда общаешься с людьми, привычными к сражениям, можешь использовать Ярость вместо Репутации.
- В яблоко:** (*уникальный*) Один раз в сессию сделай один выстрел, чтобы выбраться из, казалось бы, безвыходной ситуации. Расскажи, что именно произошло.
- Глазами смерти:** В начале боя проверь Навык. На 10+ скажи, кто сегодня умрёт, а кто выживет. На 7—9 скажи, кто сегодня умрёт или кто сегодня выживет. Выбери NPC. Ведущий постарается выполнить твоё предположение, если это вообще возможно. На 6— ты видишь собственную смерть, а потому получаешь —1 на весь бой.
- Непоколебимый:** Тебя невозможно надолго лишит сознания и дезориентировать. Ты очень быстро приходишь в себя. Кроме того, получи +2, когда Теряешь контроль.
- Оружейный эксперт:** Когда ты видишь вооруженного противника, спроси ведущего, сколько урона он наносит.
- Таран:** Ломая перегородки, двери и стены на своём пути, проверь Ярость. На 10+ выбери 1, на 7—9 выбери два:
 - Это заняло много времени;
 - Ты оказываешься в опасности;
 - Ты тратишь Припас.Ты не можешь использовать этот ход, если препятствие особо прочное, и у тебя нет вооружения, чтобы его пробить. Так или иначе, твои действия точно были заметны.
- Телохранитель:** Когда ты защищаешь, ты можешь разменять 1 на такой вариант:
 - Нанеси противнику свой полный Урон;
- Улучшение оружия:** Выбери ещё 2 аксессуара для своего любимого оружия.
- Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____

ТАКТИК

Многие считают, что миром правит сила. Что главным становится тот, у кого современнее оружие или внушительнее армия. Тот, кто может нанести больше урона и выдержать больше ранений. Ну что же... те, кто так считает, на самом деле плохо считают.

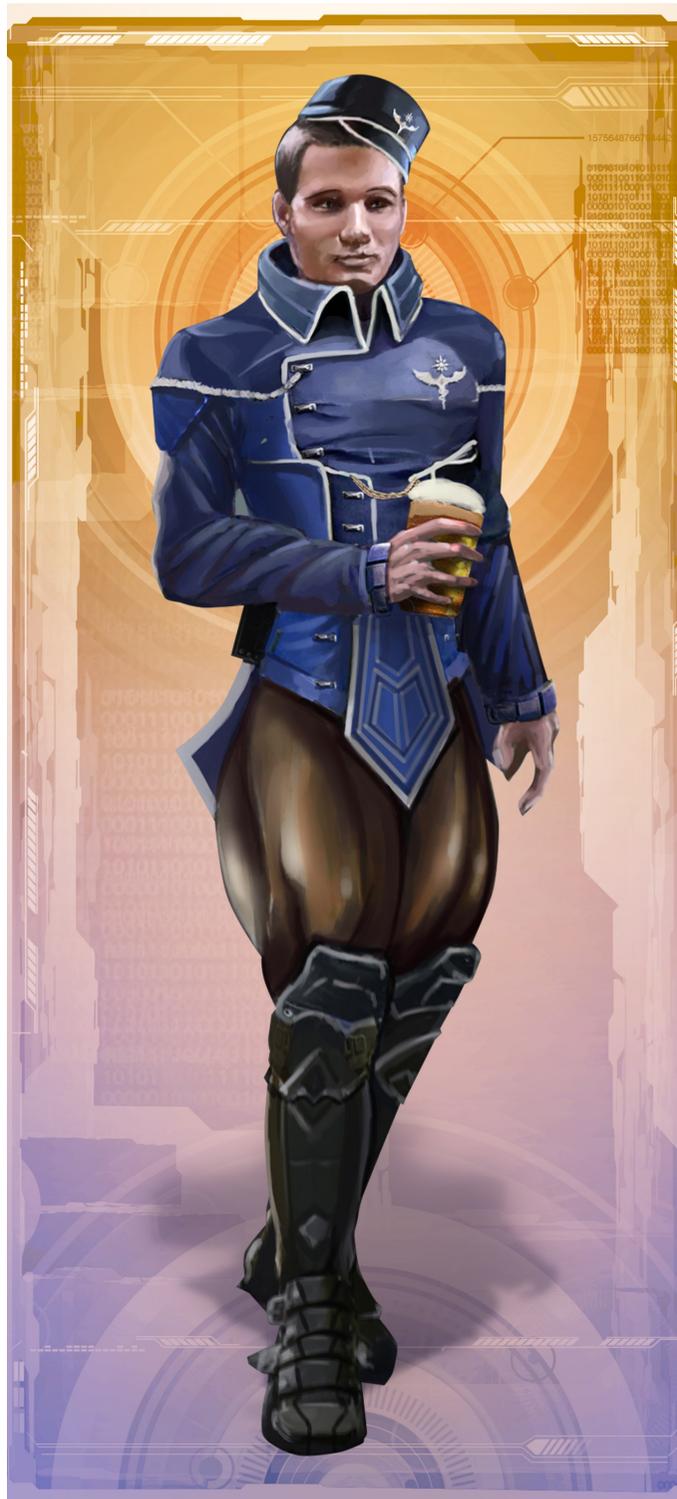
А вот ты действительно видишь ситуацию такой, какая она есть. И в этом твоё главное преимущество. Твои аналитические навыки и умение планировать действия на несколько шагов вперёд — это таланты, которые всегда в цене. Особенно когда дело доходит до операций, связанных с риском. Стратегия и тактика — твой конёк, так что не стоит забывать подходить к каждой миссии с умом.

В принципе, именно умение приложить разум там, где это требуется, и выделяет тебя на фоне обычных искателей приключений. А ещё лёгкая улыбка, знаменующая, что всё идёт согласно плану. Ты любишь, когда план удаётся.

ПРОФЕССИЯ

Выбери свой род занятий, нынешний или прошлый:

- Военный офицер:** Штаб всегда нуждается в тактиках. Ты прошёл множество боёв, и тебе до сих пор мерещатся тактические карты. Ты можешь менять **тактики** во время боя, но не более одной за действие.
- Безопасник:** Ты отработал немало времени в силах правопорядка или частной охранной конторе. Когда Договариваешься с любыми силовыми структурами, получи +1.
- Детектив:** Тебе хотелось работать с людьми и не зависеть от приказов начальства. Если ты задаёшь людям вопросы, а их ответы используешь при планировании операции, получи на 1 фишку больше, применяя ход **Всё по плану**.
- Интеллектуал:** Аналитический ум — мощнейший инструмент, позволяющий заниматься практически чем угодно. Ты использовал свой талант для своего же блага. Один раз за сессию можешь увеличить любую проверку Контроля на 1 категорию (с 6— до 7—9 или с 7—9 до 10+)



ВНЕШНИЙ ВИД

Проницательный, холодный или презрительный взгляд
Военная стрижка, хвост или лысый
Сутулость, протез или сигарета во рту
Крепкий, накачанный или обычный

СВЯЗИ

- _____: Я кое-чем обязан ему.
- _____: Слишком криминальный вид.
- _____: Его действия анализировать не хочется
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, комплект повседневной одежды, форму (или деловой костюм), а также хороший чемодан. Выбери своё оружие:

- Лазер для спецподразделений** (средняя, штатский, бесшумный, урон +1 на 12+)
- Турбоглазменный пистолет** (средняя, игнорирует щиты, бронейбойный)

Кроме того, ты получаешь **лёгкую броню** (Защита 1, штатский). Выбери ещё 2 предмета снаряжения:

- Полевой командный центр.** Твоя **тактика** распространяется на всех соратников (обманная тактика срабатывает только один раз на всех).
- Мини-лаборатория.** Потрать 1 Припас и проведи физико-химический анализ любого объекта. Задай 1 вопрос из хода Ориентируешься или возьми ещё 1 фишку, используя **Всё по плану** (если анализ помог в планировании операции).
- Карманный детектор лжи.** Потрать 1 Припас, чтобы в течение одного разговора понимать, когда собеседник врёт.
- Сигара.** Помогает тебе сосредоточиться. Потрать 1 Припас и получи +1 к Навыку.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 2 | Припасы 2 | Благосостояние 2

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

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

Иллюстрация: Игорь Есаулов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Тактика: В начале боя ты можешь выбрать одну тактику из списка:

- **Агрессивная:** Получи +1, атакуя, но -1, игнорируя угрозу.
- **Выжидательная** Добавь в ход Сражаешься вариант: «Не наноси Урон, но твоя следующая проверка будет 10+»
- **Обманная:** В первый раз ты не наносишь противнику урон, зато он наносит урон самому себе, а не тебе. Объясни, что произошло.
- **Оборонительная:** Ты получаешь Защиту 2, но -1 к Урону.
- **Разведка боем:** Когда ты успешно атакуешь, задай Ведущему один вопрос из списка хода Ориентируешься.
- **Штурмовая:** Твой Урон и Урон по тебе получают +1.

Всё по плану: Если ты планируешь какую-то операцию, расскажи Ведущему свой план действий (без подробностей!) и цель. Проверь Контроль. На 7—9 возьми две фишки, на 10+ — 3 фишки. Если при проведении операции возникает какое-либо осложнение (неважно, у тебя или у участвующего в операции союзника), ты можешь потратить фишку и выбрать подходящий вариант — ты предвидел это осложнение. Объясни, как именно ты подготовился, и что теперь происходит. Неиспользованные фишки сгорают, когда операция завершается:

- Есть оборудование/документы прямо для этой ситуации (если у тебя было, где их получить);
- Одна проверка любой характеристики увеличена на 1 категорию (с 6— до 7—9, с 7—9 до 10+) у тебя или союзника;
- Ущерб от одного действия проигнорирован;
- Ты нашёл путь к отступлению или лишил его противника;
- Противник обманут или неверно понял ситуацию.

На 6— ты не учёл чего-то важного при разработке плана. Тебя ждёт неприятный сюрприз.

Портрет личности: Выбери НПС и наблюдай за ним некоторое время. Проверь Контроль. На 7—9 выбери 1, на 10+ выбери 3. Если ты узнаёшь его, Ведущий скажет об этом.

- Ты разгадываешь его мотивы;
- Ты предсказываешь его следующие шаги;
- Ты понимаешь, что он пытается скрыть;
- Ему известна твоя репутация;
- Твоё внимание осталось незамеченным.

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ



Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- Аналитик:** Когда ты Ориентируешься, считай 6— как 7—9.
- Козырь в рукаве:** Ты ценишь полученный опыт. После окончания операции можешь сохранить 1 фишку и использовать её в любой момент, даже при следующей операции.
- Мастер-тактик:** Ты можешь одновременно использовать две тактики вместо одной.
- Неуловимый:** При использовании *Всё по плану*, ты можешь тратить фишку и на такой вариант:
 - Вас сложно вычислить после завершения операции.
- Скрытное наблюдение.** Когда ты не хочешь, чтобы тебя заметили, спрячься и проверь Контроль. На 10+ ты успешно избегаешь внимания. На 7—9 это лишь временный эффект — тебе нужно поменять план действий, иначе тебя заметят.
- Слово офицера:** Если ты просишь силовые структуры о небольшой услуге, проверь Репутацию. На 10+ они тебе её окажут. На 7—9 то же самое, но выбери 1:
 - У этого будут последствия;
 - Это будет тебе чего-то стоить.
- Собрать команду:** Когда ты находишься в населённом месте и тебе нужен определённый специалист, ты находишь его. Проверь Репутацию. На 7—9 выбери 1, на 10+ выбери 2:
 - Его помощь будет качественной;
 - Его помощь не обойдётся тебе дорого;
 - Твои поиски не привлекут лишнего внимания.
- Юриспруденция:** При конфликте с силами правопорядка проверь Контроль. На 10+ ты вспоминаешь закон или иное положение, помогающее тебе в этой ситуации. На 7—9 то же самое, но кто-то из собеседников затаил обиду.
- Я так и планировал:** 1 раз в сессию, когда ты или соратник потерпел сокрушительное фиаско, немедленно используй 1 вариант из списка хода *Всё по плану* — если можешь объяснить, как это фиаско помогло получить преимущество.
- Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____

ТАКТИК

Многие считают, что миром правит сила. Что главным становится тот, у кого современнее оружие или внушительнее армия. Тот, кто может нанести больше урона и выдержать больше ранений. Ну что же... те, кто так считает, на самом деле плохо считают.

А вот ты действительно видишь ситуацию такой, какая она есть. И в этом твоё главное преимущество. Твои аналитические навыки и умение планировать действия на несколько шагов вперёд — это таланты, которые всегда в цене. Особенно когда дело доходит до операций, связанных с риском. Стратегия и тактика — твой конёк, так что не стоит забывать подходить к каждой миссии с умом.

В принципе, именно умение приложить разум там, где это требуется, и выделяет тебя на фоне обычных искателей приключений. А ещё лёгкая улыбка, знаменующая, что всё идёт согласно плану. Ты любишь, когда план удаётся.

ПРОФЕССИЯ

Выбери свой род занятий, нынешний или прошлый:

- Военный офицер:** Штаб всегда нуждается в тактиках. Ты прошла множество боёв, и тебе до сих пор мерещатся тактические карты. Ты можешь менять **тактики** во время боя, но не более одной за действие.
- Безопасник:** Ты отработала немало времени в силах правопорядка или частной охранной конторе. Когда Договариваешься с любимыми силовыми структурами, получи +1.
- Детектив:** Тебе хотелось работать с людьми и не зависеть от приказов начальства. Если ты задаёшь людям вопросы, а их ответы используешь при планировании операции, получи на 1 фишку больше, применяя ход **Всё по плану**.
- Интеллектуал:** Аналитический ум — мощнейший инструмент, позволяющий заниматься практически чем угодно. Ты использовала свой талант для своего же блага. Один раз за сессию можешь увеличить любую проверку Контроля на 1 категорию (с 6— до 7—9 или с 7—9 до 10+)



ВНЕШНИЙ ВИД

Проницательный, холодный или презрительный взгляд
Военная стрижка, хвост или лысая
Сутулость, протез или сигарета во рту
Крепкая, накачанная или обычная

СВЯЗИ

- _____: Я кое-чем обязана ему.
- _____: Слишком криминальный вид.
- _____: Его действия анализировать не хочется
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, комплект повседневной одежды, форму (или деловой костюм), а также хороший чемодан. Выбери своё оружие:

- Лазер для спецподразделений** (средняя, штатский, бесшумный, урон +1 на 12+)
- Турбоглазменный пистолет** (средняя, игнорирует щиты, бронебойный)

Кроме того, ты получаешь **лёгкую броню** (Защита 1, штатский). Выбери ещё 2 предмета снаряжения:

- Полевой командный центр.** Твоя **тактика** распространяется на всех соратников (обманная тактика срабатывает только один раз на всех).
- Мини-лаборатория.** Потрать 1 Припас и проведи физико-химический анализ любого объекта. Задай 1 вопрос из хода Ориентируешься или возьми ещё 1 фишку, используя **Всё по плану** (если анализ помог в планировании операции).
- Карманный детектор лжи.** Потрать 1 Припас, чтобы в течение одного разговора понимать, когда собеседник врёт.
- Сигара.** Помогает тебе сосредоточиться. Потрать 1 Припас и получи +1 к Навыку.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 2 | Припасы 2 | Благосостояние 2

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

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

Иллюстрация: Игорь Есаулов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Тактика: В начале боя ты можешь выбрать одну тактику из списка:

- **Агрессивная:** Получи +1, атакуя, но -1, игнорируя угрозу.
- **Выжидательная** Добавь в ход Сражаешься вариант: «Не наноси Урон, но твоя следующая проверка будет 10+»
- **Обманная:** В первый раз ты не наносишь противнику урон, зато он наносит урон самому себе, а не тебе. Объясни, что произошло.
- **Оборонительная:** Ты получаешь Защиту 2, но -1 к Урону.
- **Разведка боем:** Когда ты успешно атакуешь, задай Ведущему один вопрос из списка хода Ориентируешься.
- **Штурмовая:** Твой Урон и Урон по тебе получают +1.

