

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. Впрочем, для некоторых мы нарисовали обе версии пола.

ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ

Профессионал, отслеживающий тех, за чью голову назначена награда. Для ликвидации цели ему требуется лишь один выстрел.

СВЕРХНОВАЯ

Человек, потерявший память. Он ищет свои воспоминания и место в мире, потому приспосабливается к любым условиям и может оказаться кем угодно.

ЦЕНЗОР

Лучший стрелок в человеческом секторе на службе структуры, защищающей человечество от смертельных угроз.

ИНЖЕНЕР

Многофункциональный зонд — её лучший друг. Потому что машины всегда ведут себя как надо, в отличие от людей.

ДОКТОР

Он разбирается в людях — в прямом и переносном смысле. Способен добиться многого с помощью своих медицинских препаратов и врачебных навыков.

ДЖАГГЕРНАУТ

Его планету, скатившуюся в варварство нашли недавно, потому для всех он — дикарь. Но он и его симбионт ещё покажут, что такое настоящие воины и охотники.

КИНЕТИК

Люди говорят, что гравитация — самая значимая сила Вселенной. Они правы, и сегодня она подчиняется конкретному человеку.

ДАО ЦИФРЫ

Властелин компьютерных систем, платящий собственным сознанием за умение уговаривать устройства вести себя так, как он хочет. Небольшая цена за почти магические способности.

ЭМИССАР

Преданный человек Корпорации, несущий её слово по человеческому сектору, заключающий важные сделки, манипулирующий людьми и пользующийся всем её могуществом.

ПСИХОМАНТ

С виду обычный человек... владеющий великими силами. Она платит эмоциональной стабильностью за возможность вторгаться в человеческий мозг и управлять чужим разумом.

РАЗЛИТ

Сильно изменённый Машиной человек, вынужденный что-то делать для неё, способный перестраивать своё тело в зависимости от задачи и боящийся окончательно потерять свою лич-

КАК ЗАПОЛНИТЬ БУКЛЕТ

1. Выбери своё **Происхождение** (или что у тебя вместо него: например, *Ремесло* или *Функция*)
2. Определи свой **Внешний вид**: в соответствующем разделе подчерки понравившиеся тэги или впиши свои.
3. **Связи** заполнятся 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. У *Психоманта* всё несколько иначе.
4. В **Снаряжении** есть несколько вариантов для выбора. Выбери столько пунктов, сколько указано перед списком (половина доступных, если ты не *Сверхновая*)
5. Ты обладаешь всеми **Стартовыми ходами** в начале игры. Иногда там тоже надо что-то сразу выбрать или заполнить (у *Охотника за головами*, *Кинетика*, *Эмиссара* и *Разлита*). 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. Или что там у тебя вместо него, если ты *Психомант* или *Разлит*.
9. У некоторых персонажей есть **третий лист** (*Инженер*) или какое-то **дополнение** (*Джаггернаут*). Заполни их так, как описано.



ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ

Преступник международного класса. Террорист. Нечистоплотный деловой партнёр. Бывшая жена и её любовник. Ты берёшься за любые контракты, неважно, должен ли выжить объект. Зато у тебя практически не бывает простоев — народу в галактике даже после Дня Агонии так много, что проредить ряды совсем не помешает.

Но работа охотника — это не только спустить курок, поймав силуэт в перекрестие прицела. Это поиск и обработка информации, общение с информаторами и планирование операции в целом. Это сложная работа — те, кто не умеют её делать, уже давно лежат, запаянные в цинк. А раз ты все ещё в деле — значит, твои навыки не растерялись, глаз остёр, а сеть информаторов не оскудела.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

- ☐ **Империя:** Чтобы достать аристократов, надо знать больше, чем обычно. Когда используешь ход *Ищейка*, при успехе выбери на 1 вариант больше.
- ☐ **Федерация:** За время своей работы одно ты понял чётко — всегда должна быть запасная обойма. Потому ты внимательно следишь за каналами снабжения. Один раз в сессию восстанови до двух свои припасы или припасы одного из соратников.
- ☐ **Клоака:** Неприметность — залог выживания. Раз в сессию ты можешь сказать, что человек, который с тобой общался, не запомнил тебя и не сможет опознать.
- ☐ **Пограничье:** Позади множество боёв, научивших тебя выживать. Получи ещё 1 ячейку ранения.

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

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

Иллюстрация: Игорь Есаулов



ВНЕШНИЙ ВИД

Острый, безразличный или презрительный взгляд;
Обычная причёска, военная стрижка или лысый;
Один глаз, кибер-протез или страшный шрам;
Жилистый, накачанный или обычный

СВЯЗИ

- _____: Не взял бы контракт на него.
- _____: Я ему крупно задолжал.
- _____: На него нельзя положиться.
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, комплект повседневной одежды, старую униформу и вместительную сумку. А также **бронежилет** (*Защита 1, штатский*). Выбери своё оружие:

- ☐ **Штурмовая винтовка ГА-13** (*средняя/дальняя, авто, двуручная, урон +1 на 12+*);
- ☐ **Пистолет ПРОК-22** (*средняя, бронебойный, бесшумный*);
- ☐ **Разрядник полицейский, модифицированный** (*средняя, двуручный, шок, может быть использован как нелетальный*).

Выбери один из списка:

- ☐ **Визуальный анализатор:** потратить 1 Припас, когда смотришь через эти «очки» на подозреваемого — ты узнаешь, находится ли он в розыске. Если да — ты получишь его имя, персональные данные и причину розыска.
- ☐ **Дрон:** потратить 1 Припас, и укажи цель. Дрон будет преследовать его и передавать видеоизображение и геолокацию до тех пор, пока цель находится на улице;
- ☐ **«Буканьер»:** лёгкий двухместный флаер, быстрый и манёвренный, но, к сожалению, не вооружённый.
- ☐ **Хамелеон:** потратить 1 Припас. Тебя нельзя увидеть, пока ты не совершаешь резких движений.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 2 | Припасы 2 | Благосостояние 2

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Ищейка: Когда ты ищешь человека, порасспрашивай людей и проверь Репутацию. На 10+ задай Ведущему два вопроса, на 7–9 задай один вопрос:

- Где и когда его видели?
- Кто хорошо его знает?
- В чём его слабость?
- С чем мне предстоит столкнуться?
- Чего он хочет?