Всё по плану: Если ты планируешь какую-то операцию, расскажи Ведущему свой план действий (без подробностей!) и цель. Проверь Контроль. На 7—9 возьми две фишки, на 10+ — 3 фишки. Если при проведении операции возникает какое-либо осложнение (неважно, у тебя или у участвующего в операции союзника), ты можешь потратить фишку и выбрать подходящий вариант — ты предвидела это осложнение. Объясни, как именно ты подготовилась, и что теперь происходит. Неиспользованные фишки сгорают, когда операция завершается:

- Есть оборудование/документы прямо для этой ситуации (если у тебя было, где их получить);
- Одна проверка любой характеристики увеличена на 1 категорию (с 6— до 7—9, с 7—9 до 10+);
- Ущерб от одного действия проигнорирован;
- Ты нашла путь к отступлению или лишила его противника;
- Противник обманут или неверно понял ситуацию.

На 6— ты не учла чего-то важного при разработке плана. Тебя ждёт неприятный сюрприз.

Портрет личности: Выбери НПС и наблюдай за ним некоторое время. Проверь Контроль. На 7—9 выбери 1, на 10+ выбери 3. Если ты узнаёшь его, Ведущий скажет об этом.

- Ты разгадываешь его мотивы;
- Ты предсказываешь его следующие шаги;
- Ты понимаешь, что он пытается скрыть;
- Ему известна твоя репутация;
- Твоё внимание осталось незамеченным.

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ



ОБЕСПЕЧЕНИЕ



Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- Аналитик:** Когда ты Ориентируешься, считай 6— как 7—9.
- Козырь в рукаве:** Ты ценишь полученный опыт. После окончания операции можешь сохранить 1 фишку и использовать её в любой момент, даже при следующей операции.
- Мастер-тактик:** Ты можешь одновременно использовать две тактики вместо одной.
- Неуловимый:** При использовании *Всё по плану*, ты можешь тратить фишку и на такой вариант:
 - Вас сложно вычислить после завершения операции.
- Скрытное наблюдение.** Когда ты не хочешь, чтобы тебя заметили, спрячься и проверь Контроль. На 10+ ты успешно избегаешь внимания. На 7—9 это лишь временный эффект — тебе нужно поменять план действий, иначе тебя заметят.
- Слово офицера:** Если ты просишь силовые структуры о небольшой услуге, проверь Репутацию. На 10+ они тебе её окажут. На 7—9 то же самое, но выбери 1:
 - У этого будут последствия;
 - Это будет тебе чего-то стоить.
- Собрать команду:** Когда ты находишься в населённом месте и тебе нужен определённый специалист, ты находишь его. Проверь Репутацию. На 7—9 выбери 1, на 10+ выбери 2:
 - Его помощь будет качественной;
 - Его помощь не обойдётся тебе дорого;
 - Твои поиски не привлекут лишнего внимания.
- Юриспруденция:** При конфликте с силами правопорядка проверь Контроль. На 10+ ты вспоминаешь закон или иное положение, помогающее тебе в этой ситуации. На 7—9 то же самое, но кто-то из собеседников затаил обиду.
- Я так и планировал:** 1 раз в сессию, когда ты или соратник потерпел сокрушительное фиаско, немедленно используй 1 вариант из списка хода *Всё по плану* — если можешь объяснить, как это фиаско помогло получить преимущество.
- Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____

СОРВИГОЛОВА

Когда стрелка спидометра переходит в красный сектор, остальные в ужасе сбрасывают газ. Но не ты — ты знаешь, что до сих пор работала лишь половина клапанов в двигателе твоего ховерцикла. Монстра, на котором ты выступаешь в этом заезде, ты собрала сама, от первой и до последней детали. И это единственное существо, которому ты безоговорочно доверяешь.

В тебе сочетается жажда скорости и экстремальных нагрузок и вечное стремление выиграть еще пару долей секунды за счёт четкой настройки оборудования и филигранной подгонки деталей. Свою технику ты обслуживаешь сама, и поэтому не надо удивляться, что порой она умеет немного больше, чем должна.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери регион галактики, откуда ты родом:

- Империя:** Ты — настоящая знаменитость. Раз в сессию можешь спросить невраждебного персонажа, не узнает ли он тебя. За твой автограф он окажет тебе небольшую услугу.
- Федерация:** У тебя всегда был доступ к уникальным деталям и амуниции. Выбери еще 1 элемент из стартового снаряжения.
- Клоака:** Твое долгое и успешное участие в экстремальных гонках дает о себе знать. Выбери еще 1 спецсредство, установленное на твоём транспорте.
- Пограничье:** Ты — что? Зачем ты едешь на этом? Ты вообще в курсе, что это... дрон Машины? Не выбирай шасси для своего транспорта. Вместо этого у тебя:
Шагающий дрон (Пассажир +1, Груз +2, Защита 2, выбери еще 1 оружие)

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

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

Иллюстрация: Игорь Есаулов



ВНЕШНИЙ ВИД

Коварный, безумный или любопытный взгляд
Всклоченные, грязные, или вьющиеся волосы
Опаленная, загубевшая или бледная кожа
Тощая, долговязая или коротышка

СВЯЗИ

- _____: Однажды здорово выручил меня.
- _____: Держу его подальше от моих вещей.
- _____: Крупно проиграл по моей вине.
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, **пистолет-пулемет (средняя, авто)**, 2 комплекта «гоночной» одежды (+шлем) и цветастую сумку. Выбери 2:

- «Gremlin TYPE-R»:** Потрать 1 припас и брось в противника специальную гранату. Граната прикрепляется к цели и, чтобы оторвать её, потребуется некоторое время. Каждый раз, когда цель использует электронный прибор, он получает 1 ранение, невзирая на броню и щиты.
- «skORoSть»:** Потрать 1 припас и съешь таблетку. Она действует одну сцену. Скорость реакции невероятно обостряется. Когда Ведущий объявляет результат твоего действия, ты один раз за сцену можешь перебить его и заявить, что успеваешь среагировать и как-то избежать последствий. Объясни, что именно ты делаешь.
- «Унитул МАК21»:** Потрать 1 припас — «унитул» примет форму инструмента или оружия ближнего боя по твоему выбору. Ты можешь передать его соратнику.
- Ховерскейт:** Скейтборд, способный скользить на высоте до метра над поверхностью земли.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 2 | Припасы 3 | Благосостояние 1

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Компаньон: У тебя есть кибернетический компаньон. Выбери его тип, как написано на третьей странице. Если компаньон был уничтожен, ты можешь построить нового, потратив на это несколько дней работы.