Полуночный блюз: Когда-то ты был часть структуры, которая научила тебя всему. Выбери один вариант из списка:

- Вооружённые силы;
- ИНТРАКОРП;
- Криминал;
- Полиция;
- Секретная служба;
- Служба безопасности;
- Цензоры.

Когда ты ведёшь переговоры с кем-то из этой структуры, ты можешь проверить Контроль вместо Репутации.

Прицельный выстрел: Когда у тебя есть время подготовиться, прицелься и сделай выстрел по цели, которая этого не ожидает, потрать Припас и проверь Контроль. На 7–9 выбери один:

- Цель выведена из строя – убита тяжело ранена или оглушена;
- Цель пытается совершить побег – но бежит она туда, куда тебе нужно;

На 10+ это не привлекло лишнего внимания и не наделало лишнего шума.

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ

ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- **Без лица:** Находясь в толпе, ты становишься абсолютно невидимым для всех, кто замышляет против тебя что-то недоброе.
- **Быстрый и мёртвый:** Когда ты атакуешь, потрати Припас и выбери ещё одну цель. Обе цели получают одинаковый урон и эффекты. Ты получаешь урон только от одной цели.
- **Личный наводчик:** Когда соратник помогает тебе в бою, твой урон увеличивается на 1.
- **Небезопасен:** Всё твоё оружие приобретает тэг «*скрытый*». Даже если тебя лишили всего оружия, ты всегда можешь достать неизвестно откуда пистолет (*ближняя*) или нож (*в упор*).
- **«Стойте!»:** Когда ты устранил цель своего контракта, подними руки и крикни "Стойте!". Противники в нерешительности останавливаются на некоторое время.
- **Стреляй первым:** Когда противник хочет застать тебя врасплох, ты действуешь первым.
- **Тройной щелчок:** Если противников больше, чем соратников, твоя Защита увеличивается на 1.
- **Читая лица:** Когда ты договариваешься с кем-то, кто не чист перед законом, получи +1 к Репутации.
- **Чувство опасности:** В начале боя спроси Ведущего, кто из противников наиболее опасен. Ведущий скажет тебе правду. Получи +1 против него до конца боя.
- **Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____

СВЕРХНОВАЯ

В Свободном Кластере их миллионы. У их появления множество причин: троян в мозговом импланте, передозировка психонаркотиками, стирание личности как гуманная замена заключению или казни, или просто неудачные эффекты мнемопроцедур — технологии манипулирования памятью не редкость в человеческих мирах. В результате появляются люди с искажёнными или потерянными воспоминаниями, не знающие, кто они и откуда, но рьяно ищущие своё место в мире. Стирание настигает их неожиданно: ещё секунду назад они всё помнили, но мгновение спустя началась их новая жизнь.

Часть из них оседает где-нибудь в глуши, в одиночестве постигая нового себя. Другие странствуют по рукаву Приора и берутся за самые безумные дела, в надежде найти осколки своего прошлого. Каждый из них мог быть кем угодно. Поэтому их опасаются — никогда не знаешь, что такой человек может вспомнить, чего от него ждать. Этим людей называют Сверхновыми — за то, что они рождаются заново, и обычно очень ярко горят.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Ты не помнишь, откуда ты родом, но ты помнишь то место, где началась новая жизнь. Что было после этого — на твой выбор:

- ☐ **Заброшенная станция:** Тяжело было жить в одиночестве, пока тебя не подобрал корабль. Когда Ориентируешься, задай на 1 вопрос больше, даже на 6—.
- ☐ **Трущобы планеты:** Перед тобой лежал труп. Выбраться из этого ада оказалось непросто, но теперь ты умеешь убивать. Получи +1 урона.
- ☐ **Крупный корабль во время аварии:** Твоя помощь оказалась кстати. Когда Чинишь или разбираешь, выбери на 1 вариант больше при успехе.
- ☐ **Зона отдыха элитного квартала:** О тебе позаботились и научили общаться с людьми. Поговорив несколько минут с человеком, задай 1 вопрос из списка хода Ориентируешься. Добавь в список вариант: «В чём он неискренен со мной?».
- ☐ **Рядом с рушащимся зданием Корпорации:** У тебя в кармане оказался страховой полис. Когда получаешь критическое ранение, получи фишку прибыли и талон на бесплатную банку колы (не более раза в сессию).



ВНЕШНИЙ ВИД

Потерянный, холодный или решительный взгляд
Запущенность, аккуратная или экзотичная причёска
Подтянутое телосложение, средняя форма или калека
Ухоженная, обычная или синтетическая кожа

СВЯЗИ

- _____: Помог мне в новой жизни.
- _____: Кажется мне знакомым.
- _____: Не вызывает у меня доверия.
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея коммуникатор и кредитный чип.

Выбери 1:

- ☐ Благосостояние 1, Припасы 2, **плазменная винтовка** (*средняя, игнорирует щиты, авто*), **хамелеон** (потратить 1 Припас; тебя нельзя увидеть, пока ты не совершаешь резких движений), одежда среднего класса, билет на лайнер до другой планеты, короткое прощальное письмо;
- ☐ Благосостояние 1, Припасы 1, **кибер-протезы** (+1 урона в упор, возможность медленно ломать неодушевлённые предметы) со встроенными **лезвиями** (*в упор, бронейбойное, скрытое*), лохмотья;
- ☐ Благосостояние 2, Припасы 2, **карманный лазер** (*близкая, скрытый, штатский*), **дорогие безделушки** (потратить 1 Припас и получи +1, когда Договариваешься), шикарная одежда, ID на неизвестное имя, но твоё лицо;
- ☐ Благосостояние 1, Припасы 1, **наруч с лазерным генератором** (*в упор/близкая, точное*), **боевая броня** (*защита 2*), **вакуумные гранаты** (потратить 1 Припас; *урон 3, средняя, бесшумное*), записка, написанная твоим почерком «Извини, мне надо это сделать»;
- ☐ Благосостояние 2, Припасы 2, **пистолет** (*средняя, штатский*), **встроенная медсистема** (потратить 1 Припас и излечи себе 1 некритическое ранение), непонятная документация, странная татуировка, шрам от смертельного ранения.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 1 | Припасы X | Благосостояние X

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Импровизация: Когда у тебя есть свободное время и доступ к информационной сети или обучающим программам, ты можешь изучать доступные данные и заодно учиться. Отметь 3 ячейки Импровизации. Перед проверкой характеристики можешь стереть отметку и проверить любую другую характеристику вместо требуемой. Объясни, что именно ты делаешь.

Кульминация: С каждым новым уровнем ты получаешь осколок памяти — Ведущий тебе его расскажет, когда уместно. Получив 10 уровень, ты вспоминаешь всё.

Откуда я это знаю? Когда ты вынужден работать с незнакомым оборудованием или применять неизвестные навыки, проверь Контроль. На 10+ ты почему-то знаешь, что нужно делать. На 7—9 то же самое, но на самом деле ты что-то делаешь неправильно — у тебя все получилось, но с осложнениями.

Привет из прошлого: При любом выборе из плохих вариантов можешь поменять 1 на такой вариант: потерять контроль над собой. Следующий ход за тебя делает Ведущий, и тебе и твоим соратникам он скорее всего не понравится.

Просто память: Тебе не нужно тратить день, когда тренируешься — ты вспоминаешь навыки мгновенно.

Это не может так закончиться: Когда ты умираешь, ты можешь зачеркнуть один Специальный ход (из тех, которые тобой уже взяты) и выжить. Ты более не можешь взять вычеркнутый ход, даже с помощью Мирового.

ИМПРОВИЗАЦИЯ

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

Автор: [Илья Сергеев](#)

Иллюстрация: Игорь Есаулов

ИМЯ

ЯРОСТЬ



КОНТРОЛЬ



НАВЫК



РЕПУТАЦИЯ



ОБЕСПЕЧЕНИЕ



Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ **Никто:** Проверь Контроль, закрой глаза и не двигайся. На 10+ противник тебя не замечает и проходит мимо. На 7—9 то же самое, но тебе надо быстро исчезнуть, потому что противник скоро вернётся.
- ☐ **Оно меня не остановит!** Получи +1, когда проверяешь Ярость вне сражения.
- ☐ **Осколки мыслей:** Когда не знаешь, как добиться от собеседника желаемого, проверь Репутацию. На 10+ Ведущий скажет, что надо ему сказать или сделать. На 7—9 то же самое, но это не обязательно сработает — решать тебе.
- ☐ **Переживу и не такое:** (уникальный) Выбери, только если ты был на волосок от смерти. Теперь у тебя на 1 ячейку ранения больше.
- ☐ **Расщеплённое сознание:** Когда Теряешь контроль, 6— считается как 7—9. Если ты теряешь сознание по любой причине, то приходишь в себя очень быстро.
- ☐ **Чистый разум:** Когда подозреваешь, что твои глаза видят не то, что есть на самом деле, проверь Контроль. На 10+ ты видишь истину. На 7—9 то же самое, но ты привлёк нежелательное внимание. На 6— чувства обманывают тебя ещё сильнее.
- ☐ **Это был ты!** Один раз в игровую сессию укажи на человека, с которым ты только что познакомился, и проверь Репутацию. На 10+ Ведущий расскажет тебе какой-то интимный факт об этом человеке. На 7—9 то же самое, но и этот человек узнает тебя.
- ☐ **Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____
- ☐ **Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____
- ☐ **Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____

СВЕРХНОВАЯ

В Свободном Кластере их миллионы. У их появления множество причин: троян в мозговом импланте, передозировка психонаркотиками, стирание личности как гуманная замена заключению или казни, или просто неудачные эффекты мнемопроцедур — технологии манипулирования памятью не редкость в человеческих мирах. В результате появляются люди с искажёнными или потерянными воспоминаниями, не знающие, кто они и откуда, но рьяно ищущие своё место в мире. Стирание настигает их неожиданно: ещё секунду назад они всё помнили, но мгновение спустя началась их новая жизнь.

Часть из них оседает где-нибудь в глуши, в одиночестве постигая нового себя. Другие странствуют по рукаву Приора и берутся за самые безумные дела, в надежде найти осколки своего прошлого. Каждый из них мог быть кем угодно. Поэтому их опасаются — никогда не знаешь, что такой человек может вспомнить, чего от него ждать. Этим людей называют Сверхновыми — за то, что они рождаются заново, и обычно очень ярко горят.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Ты не помнишь, откуда ты родом, но ты помнишь то место, где началась новая жизнь. Что было после этого — на твой выбор:

- ☐ **Заброшенная станция:** Тяжело было жить в одиночестве, пока тебя не подобрал корабль. Когда Ориентируешься, задай на 1 вопрос больше, даже на 6—.
- ☐ **Трущобы планеты:** Перед тобой лежал труп. Выбраться из этого ада оказалось непросто, но теперь ты умеешь убивать. Получи +1 урона.
- ☐ **Крупный корабль во время аварии:** Твоя помощь оказалась кстати. Когда Чинишь или разбираешь, выбери на 1 вариант больше при успехе.
- ☐ **Зона отдыха элитного квартала:** О тебе позаботились и научили общаться с людьми. Поговорив несколько минут с человеком, задай 1 вопрос из списка хода Ориентируешься. Добавь в список вариант: «В чём он неискренен со мной?».
- ☐ **Рядом с рушащимся зданием Корпорации:** У тебя в кармане оказался страховой полис. Когда получаешь критическое ранение, получи фишку прибыли и талон на бесплатную банку колы (не более раза в сессию).



ВНЕШНИЙ ВИД

Потерянный, холодный или решительный взгляд
Запущенность, аккуратная или экзотичная причёска
Подтянутое телосложение, средняя форма или калека
Ухоженная, обычная или синтетическая кожа

СВЯЗИ

- _____: Помог мне в новой жизни.
- _____: Кажется мне знакомым.
- _____: Не вызывает у меня доверия.
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея коммуникатор и кредитный чип.