Любимый транспорт: У тебя есть твой личный любимый транспорт. Выбери его характеристики, как написано на третьей странице. Если транспорт был уничтожен, ты можешь построить новый, потратив на это несколько дней работы.

Не считаясь с затратами: Ты будешь голодать, но твой транспорт будет стоять в максимально комфортном гараже, заправлен идеальным топливом и ТО будет проходить чаще, чем ты — диспансеризацию. Конечно, это стоит денег — твое Благостояние не может быть выше 4.

Прирожденный ас: Ты получаешь +1, когда сидишь за штурвалом любого транспортного средства.

Спорим? Один раз в сессию, когда ты делаешь что-то, что другие считают невозможным (например, перепрыгнуть с крыши одного небоскреба на другой), ты не можешь провалиться. После твоего броска 6— становится 7—9, 7—9 становится 10+, а 10+ становится 12+ (если это имеет значение).

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ



ОБЕСПЕЧЕНИЕ



Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- Вне состояния покоя:** Теперь ты получаешь +1, действуя (но не управляя) на чем-то, что движется с большой скоростью. Эта скорость должна ощущаться. Правда, когда ты стоишь на твердой земле — тебе скучно.
- Запас карман не тянет:** Один раз за сессию, когда тебе что-то требуется, достань это из кармана (или багажника), даже когда кажется, что у тебя этого просто не может быть. Это одноразовый предмет — он либо тратится, либо ломается, либо сама придумай, почему его нельзя использовать еще раз.
- Многозадачность:** Выбери еще два типа для своего компаньона. Между ними не нужно переключаться, они работают параллельно.
- По локти в солидоле:** Выбери еще одно спецсредство или оружие, установленное на твоём транспорте.
- «Упс!»:** Когда ты проваливаешь проверку, управляя чем-то, где есть пассажиры-персонажи игроков, выбери одного из них. Скажи «Упс!» и считай проверку успешной. Выбранный персонаж пострадает в процессе — Ведущий расскажет, как. Умереть от этого хода он не может.
- Шеф-механик:** Когда ты ремонтируешь космический корабль или транспорт, считай 6— как 7—9.
- Экстремальный гонщик:** Когда ты игнорируешь угрозу, управляя своим любимым транспортом, считай 6— как 7—9.
- Юбилейная авария:** Когда ты получаешь урон от падения или столкновения, считай 6— как 7—9, а 7—9 как 10+. Если ты уже получил 10+, ты просто не получил вообще никакого вреда.
- Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____
- Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____

КОМПАЬОН

Выбери тип своего кибер-компаньона:

- Ассистент:** Когда тебе что-то нужно, но находится далеко, ассистент передает тебе это так быстро, как только возможно (даже если эта вещь — твой транспорт)
- Исследователь:** Способен проводить неглубокий физический и химический анализ непосредственно на месте. Неплохая замена лаборатории.
- Наблюдатель:** Способен вести скрытое наблюдение за объектом, а также видеть в темноте.
- Связист:** Компаньон может проецировать ростовое голографическое изображение тебя или собеседника. Если не приглаживаться, можно подумать, что это настоящий человек.
- Телохранитель:** В начале боя выбери цель. Эта цель может атаковать только твоего компаньона, до тех пор, пока компаньон не будет повержен (Ранения 2)

СПЕЦСРЕДСТВА

Выбери 2 спецсредства, установленных на твоём транспорте:

- Глушилка:** После включения в радиусе 50 метров не будут работать никакие средства связи.
- Импульсная тяга:** Твой транспорт способен работать в любых условиях: в вакууме или под водой. Не факт, что ты можешь так работать, особенно без скафандра...
- Трансформер:** Твой транспорт на некоторое время может полностью изменить свой внешний вид (но не может стать чем-то совершенно иным). Это помогает уйти от погони.
- Потайной трюм:** Специальное отделение для контрабанды. Практически невозможно обнаружить. Груз +1т.
- Ускоритель:** Брось+Контроль. На 10+ транспорт разгоняется настолько сильно, что отрывается от любых соперников. На 7—9 то же самое, но ты подвергаешь себя угрозе.
- Энергетический щит:** Потрать 1 припас и полностью игнорируй урон от одной атаки.

ШАССИ

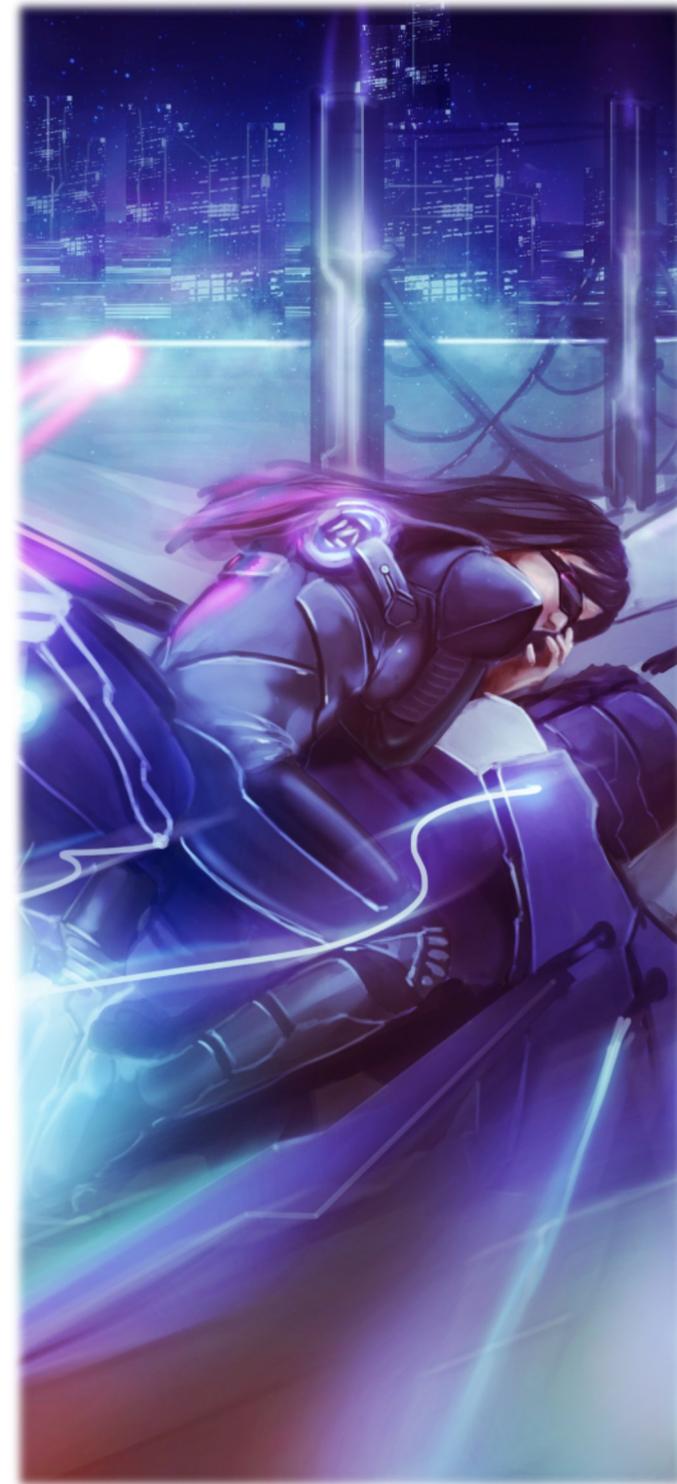
Выбери тип шасси твоего транспорта:

- Спорт-байк:** Всего два колеса, зато маневренности выше крыши. 1 пассажирское место; небольшой багажник, *маневренный* (+1, когда игнорируешь угрозу, маневрируя), *скоростной* (+1, когда скорость имеет значение). Проходит везде, где пройдёт пешеход.
- Глайдер:** Крупный мотоцикл без колес, зато летает на высоте до 30 метров (над водой ниже). 2 пассажирских места, небольшой багажник, ховер (высота до 30м), Защита 1; *скоростной* (+1, когда скорость имеет значение).
- Гоночный кар:** Четыре посадочных места, хотя дверей всего две. До 4 пассажиров, большой багажник, ховер (высота до 10м), Защита 1. Может и по старинке ехать на колёсах.
- Грузовик:** Тягач для ралли на антигравитационной платформе. Грубоват, но очень вместителен. До 3 пассажиров в кабине, целый грузовой отсек, Защита 2.