Выбери 1:

- ☐ Благосостояние 1, Припасы 2, **плазменная винтовка** (*средняя, игнорирует щиты, авто*), **хамелеон** (потрать 1 Припас; тебя нельзя увидеть, пока ты не совершаешь резких движений), одежда среднего класса, билет на лайнер до другой планеты, короткое прощальное письмо;
- ☐ Благосостояние 1, Припасы 1, **кибер-протезы** (+1 урона в упор, возможность медленно ломать неодушевлённые предметы) со встроенными **лезвиями** (*в упор, бронебойное, скрытое*), лохмотья;
- ☐ Благосостояние 2, Припасы 2, **карманный лазер** (*ближняя, скрытый, штатский*), **дорогие безделушки** (потрать 1 Припас и получи +1, когда Договариваешься), шикарная одежда, ID на неизвестное имя, но твоё лицо;
- ☐ Благосостояние 1, Припасы 1, **наруч с лазерным генератором** (*в упор/ближняя, точное*), **боевая броня** (*защита 2*), **вакуумные гранаты** (потрать 1 Припас; *урон 3, средняя, бесшумное*), записка, написанная твоим почерком «Извини, мне надо это сделать»;
- ☐ Благосостояние 2, Припасы 2, **пистолет** (*средняя, штатский*), **встроенная медсистема** (потрать 1 Припас и излечи себе 1 некритическое ранение), непонятная документация, странная татуировка, шрам от смертельного ранения.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 1 | Припасы X | Благосостояние X

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Импровизация: Когда у тебя есть свободное время и доступ к информационной сети или обучающим программам, ты можешь изучать доступные данные и заодно учиться. Отметь 3 ячейки Импровизации. Перед проверкой характеристики можешь стереть отметку и проверить любую другую характеристику вместо требуемой. Объясни, что именно ты делаешь.

Кульминация: С каждым новым уровнем ты получаешь осколок памяти – Ведущий тебе его расскажет, когда уместно. Получив 10 уровень, ты вспоминаешь всё.

Откуда я это знаю? Когда ты вынуждена работать с незнакомым оборудованием или применять неизвестные навыки, проверь Контроль. На 10+ ты почему-то знаешь, что нужно делать. На 7–9 то же самое, но на самом деле ты что-то делаешь неправильно — у тебя все получилось, но с осложнениями.

Привет из прошлого: При любом выборе из плохих вариантов можешь поменять 1 на такой вариант: потерять контроль над собой. Следующий ход за тебя делает Ведущий, и тебе и твоим соратникам он скорее всего не понравится.

Просто память: Тебе не нужно тратить день, когда тренируешься — ты вспоминаешь навыки мгновенно.

Это не может так закончиться: Когда ты умираешь, ты можешь зачеркнуть один Специальный ход (из тех, которые тобой уже взяты) и выжить. Ты более не можешь взять вычеркнутый ход, даже с помощью Мирового.

ИМПРОВИЗАЦИЯ

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

Автор: [Илья Сергеев](#)

Иллюстрация: Игорь Есаулов

ИМЯ

ЯРОСТЬ



КОНТРОЛЬ



НАВЫК



РЕПУТАЦИЯ



ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ **Никто:** Проверь Контроль, закрой глаза и не двигайся. На 10+ противник тебя не замечает и проходит мимо. На 7–9 то же самое, но тебе надо быстро исчезнуть, потому что противник скоро вернётся.
- ☐ **Оно меня не остановит!** Получи +1, когда проверяешь Ярость вне сражения.
- ☐ **Осколки мыслей:** Когда не знаешь, как добиться от собеседника желаемого, проверь Репутацию. На 10+ Ведущий скажет, что надо ему сказать или сделать. На 7–9 то же самое, но это не обязательно сработает — решать тебе.
- ☐ **Переживу и не такое:** (уникальный) Выбери, только если ты была на волосок от смерти. Теперь у тебя на 1 ячейку ранения больше.
- ☐ **Расщеплённое сознание:** Когда Теряешь контроль, 6— считается как 7–9. Если ты теряешь сознание по любой причине, то приходишь в себя очень быстро.
- ☐ **Чистый разум:** Когда подозреваешь, что твои глаза видят не то, что есть на самом деле, проверь Контроль. На 10+ ты видишь истину. На 7–9 то же самое, но ты привлекла нежелательное внимание. На 6— чувства обманывают тебя ещё сильнее.
- ☐ **Это был ты!** Один раз в игровую сессию укажи на человека, с которым ты только что познакомилась, и проверь Репутацию. На 10+ Ведущий расскажет тебе какой-то интимный факт об этом человеке. На 7–9 то же самое, но и этот человек узнает тебя.
- ☐ **Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____
- ☐ **Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____
- ☐ **Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____

ЦЕНЗОР

Многие считают их последними рыцарями галактики. Внутри «Цензуры», таинственной космической цитадели этой организации, самые талантливые шпионы, офицеры, агенты и проходимцы получают новую жизнь, новую цель и новые средства. Они становятся цензорами — последней защитой человечества.

Стать цензором сложно, быть цензором опасно, но почётно. Твоя власть сильна, но не безгранична. Многие считают вас всего лишь престижным клубом, слишком много о себе возомнившим. И не жди приказов сверху — ты сам ищешь угрозу, достойную твоего внимания — и если ты её нашёл, ты приложишь все силы ради её ликвидации. Какая угроза достойна? Лишь та, что затронет всё человечество. Но ты должен понимать, что твои противники всегда будут идти до последнего, стараясь остановить тебя. И в этом противостоянии ты сможешь рассчитывать лишь на себя и своих соратников.

«Цензура» всегда придёт тебе на помощь в критичной ситуации, но чаще всего ты будешь работать один, и тогда тебе потребуются надежные соратники. Однако помни — ты защищаешь человечество, а потому должен приложить все усилия к достижению этой цели. Если ты встанешь на скользкий путь использования своей власти в корыстных целях — твои же братья объявят угро-

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

- ☐ **Империя:** Ты попал на Цензуру, потому что разбираешься в людях. После общения с NPC больше 10 минут можешь задать Ведущему 1 вопрос о нём из списка Ориентируешься.
- ☐ **Федерация:** Ты умеешь играть по законам Корпораций. Один раз в сессию моментально восстанови свои Припасы до 2.
- ☐ **Клоака:** Жизнь научила тебе действовать быстро. Ты начинаешь любое длительное действие, уже имея 1 фишку.
- ☐ **Пограничье:** В твоём мире нельзя промахиваться. Когда ты сражаешься, один раз в сессию ты можешь перекинуть 1 про-верку Характеристики.



ВНЕШНИЙ ВИД

Холодный, расчетливый или пронзительный взгляд
Крепкое, атлетическое или худощавое телосложение
Короткая стрижка, лысый или что-то экзотическое
Костюм странного покроя, татуировки или заметные шрамы

СВЯЗИ

- _____: Обязательно будет мне полезен.
- _____: Сталкивался с угрозой человечеству.
- _____: У меня есть подозрения на счёт него.
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, униформу Цензора (включая форменный плащ), комплект повседневной одежды и дорожную сумку. На тыльной стороне ладони у тебя есть проявляющаяся татуировка с твоим ID Цензора. У тебя есть **2 автоматических плазменных пистолета** (*средняя, авто, игнорирует щиты, +1 урон на 12+*).

Выбери 2:

- ☐ **Наномаска:** Потрать 1 Припас и измени свою внешность и голос на 4 часа. Подмену можно обнаружить только с помощью специального оборудования.
- ☐ **Юнисканер:** Потрать 1 Припас и активируй сканер по своему выбору: движения, электромагнитный, инфракрасный. Радиус охвата — 20м. Время работы — 10 минут.
- ☐ **Трансформер:** Твоё оружие получает тег *скрытый* — в сложенном состоянии его невозможно обнаружить.
- ☐ **Экстренный набор спасения:** Потрать 1 Припас — твой костюм становится герметичным на 15 минут. Запас дыхательной смеси на тот же срок прилагается.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 2 | Припасы 2 | Благосостояние 2

Персонаж для ролевой игры **Грань Вселенной v 2.0**

Автор: [Илья Сергеев](#)

Иллюстрация: Юрий Смирнов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Братство: В случае опасности ты можешь отправить запрос на подкрепление. Проверь Репутацию. На 10+ подкрепление прибывает в максимально короткий срок. На 7—9 на это потребуется больше времени, или силы подкрепления будут невелики. Объясни, откуда это подкрепление вообще взялось — ты заранее подготовился и вызвал их уже какое-то время назад, тебе повезло, что они оказались неподалеку, или ты сам под наблюдением «братьев».

Броня лишь мешает: Ты полагаешься на скорость реакции и ловкость, а не на броню. Твоя Защита равна твоей Ярости, пока ты не носишь броню. Против тебя не работает тэг «бронейбойный», а также те свойства, которые игнорируют обычную Защиту — в тех случаях, когда ты можешь уклоняться.

Во имя человечества: Когда кто-то чинит тебе препятствия, покажи татуировку на тыльной стороне ладони и скажи, что ты действуешь во имя человечества. Проверь Репутацию. На 7—9 тебя пропустят будут стараться впредь не мешать. На 10+ тебе постараются помочь, если это возможно и не противоречит их планам. Если противоречит, ты получаешь +1 против них. У тебя должны быть веские основания для такого заявления.

Контратака: Когда ты игнорируешь угрозу с помощью Ярости, на 10+ ты можешь также нанести противнику свой урон. На 7–9 то же самое, но и он нанесёт тебе свой урон.

Школа стрелка: Можешь использовать любое одноручное оружие на дистанции «в упор».

ИМЯ

ЯРОСТЬ



КОНТРОЛЬ



НАВЫК



РЕПУТАЦИЯ

ОБЕСПЕЧЕНИЕ







Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ **Верный конь:** У тебя есть персональный глайдер, который может подниматься на высоту до 10м и находится в безвоздушном пространстве пару часов. Выбери 1: *вооружённый* (Урон +1), *скоростной* (+1, когда скорость имеет значение) или *хамелеон* (+1, когда пытаешься спрятаться).
- ☐ **Меткость:** Оружие в твоих руках получает тег *точный*.
 - ☐ **Геометрия атаки:** *Требует «Меткость»*. Во время перестрелки прими специальную стойку и игнорируй угрозу с помощью Ярости. На 7—9 ты можешь перебросить 1 кубик урона в каждой своей атаке, пока не двигаешься с места. На 10+ то же самое, но ты также можешь перебросить 1 кубик, когда получаешь урон от противников.
- ☐ **Мобилизация:** Один раз в бой выбери враждебного NPC скажи ему о долге цензоров и проверь Репутацию. На 7—9 он замешкается, и ты получишь +1 против него. На 10+ он на короткое время прекратит агрессию, и с ним можно попытаться договориться. Ведущий может накладывать ограничение на применение этой способности.
- ☐ **Не ждали?** (*уникальный*) Один раз за игровую сессию ты можешь использовать неуникальный специальный ход другого класса.
- ☐ **Предугадывание:** Ты знаешь все стандартные приёмы, которыми пользуются противники во время боя. При стрельбе можешь заменять Контроль Репутацией.
- ☐ **Проницательность:** Ты можешь задать на 1 вопрос больше, когда успешно ориентируешься.
- ☐ **Цепкая хватка.** Получи +1, когда пытаешься догнать кого-то или успеть куда-то вовремя.
- ☐ **Юриспруденция:** При конфликте с силами правопорядка проверь Репутацию. 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.
- ☐ **Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____

ИНЖЕНЕР

Все современные технологии, все компьютеры, все звездолёты будут бесполезны и даже опасны, если не найдется человека, который может выяснить, где именно отвинтилась гайка.

Инженерное дело лишь кажется сложным. Оно само откроет тебе все свои секреты, если ты будешь отдаваться ему беззаветно. А для тебя это никогда не было проблемой. Ты вообще не знаешь ничего увлекательней, нежели лежать под генератором гравитации и пытаться понять, почему он не работает, почему упрямится. Крайне увлекательная головоломка.