ВООРУЖЕНИЕ

Выбери оружие для твоего транспорта:

- Автопушка:** Очень-очень тяжелый крупнокалиберный пулемет. Урон 3, *дальняя/средняя, авто, тяжелое*, стреляет только по ходу движения.
- Плазменная турель:** Мощная и скорострельная автоматическая турель. Урон 2, *средняя, авто, игнорирует щиты*.
- Ракетная пара:** Две тяжелые ракеты класса ПТРК. Чертовски мощные, но их всего две. Восстанавливаются, когда ты пополняешь припасы. Урон 5, *дальняя*.
- «Протуберанец»:** Тяжёлый огнёмёт, установленный в соплах. Урон 2, *ближняя, точное, бронебойное* (огню плевать на бронежилет), может поражать цели сзади без разворота.
- Магазинный вариант:** Выбери оружие из снаряжения персонажей. Урон как у тебя, теги как в книге правил. Впиши: _____
Урон: ____, _____



СТРАННИК

Когда люди пришли в Галактику Пегас, не все из них смогли найти свой дом. Некоторые так и остались скитальцами, бесконечно странствуя по бездонным глубинам космоса и сталкиваясь с тем, что для обычных людей является лишь легендой. Там они нашли то, что назвали Бездной. Своего бога, чей шёпот в головах аколитов цивилизованное человечество считает лишь проявлением подсознания.

Иногда к планетам приближались одинокие корабли Странников, или даже их бродячий флот, Перекати-поле. Космические скитальцы охотно торговали с туземцами, но редко приглашали их на свои суда, а на спускающихся на поверхность сородичей смотрели неодобрительно. Однако 5 лет назад Глашатай, духовный лидер Перекати-поля, объявил, что более это не считается чем-то постыдным. Никаких объяснений не последовало, но с тех пор то тут то там всё чаще замечают долговязые фигуры Странников.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

- ❑ **Перекати-поле:** Любое найденное или купленное тобой б/у оборудование после установки будет работать как новое, если оно вообще способно работать.
- ❑ **Одиночка:** При полёте к планете или крупному обитаемому объекту, проверь Репутацию. На 7–9 здесь есть твой знакомый, на 10+ вы доверяете друг другу. Это не значит, что вы встречались лично.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Это то, чем ты занимаешься в иерархии странников. Выбери 1:

- ❑ **Слышащий:** Ты – проводник слова Бездны среди Странников, ты много с Ней беседуешь и поясняешь Её волю аколитам. У тебя +1 к максимуму Благосклонности Бездны, и ты в начале нового приключения имеешь одну Благосклонность (иные не имеют ни одной).
- ❑ **Оберегающий:** В космосе неоткуда ждать помощи, потому надо действовать быстро. У тебя молниеносная реакция, не раз помогавшая экипажу корабля. Наносишь +1 урон.
- ❑ **Сохраняющий:** В бесконечных странствиях самое важное – держать оборудование в порядке. Когда Чинишь или разбираешь, на 7–9 выбираешь 2.



ВНЕШНИЙ ВИД

Нездешний, вопрошающий или пронизывающий взгляд
Очень длинные волосы, выбритый узор или лысый
Высокий и худощавый, гигант или миниатюрный
Бледная, синеватая или искусственно окрашенная кожа

СВЯЗИ

- _____: Может стать аколитом Бездны.
- _____: Объясняет, как принято себя вести..
- _____: Не понимает нас и никогда не поймёт.
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея коммуникатор, кредитный чип, поношенный комбинезон космонавта (*герметичный*), герморякзак и плазменный пистолет (*средняя, игнорирует щиты*). ID у тебя нет!

Выбери 3:

- ❑ **Перелатанный скафандр:** Защита 1, штатский, герметичный.
- ❑ **Тросы:** Выстреливают на дистанцию до 10м, могут притягивать к тебе лёгкие предметы или тебя к тяжёлым. После попадания способны только сматываться, а не разматываться. Вреда не наносят;
- ❑ **Метаморфин:** Потрать 1 припас и избавься ото всех последствий акклиматизации.
- ❑ **Лазерный резак** (*в упор! ближняя, точное*);
- ❑ **Малый экзоскелет:** Увеличивает мускульную силу и даёт способность передвигать тяжёлые предметы. Усиливает только плавные движения, т.е. урон не увеличивает;
- ❑ **Зонд-анализатор:** Потрать 1 припас и запусти небольшую летающую сферу, способную осуществлять разведку, осмотр и вести видеозапись.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 1 | Припасы 2 | Благостояние 0

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

Автор: [Илья Сергеев](#)

Иллюстрация: Игорь Есаулов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Аклиматизация: Когда ты прибываешь на планету, проверь Благоклонность. На 6– получи некомфортную среду 3 уровня (защитные средства не помогают). На 7–9 — некомфортную среду 1 уровня. На 10+ у тебя общее недомогание (кашель, головная боль, слабость и т.д.). Аклиматизация улучшается на 1 категорию каждые 24 часа после приземления до полного излечения (6— становится 7–9, 7–9 становится 10+ и т.д.).

Белая ворона: Сложно не заметить, что ты Странник.

Благоклонность Бездны: Большинство Странников верит в существование в глубинах космоса великого сознания, сближение с которым есть лучший путь человека. Эта вера даёт Странникам большую силу. Потратив 1 Благоклонность, можно перебросить проверку характеристики и выбрать лучший результат.

Бездна даёт Благоклонность только тем, кто исполняет Её просьбы. Обратись к Ней, делая в одиночестве что-либо из списка ниже, и услышишь Её волю или указание:

- медитируя в открытом космосе;
- оставляя Ей заметные послания на стенах;
- принося жертву — отправляя что-то в свободный полёт за пределы корабля.

Ведущий выберет из списка или придумает свой вариант:

- Навредить кому-либо тем или иным способом;
- Всячески оберегать кого-либо от любых напастей, а то и подчиняться ему во всём;
- Совершить некое необычное действие;
- Принять на себя какое-то ограничение или табу;
- Действовать, игнорируя местные правила и традиции.

Иногда Бездна может подарить Благоклонность "авансом".

На отказ исполнить просьбу или нарушение Её воли может последовать Её неудовольствие.

Кроме того, когда ты умираешь в космосе, ты получаешь 1 Благоклонность.

ВАЖНО! Ты не можешь разговаривать с Бездной и получать Благоклонность в густонаселённых местах на планетах!