Механизмы — это просто. Люди гораздо сложнее. Ты знаешь, чего ждать от того или иного устройства, но человек всегда непредсказуем. Неизвестно, как он устроен. Ты никогда их не понимаешь, и потому предпочитаешь общаться с техникой. По крайней мере, пока к людям не придумают инструкции по эксплуатации.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

- ☐ **Империя:** Худшие собеседники из людей — аристократы. Тебе приходилось много с ними общаться, и поэтому на твоём зонде есть дополнительная утилита. Проверь Навык. На 7–9 Ведущий скажет, как собеседник к тебе относится, а на 10+ — с какой вероятностью он врёт.
- ☐ **Федерация:** Ты умеешь делать качественные вещи. Во время первой игровой сессии ты можешь в любой момент вписать одно сконструированное тобой оборудование уже как часть твоего снаряжения.
- ☐ **Клоака:** Твой зонд собран так, чтобы приносить пользу в самых разных ситуациях. Выбери ему два типа, а не один.
- ☐ **Пограничье:** Дополнительная огневая мощь не бывает лишней. При нанесении урона ты можешь тратить Припасы и получать +1 к Урону за каждый.

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

Автор: [Илья Сергеев](#)

Иллюстрация: Игорь Есаулов



ВНЕШНИЙ ВИД

Рассеянный, озадаченный или неприязненный взгляд
Цветные волосы, собраны в хвост или грязная шевелюра
Худощавая, в форме или миниатюрная
Заметные импланты, въевшиеся пятна или почти цивильно

СВЯЗИ

- _____: Знает, что такое AWS-8000. Удивительно.
- _____: Лучше бы всегда молчал.
- _____: Считает меня чокнутой.
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея кредитный чип, ID, коммуникатор, рабочий комбинезон и штатскую одежду. А также технический ранец, набор инструментов и **разводной ключ** (в упор, бесшумное, штатский, опционально *нелетальное*).

Выбери 2:

- ☐ **Усиленный лазерный резак** (в упор/ближняя, точное. Потратить 1 Припас, чтобы выстрел приобрёл любые из тэгов: *мощный, кровавый, шок*);
- ☐ **Металлоискатель**. Если находишься там, где много хлама, раз в сессию получи 1 Припас.
- ☐ **Снаряжение прокладчика кабелей**. Потратить 1 Припас, и можешь медленно передвигаться по стенам и потолку в течение одной сцены.
- ☐ **Платье / дорогой костюм**. Если ты его надеваешь, получи +1 к Репутации, но -1 к Навыку. К нему прилагался контейнер с клубникой.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 1 | Припасы 4 | Благополучие 2

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Напарник: У тебя есть зонд, обладающий эмулятором Искусственного Интеллекта. Он – единственный, кто тебя по-настоящему понимает. Собери его, как сказано на странице 3.

Конструктор: Когда ты пытаешься собрать или переделать оборудование, опиши, что оно должно делать. Ведущий выберет несколько пунктов из списка ниже. Проверь Навык. На 10+ отмени один из выбранных пунктов или замени 2 на другие. На 7–9 замени 1 пункт. На 6– ты не можешь собрать указанное, либо Ведущий добавит ещё пункты. Оборудование прослужит тебе максимум сессию или две, в зависимости от обстоятельств.

- Работа займёт время (несколько часов/дней/недель);
- Оборудование быстро ломается;
- Тебе требуется полноценная мастерская;
- Тебе требуется помощь другого специалиста;
- Тебе требуется найти особенные детали;
- Твоя работа привлечёт внимание.

Патентуем! Ты можешь сделать сконструированное оборудование частью твоего снаряжения или снаряжения соратника (если это возможно). Хозяин оборудования должен потратить одно повышение уровня. Теперь оно прослужит долго, а если будет утеряно, хозяин сможет его восстановить, но это займёт немного времени. Ход применим к каждому новому оборудованию.

Самое необходимое: Ты можешь делиться Припасами со спутниками в соотношении 1:1. Однако, когда они дают тебе Припасы, соотношение всё равно составляет 2:1.

Специалист: Когда проверяешь Навык (бросок связан с техникой), потрать Припас и переведи выпавшее значение в следующую категорию: с 6— на 7–9, с 7–9 на 10+ (но не с 6— на 10+).

Социопат: Ты не понимаешь, как говорить с людьми, если они не видят разницы между лазерной сваркой и плазменной. Если твой собеседник из таких, при проверке Репутации на 6— последуют дополнительные негативные последствия. Отыграй это (например: «да что ты за адмирал вообще, если ТХ-5 от ТХ-5и не отличаешь?»).

ОБОРУДОВАНИЕ

[illegible]

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ

Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ **Апгрейд вычислительной мощности зонда:** Зонду доступны Продвинутые утилиты.
- ☐ **Апгрейд энергосистем зонда:** Предельная Мощность зонда возрастает на 5.
- ☐ **Изобретательность:** Когда применяешь ход *Конструктор*, при успехе можешь потратить 2 Припаса и отменить 1 пункт.
- ☐ **Моя птичка:** Раз в сессию ты можешь увеличить проверку любого Космического хода на 1 категорию (с 6— на 7–9 или с 7–9 на 10+).
- ☐ **Мышеловка:** Если у тебя есть время, ты можешь подготовить противнику неприятный сюрприз или укрепить свою позицию. В начале боя проверь Навык. На 10+ выбери 3, на 7–9 выбери 1:
 - Противник получает Урон 3;
 - Урон противника уменьшен на 1 до конца боя;
 - Противник лишился важного преимущества;
 - Противник надолго задержан препятствием.
- ☐ **Не спрашивайте, как:** Потратить 1 Припас (даже если устройство сейчас не в твоих руках). Если ты занималась ремонтом/улучшением устройства, один раз оно может сделать что-то, ему совершенно несвойственное (например, автомобиль — выйти на связь, а коммуникатор — выстрелить)
- ☐ **Просто винтик в машине:** Когда ты прячешься в техногенной или урбанистической среде, проверь Контроль. На 7–9 тебя не найдут без специальных сенсоров. На 10+ бесполезны даже сенсоры: тебя найдут только если будут долго и целенаправленно искать.
- ☐ **Система наведения:** Когда Сражаешься, можешь заменить Контроль Навыком.
- ☐ **Утилизация:** Раз в сессию ты можешь разобрать одно любое устройство. Проверь Навык. На 7–9 получи 2 Припаса, на 10+ — 3 Припаса.
- ☐ **Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____

ЗОНД

Твой главный помощник, созданный своими руками. Он умеет разговаривать, имеет манипуляторы для простейших действий, и ты можешь встраивать в него разные утилиты.