БЛАГОСКЛОННОСТЬ

--	--	--	--	--

ИМЯ

--

ЯРОСТЬ

--



--	--	--	--	--

КОНТРОЛЬ

--



--	--	--	--	--

НАВЫК

--



--	--	--	--	--

РЕПУТАЦИЯ

--

ОБЕСПЕЧЕНИЕ



--	--	--	--	--



--	--	--	--	--



--	--	--	--

Снаряжение и примечания

--

EXP:

--	--	--	--	--

УРОВЕНЬ:

--

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- Всем интересны космические байки:** 1 раз в сессию ты можешь собрать благодарных слушателей и во время рассказа невзначай узнавать у них интересующую информацию. Задай 2 вопроса из списка хода Ориентируешься.
- Глаза Бездны:** Потрать 1 Благоклонность, чтобы заразить своей верой 1 NPC, пообщавшись с ним. Он будет стараться помочь тебе в меру сил. Эффект проходит через несколько минут или часов, затем жертва тебя сторонится.
- Любимое дитя:** Если тебе грозит опасность, можешь потратить 1 Благоклонность, чтобы она грозила кому-то другому (по твоему выбору), если такое возможно.
- Метка Бездны:** Рассмейся безумным смехом и скажи что-нибудь про могущество Бездны. Ты наносишь *Урон 4, в упор, кровавый*, а если Игнорируешь угрозу с помощью Ярости, 7–9 считается 10+. Это продолжается до конца боя, или пока ты не получишь 2 ранения. После этого 10+ любой проверки считается как 7–9, пока не отдохнёшь 4 часа.
- Мифы космоса:** Если ты рассказываешь легенды о космосе, Ведущий может ввести легенду как реальность мира в игру в каком-то виде.. Получи 1 Благоклонность.
- Пол и потолок.** В невесомости ты получаешь +1.
- Родная стихия:** Ты можешь находиться в открытом космосе до 3 минут без какого-либо снаряжения.
- Скрытый в пустоте:** Потрать 1 Благоклонность и спрячься. Тебя не заметят, пока ты не предпримешь активных действий. Можешь менять укрытие.
- Случайные встречные:** Когда ты Ориентируешься или Исследуешь другой космический корабль, один раз на каждый корабль твоя проверка увеличивается на 1 категорию (с 6— до 7–9, а с 7–9 до 10+).
- Усиленная специализация:**
 - **Слышащий:** Потратив Благоклонность, пройди проверку, прибавив количество оставшейся Благоклонности. На 10+ Благоклонность не тратится.
 - **Оберегающий.** После броска на урон можешь потратить 1 Благоклонность, чтобы нанести противнику 2 ранения, невзирая на его защиту.
 - **Сохраняющий.** Потрать 1 Благоклонность, чтобы за короткое время собрать устройство (которое встречается в продаже) из подручных материалов. Ведущий может накладывать на это ограничения.

ТЕНЬ

Когда утром следователи находят безжизненное тело в наглухо закрытом изнутри помещении — по планете начинают ползти слухи о призраках, которых нельзя увидеть и от которых нельзя скрыться. Казалось бы, какая дикость, в столь продвинутый век.

Клан Ледяного Дракона официально был уничтожен остальными синдикатами Тао много лет назад. Однако до сих пор в сети мелькает информация про неожиданного появившегося и уже ликвидированного члена этого клана, теперь точно последнего. И ещё одного. И ещё.

Ты и подобные тебе — карающая длань затаившегося Ледяного Дракона. Официально вас не существует, вы растворяетесь в толпе и способны проникнуть в самые охраняемые убежища. Ваш долг — устранять тех, на кого указывает даймё, постепенно приближаясь к тем, из-за чьего предательства пал синдикат.

Несмотря на то, что тебя нельзя остановить, тебе все-таки нужны соратники. Для большинства из них ты будешь всего лишь странным нелюдимым попутчиком, обладающий удивительной технологией невидимости, и только избранные узнают, кто ты на самом деле. Примут ли они тебя или захотят убить?

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Тао (Клоака): Ты принадлежишь синдикату Ледяного Дракона. У тебя тоже есть кодекс чести, просто он внутренний — это то, что другие кланы так и не смогли принять.

Ты — человек вне системы. Но ты не в одиночестве—иногда ты можешь получить задание. Это значит, что кто-то скоро умрёт.

Выбери своё прошлое:

- Дитя клана:** Тебя с рождения растили воином Ледяного Дракона. Ты прекрасно знаешь свой клан — а вот с остальным миром могут возникнуть сложности.
- Перебежчик:** В твоём прошлом — другой синдикат Тао, покинутый ради правды Ледяного Дракона. У тебя осталось много врагов среди недавних соратников.
- Чужак:** Когда-то тебе не было известно ничего о Ледяном Драконе — пока тебя не завербовали. Теперь ты в клане, но многие соратники не доверяют тебе до сих пор.



ВНЕШНИЙ ВИД

Пустой, острый или ледяной взгляд

Капюшон, короткая стрижка или кибернетический имплант

Комбинезон, спортивный костюм или униформа

Гибкое, атлетическое или очень худое телосложение

СВЯЗИ

- _____: Спас меня, когда все было потеряно.
- _____: Знает правду о моём происхождении.
- _____: Иногда хочу, чтобы он стал целью.
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты получаешь **парализатор** (ближняя, оглушение, штатский), **монотрион** (в упор, бесшумное, бронестойкое), **бронекombineзон** (защита 1), систему маскировки (делает тебя невидимой), коммуникатор, кредитный чип, два комплекта одежды и прочную сумку.

Выбери свое основное оружие:

- Плазменный пистолет с фазовым регулятором** (ближняя и средняя, игнорирует щит);
- Импульсный пистолет-пулемет TR-12** (средняя, авто, бесшумное);
- Снайперская винтовка** (дальняя, двуручное, урон +1 на 12+).

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 2 | Припасы 1 | Благосостояние 1

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

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

Иллюстрация: Игорь Есаулов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Невидимость: Особое маскировочное поле позволяет тебе становиться абсолютно невидимой как для глаз, так и для приборов. Это не делает тебя неосязаемой — на тебя могут случайно наткнуться, а если ты оставишь следы — тебя будут искать.

Если противник уже один раз вычислил тебя (это происходит, когда ты атакуешь или активно взаимодействуешь с предметами), твоя маскировка против него бесполезна — он может рассмотреть твой силуэт или вычислить местонахождение. Тебе надо пропасть из его зоны видимости, чтобы он не знал, где ты — тогда невидимость «восстанавливается».

Прирожденный убийца: Когда ты атакуешь цель, не подозревающую о твоем присутствии, ты наносишь Урон +3.

Адаптивный дисплей: Твои глазные яблоки заменены на имплант, который воспроизводит различную дополнительную информацию в зависимости от набора дополнительных сенсоров. Выбери 1:

- Криминалистический анализатор:** Позволяет тебе проводить исследование места преступления — сбор и анализ отпечатков пальцев, следов ДНК, баллистических и других данных, которые обычно причисляют к разряду улик.
- Тактический анализатор:** Позволяет тебе видеть «зоны видимости» союзников и противников. Также показывает силуэты людей, находящихся в радиусе 30 метров от тебя, даже если нет прямой зоны видимости (за стеной, например).
- Эмпатический анализатор:** При общении ты «видишь» эмоциональное состояние собеседника в виде особого графика. Ты можешь понять, когда собеседник волнуется и полон неуверенности — и заподозрить его во лжи.

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ



ОБЕСПЕЧЕНИЕ



Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- Адаптивное поле:** Ты можешь расширить радиус маскировки, включая в неё другого человека. Но тогда вы должны находиться вплотную друг к другу и двигаться очень медленно.
- Кибер-паркур:** Ты можешь забираться по любым поверхностям, включая абсолютно ровные. Тебя нельзя сбросить отсюда без твоего желания.
- Мастер боевых искусств:** Ты наносишь в упор +1 Урон.
- Карманник:** Когда ты достаешь что-то из или подкладываешь что-то в карман цели, твоя маскировка не раскрывается.
- Мимикрия:** Ты можешь загрузить в память системы маскировки образ, который будет проецироваться поверх тебя. Все будут видеть и слышать не тебя, а образ. Чтобы сделать образ, необходимо наблюдать за целью в течение 12 часов (можно с перерывами).
- Первый удар:** Когда ты атакуешь противника, который не подозревает о твоем присутствии, ты можешь один раз перебросить урон и выбрать лучший результат.
- Подсистема «Икар»:** 1 раз в сессию ты не получаешь урон, падая с опасной высоты или врежаясь во что-то на большой скорости. Все, кто находятся в радиусе 10 метров от места приземления, получают урон (тем больше, чем больше была скорость или высота) и оглушены.
- Специализация:** Выбери одну характеристику и понизь её на 1. Выбери еще одну характеристику и увеличь её на 2. Предела не существует. (*уникальный*)
- Усиленные сенсоры 1:** Выбери ещё 1 вариант для адаптивного дисплея.
- Усиленные сенсоры 2:** Выбери ещё 1 вариант для адаптивного дисплея.

БРОНЕНОСЕЦ

Регулярные войска редко используют боевые экзоскелеты для солдат, однако при выполнении специальных задач они могут быть полезны. В то же время «на гражданке» бойцы в тяжёлой броне остаются популярным средством обеспечения безопасности — мало кто пожелает встретиться лицом к лицу с закованным в керамопласт трёхметровым гигантом, увешанным оружием как небольшой танк.

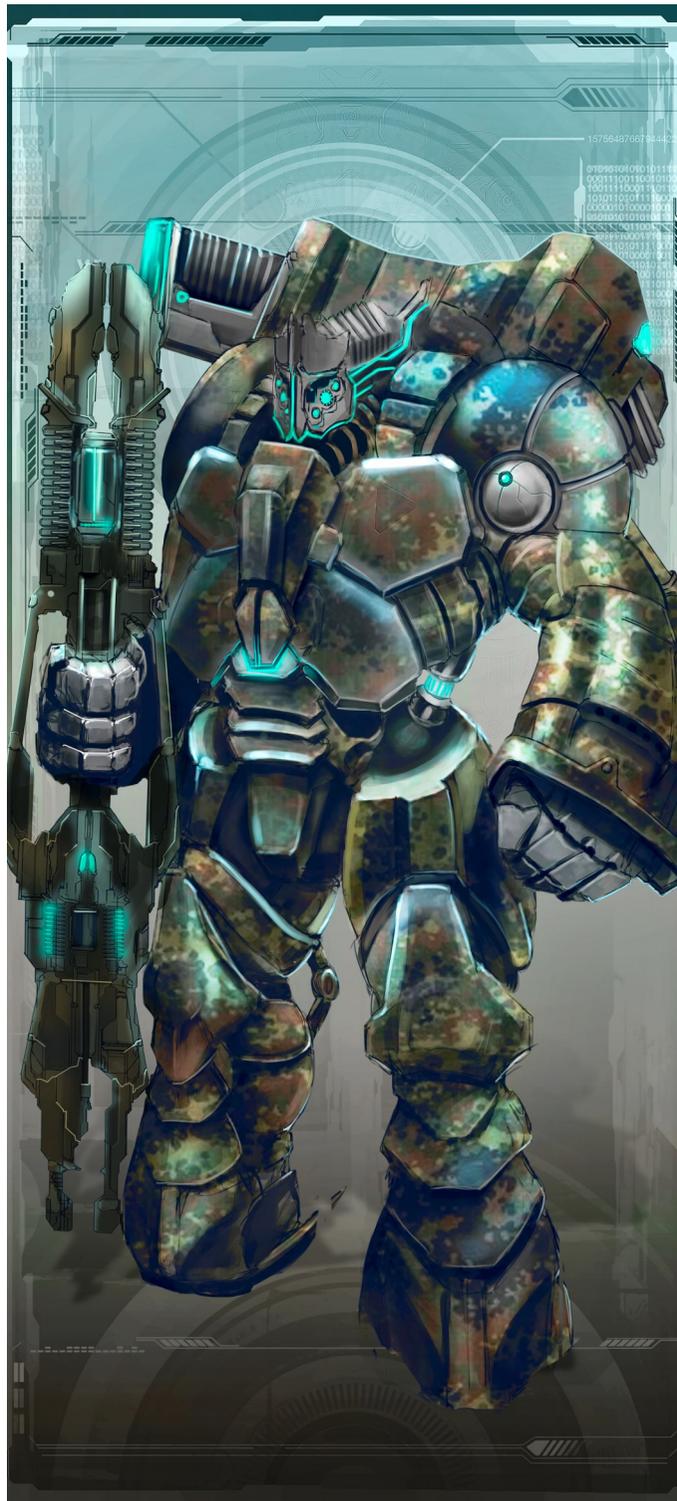
Особенно популярны такие парни среди мародеров — безбашенных сорвиголов, захватывающих космические суда прямо в открытом космосе. Но далеко не все идут в разбойники — риск не вернуться с межзвёздных путей в космосе довольно большой, поэтому на земле тоже хватает наемников.

Купить услуги Броненосца довольно просто — затраты на костюм больно кусают бюджет, поэтому он всегда ищет новые способы подзаработать.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери регион галактики, откуда ты родом:

- Империя:** Аристократам важно, чтобы экзоскелет обеспечивал им безопасность в любой ситуации. Когда ты Защищаешь, считай 6— как 7—9.
- Федерация:** Твое соединение с экзоскелетом происходит с помощью нейроимпланта — просто, рационально, эффективно. Один раз в сессию ты можешь перебросить любую проверку, кроме Репутации, если находишься в экзоскелете.
- Клоака:** Зачем тратить миллионы на уникальную разработку, если можно модернизировать портовой погрузчик. Не выбирай каркас экзоскелета, получи вместо него:
Погрузчик: Защита 2, оружие 2, системы 3, вместительный грузовой трюм. При использовании сервопривода выбери 1 даже на 6—.
- Пограничье:** Постоянная война заставила тебя встроить в оружие резервный механизм срабатывания. Выбери оружие. Один раз в бой его выстрел не тратит батарею.



ВНЕШНИЙ ВИД

Холодный, цепкий или агрессивный взгляд.

Шрам на щеке, протез руки или протез ноги.

Лысый, армейский ёжик или неопрятные волосы.

Крупное, мускулистое или жилистое телосложение.

СВЯЗИ

- _____: Я обязан ему жизнью.
- _____: Мы прошли через огонь.
- _____: Постоянно лезет к моему экзоскелету
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, **плазменный пистолет** (средняя, игнорирует щит), военную форму, комплект гражданской одежды и армейский рюкзак.

Выбери 2:

- Регенератор:** Потрать 1 Припас и вылечи 1 ранение (2 припаса, если Критическое) себе или цели;
- Коробка дорогих сигар:** Потрать 1 Припас и получи +1 к проверкам Репутации в одной сцене;
- Счастливая пуля:** Все ветераны знают — если пуля помечена специальным способом, она всегда найдет свою цель. Потрать 1 Припас и получи 10+ во время одной атаки стрелковым оружием.
- Запасной аккумулятор:** Потрать 1 Припас и восстанови 1 батарею экзоскелета.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 2 | Припасы 2 | Благосостояние 1

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

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

Иллюстрация: Игорь Есаулов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Экзоскелет: Твоя многофункциональная умная броня. Собери её, как сказано на третьей странице. Установи Батарею на 10 — это питание для твоего оружия и систем. Ты не можешь тратить Припасы при их использовании, а каждое оружие при выстреле расходует определённое количество энергии батарей.

Кроме того, экзоскелет оборудован манипулятором, способным хватать предметы около полуметра в длину, ширину или высоту. Проектор также входит в стандартную комплектацию экзоскелета.