Он имеет *Предельную Мощность* 10, а каждая утилита потребляет некоторое количество мощностей. Отметь столько доступных утилит, сколько хочешь, но сумма их мощностей не может превышать Предельную Мощность.

Пересборка. Ты можешь потратить 1 час, чтобы сменить активные утилиты. Правило суммы мощностей должно соблюдаться.

Зонд выдерживает два ранения и имеет Защиту 1. Ты можешь сделать новый зонд взамен утерянного по правилам длительных действий с шагом в 6 часов (или за двое суток).

Выбери его ТИП, КОРПУС и имя: _____



ТИП

- ☐ **Боевой:** Зонд выдерживает 3 ранения и имеет энергощит (*потратить 1 Припас и проигнорируй весь урон от одной атаки*).
- ☐ **Многофункциональный:** Предельная Мощность твоего зонда увеличена до 12.
- ☐ **Подмастерье:** 1 раз между Пересборками ты можешь активировать утилиту, отключив другие с такой же или большей суммой мощностей.
- ☐ **Юнга:** Встроенный в коммуникационные системы звездолёта, зонд-юнга всегда знает, если какая-то часть корабля работает не так, как надо, в том числе мгновенно вычисляет точку разгерметизации.

КОРПУС

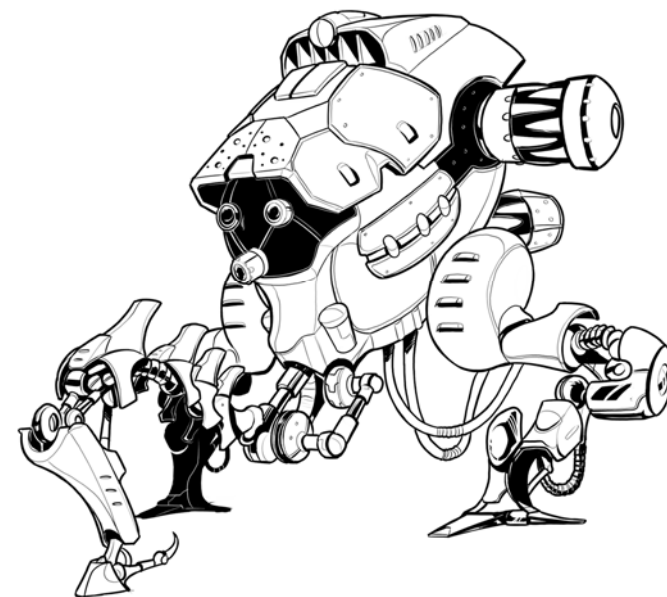
- ☐ **Парящий:** *Мощность 2.* Небольшой антигравитационный двигатель обеспечивает полет до 3м над поверхностью, однако требует много энергии.
- ☐ **Паук:** *Мощность 1.* Платформа повышенной проходимости. Способен забираться в труднодоступные места и на вакуумных присосках медленно ползает по стенам.
- ☐ **Пешеход:** Надёжный экономичный корпус.

БАЗОВЫЕ УТИЛИТЫ

- ☐ **Аватар:** *Мощность 1.* Наблюдая за человеком 12 часов или анализируя его данные в инфосети 24 часа, зонд может загрузить в себя его аватар (до 5). После этого он может достоверно изображать этого человека в инфосети.
- ☐ **Автопилот:** *Мощность 2.* Зонд способен подключаться к транспортному средству и управлять им самостоятельно. Используй ход Взламываешь в случае необходимости.
- ☐ **Ассистент:** *Мощность 1.* Когда твой зонд помогает тебе, пока ты Чинишь или Разбираешь, можешь выбрать на 1 вариант больше при успехе.
- ☐ **Дублирующие манипуляторы:** *Мощность 2.* Ты можешь дистанционно Чинить/разбирать и Взламывать с помощью зонда. При этом ты не можешь применять ход Специалист и утилиту Ассистент.
- ☐ **Лаборатория:** *Мощность 4.* Ты с помощью зонда можешь проводить физико-химические исследования.
- ☐ **Лесопилка:** *Мощность 3.* Комплект из лазерного и плазменного резаков и пиломеча. Преодолевает большинство видов преград, затратив некоторое время. Урон 3 (в упор).
- ☐ **Проектор:** *Мощность 2.* Зонд способен создавать голограммы существ и предметов, Проверь Навык. На 10+ их не отличить от реальных. На 7–9 кто-то что-то заподозрил, но не сразу.
- ☐ **Система наблюдения:** *Мощность 2.* Комплект звуко- и видеозаписывающего оборудования повышенной точности, в т.ч. узконаправленный микрофон и двадцатикратный zoom.
- ☐ **Усиленный корпус:** *Мощность 3.* Зонд получает Защиту 2.
- ☐ **Энергосфера.** *Мощность 1.* Создает вокруг себя герметичную сферу и переходит в спящий режим. Находящийся внутри человек получает 4-часовую защиту от внешней среды, но не способен с ней взаимодействовать.