Выключенный экзоскелет восстанавливает 1 заряд батарей каждые 2 часа.

Сервопривод: Когда ты используешь грубую силу для того, чтобы сломать неодушевленный предмет, проверь Ярость. На 10+ выбери 3, на 7–9 выбери 1:

- Это не заняло много времени.
- Ничего ценного не пострадало.
- Это было не очень громко.
- Это можно быстро починить.

Резервный накопитель: В экстренной ситуации ты можешь восстановить 10 зарядов батареи, но перегрев реактора тут же наносит тебе 2 ранения.

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ



ОБЕСПЕЧЕНИЕ



Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- Апгрейд:** Выбери еще 3 системы экзоскелета.
- Апгрейд:** Выбери еще 2 системы экзоскелета.
- Апгрейд:** Выбери еще 3 орудия экзоскелета.
- Апгрейд:** Выбери еще 2 орудия экзоскелета.
- Апгрейд:** Возьми еще 1 систему и 1 орудие экзоскелета.
- Командный голос:** Главное — говорить с непререкаемым видом. Отдай приказ NPC, служащему в силовых структурах, и проверь Репутацию. На 10+ он исполнит твой приказ, не задумываясь (но может впоследствии доложить об этом). На 7–9 он оробеет, а ты получишь +1 против него на всю сцену.
- Презентация:** Один раз за сессию ты можешь продемонстрировать, на что способен твой экзоскелет. Ты и твои союзники увеличивают 1 проверку на 1 категорию, когда Договариваются с NPC, который видел это (если демонстрация способна повлиять на решение).
- Ручной багаж:** Если тебе пытаются запретить находиться где-то в своём экзоскелете, ты получаешь +2 на проверку Репутации, когда пытаешься урегулировать это. Ведущий может спросить тебя, как ты это сделал.
- Техосмотр:** Своё оборудование надо уметь чинить самостоятельно. Когда Чинишь или Разбираешь, потрати Припас и увеличь бросок на одну категорию.
- Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____

ОРУДИЯ

Выбери орудия, которые установлены на твой каркас. Каждое орудие имеет свой Урон и тратит определённое количество заряда батарей.

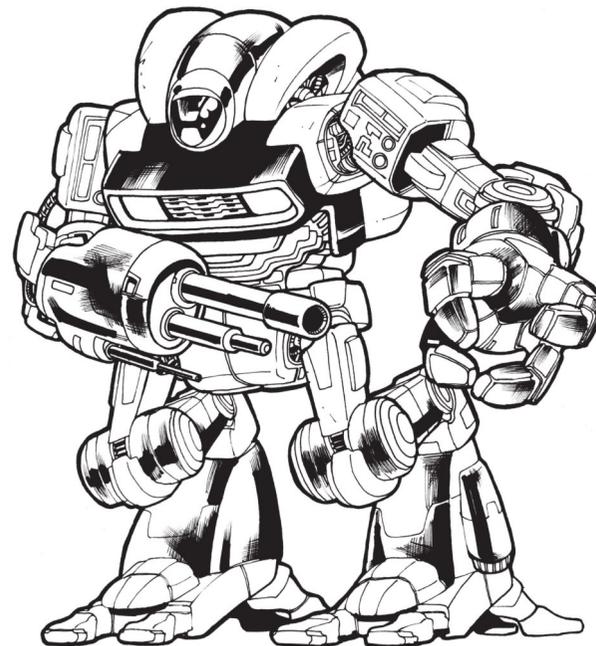
- Гарпун:** Урон 1, батарея 0, средняя, нелетальное. Захватывает цель и подтягивает в упор.
- Гаусс-орудие:** Урон 5, батарея 3, средняя/дальняя, бронепробивное, мощное, кровавое. Для произведения выстрела каркас должен быть неподвижен. Не может быть бесшумным, кроме как в вакууме.
- Пиломеч:** Урон 3, батарея 1, в упор, кровавое.
- Плазмотрон:** Урон 3, батарея 2, ближняя/средняя, игнорирует щиты.
- Сенсорная мина:** Урон 3, батарея 1, в упор, мощное. Устанавливается на поверхности и детонирует при срабатывании сенсора, зафиксировавшего движение в радиусе 1 метра.
- Спаренный ствол:** Потратить 1 заряд батареи и перебрось свой урон.
- Тактический лазер:** Урон 2, батарея 1, дальняя, точное.
- Тяжелое орудие:** Установи тяжёлое оружие. Выстрел тратит батареи из расчета уровень цены оружия минус 1. Впиши: _____
- Тяжелое орудие:** Установи тяжёлое оружие. Выстрел тратит батареи из расчета уровень цены оружия минус 1. Впиши: _____
- Шок-волна:** Урон 0, батарея 3, ближняя, шок. Срабатывает по всем целям вокруг. При атаке на 7–9 кто-то останется на ногах, как решит Ведущий.
- ЭМИ:** Урон 0, батарея X. Выключает всю электронику на средней дистанции — и твой экзоскелет тоже. Тратит весь оставшийся заряд батарей.

ЭКЗОСКЕЛЕТ

КАРКАС

Выбери каркас. Он определяет твою защиту, а также количество стартовых орудий и систем.

- Скаут:** Защита 1, орудия 1, системы 4, маскировка, скорость +1. малые манипуляторы позволяют взаимодействовать даже с небольшими предметами почти как обычными руками. Выбери один уже установленный сенсор.
- Десант:** Защита 2, орудия 3, системы 2, герметичный, прыжковый двигатель (5 метров в высоту, 10 метров в длину).
- Штурмовик:** Защита 3, орудия 4, системы 1, манипуляторы отсутствуют.



СИСТЕМЫ

Выбери системы, которые установлены на твой каркас.

- Аналоговое управление:** Когда твой экзоскелет пытаются взломать или отключить, игнорируй это. Однако пока действует эта система, все остальные системы недоступны, а ты получаешь –1 на броски.
- Дистанционное управление:** С помощью небольшого имплантата ты можешь дистанционно отдавать приказы экзоскелету: «ко мне», «открыть огонь из выбранного орудия», «прекратить огонь», «покинуть зону», «активировать выбранную систему» и т.п.
- Импульсный двигатель:** Экзоскелет может летать, тратя 1 заряд батареи за каждый километр пути. Двигатели разогреваются около минуты.
- Конвертер:** Позволяет преобразовывать мусор в полезный груз. Раз в сессию ты можешь проверить Контроль. На 10+ получи 2 Припаса, на 7–9 получи 1 Припас. Эти Припасы можно сразу передать другим персонажам без ограничений.
- Медкапсула:** Если экзоскелет неподвижен, оператор получает медицинскую помощь. Обычное ранение излечивается за 30 минут и 1 заряд батареи. Критическое ранение — 8 часов и 8 зарядов батареи.
- Пассажирский модуль:** Дополнительное кресло, кое-как втиснутое в конструкцию. Можешь перевозить одного пассажира, но ему придётся забыть о комфорте.
- Сенсоры:** Выбери 1 из списка: *датчик движения, инфракрасный датчик, ночное видение, датчик электромагнитных полей* (подчеркни нужное).
- Универсальный разъём:** Экзоскелет можно подключить к транспортному средству и управлять им (если влезешь). +1, когда взламываешь.
- Фазовый реактор:** Когда экзоскелет находится без движения, он восстанавливает 1 заряд батареи каждый час.
- Эвакуатор:** Получив критическое ранение, игнорируй его. Вместо этого срабатывает система катапультирования. Брось кубик, чтобы узнать, сколько дней займёт капитальный ремонт экзоскелета.
- Энергетический щит:** Потратить 3 заряда батареи и полностью игнорируй урон от одной атаки.