ПРОДВИНУТЫЕ УТИЛИТЫ

- ☐ **Белый шум:** *Мощность 3.* Зонд способен создавать в радиусе 20м от себя излучение, вносящее в электронику сильные помехи и мешающее устройствам функционировать нормально. Проверь Контроль: 7–9 – на 10 минут максимум. 10+ – на 15 минут, плюс устройства перезагружаются.
- ☐ **Вооружение:** *Мощность 2.* Выбери тяжёлое оружие, установленное на зонде. Оно тратит Припасы как обычно. Урон зонда – 2.
- ☐ **Дополнительные настройки.** *Мощность 0.* Зонд издаёт звуковые сигналы, которые понимаешь только ты. Кроме того, можешь создать ему характер, выставив уровень честности, лидерства, юмора, скепсиса и т.д. Правда, кто-то может заподозрить в нём Искусственный Интеллект.
- ☐ **Ракетный ранец.** *Мощность 4.* Зонд может летать несколько минут и поднимать человека в воздух. После одного полёта ему требуется перезарядить ранец (примерно за 15 минут).
- ☐ **Техносканер:** *Мощность 2.* Когда зонд сканирует устройство, проверь Навык. На 10+ получи его полные ТТХ и предназначение. На 7–9 получи лишь часть информации. Необычные устройства не всегда можно просканировать.
- ☐ **Зарядник.** *Мощность 1.* Зонд может подпитывать оборудование, даже полностью выключенное, стоя с ним рядом или находясь в одной комнате.



ПРЕДЕЛ. МОЩНОСТЬ



ДОКТОР

Говорят, во время Золотого века люди не болели, а их раны затягивались сами собой. Кто знает, правда это или вымысел. Если бы так было и сейчас, твоя профессия была бы бесполезна.

Однако современный мир далёк от совершенства, так что у тебя есть работа. В некоторых уголках Свободного Кластера можно легко получить травму или подцепить какую-нибудь заразу, а отхватить шальную пулю вообще представляется плевым делом. Поэтому люди, знающие, как держать скальпель в руке, всё ещё в цене. Особенно когда не боятся летающих над головой снарядов.

Ты предпочитаешь опасные путешествия уютному офису, ведь именно так ты можешь раскрыть все свои таланты в полной мере. А остальные редко выступают против твоей компании. Когда в команде есть доктор, шансы на выживание всех её членов резко увеличиваются.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери своё происхождение:

- ☐ **Империя:** Аристократы — самые капризные люди на свете. Один раз в сессию ты можешь сделать проверну Верного диагноза успешной (10+).
- ☐ **Федерация:** Ты — врач крупной сети клиник или был им. Прибыв в новое место, проверь Навык. На 7—9 здесь есть кто-то из твоих прежних пациентов. На 10+ он также будет гореть желанием отплатить тебе за помощь.
- ☐ **Клоака:** Жизнь научила тебя полагаться только на себя — получи +1 припас.
- ☐ **Пограничье:** Боевые раны — твоя специализация. В конце боя выбери 1 соратника — он тут же излечивает 1 ранение (даже критическое).

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

Автор: [Илья Сергеев](#)

Иллюстрация: Антон Страхов



ВНЕШНИЙ ВИД

Проницательный, интеллектуальный или циничный взгляд
Зализанные, искусственные волосы или лысый
Худощавый, невысокий или спортивный
Морщины, саркастичная ухмылка или размашистые жесты

СВЯЗИ

- _____: Я вытащил его с того света.
- _____: Слежу за его здоровьем.
- _____: Медицина тут бессильна.
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, комплект одежды, врачебный халат и чемодан и **пистолет (средняя)**

Выбери оружие:

- ☐ **Лазерный скальпель** (*в упор, скрытый, штатский, бесшумный, +1 урон по незащищённой плоти*);
- ☐ **Игольный инъектор** (*ближняя, штатский, позволяет применять препараты дистанционно, опционально — **нелетальный***).

Выбери 4 препарата:

- ☐ **Адреналин:** Потратить 1 припас и привести цель в сознание;
- ☐ **Регенератор:** Потратить 1 припас и вылечить 1 ранение. Потратить 3 припаса и вылечить Критическое ранение;
- ☐ **Стимулятор:** Потратить 1 припас, и цель получит +1 на следующий бросок;
- ☐ **Сыворотка правды:** Потратить 1 припас и задай цели любой вопрос. Если цель знает ответ, она не сможет его утаить;
- ☐ **Таурин:** Потратить 1 припас, и союзник нанесёт +1 урона во время следующей атаки;
- ☐ **Тоник:** Потратить 1 припас, и цель будет испытывать эффект некомфортной среды на 1 уровень ниже, а также потреблять меньше кислорода;
- ☐ **Транквилизатор:** Потратить 1 припас, и цель заснёт на 3 часа;
- ☐ **Эндорфин:** Потратить 1 припас, и цель успокоится и на 3 часа впадёт в хорошее настроение.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 1 | Припасы 3 | Благополучие 2

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Аптечка: У тебя есть набор препаратов (см. снаряжение), которые ты можешь вводить себе или другим людям, стоящим рядом. Если ты хочешь применить препарат к цели, которая не желает этого, проверь...

- Ярость, если ты вводишь препарат силой;
- Контроль, если вводишь его незаметно;
- Репутацию, если уговариваешь его (если это возможно).

Верный диагноз: Ты можешь читать микромимику и жесты пациента чтобы узнать, какие эмоции он испытывает. Общаясь с человеком, проверь Навык. На 7—9 ты знаешь, что он чувствует. На 10+ то же самое, и всю сессию чтение эмоций этого собеседника не требует новой проверки.

Полевой хирург: Когда кто-то (в том числе и ты) получает ранения, в течение часа обработай его раны, потратив некоторое время, и проверь Навык. На 10+ излечи ему 2 ранения (или Критическое ранение). На 7—9 то же самое, и выбери 1:

- Это заняло много времени.
- Он вылечил только одно ранение.
- Рана причиняет неудобство: Некомфортная среда для него увеличена на 1.
- Обработка раны требует применения специальных средств — потратить 1 Припас.

Практикующий специалист: Прибыв в густонаселенное место или пробыв там не менее недели, ты можешь предложить свои услуги врача. Проверь Репутацию. На 7—9 выбери 1, на 10+ выбери 2:

- Получи фишку Прибыли;
- Тебе искренне благодарны. Можешь один раз попросить клиента об одной услуге.

Профильное образование: Ты получаешь —1, когда применяешь Навык в области, не связанной с медициной или биологией.

Штатный врач: Пациенты под твоим наблюдением излечивают критическое ранение за 3 дня.

ИМЯ

ЯРОСТЬ



КОНТРОЛЬ



НАВЫК



РЕПУТАЦИЯ



ОБЕСПЕЧЕНИЕ





Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ **В неоплатном долгу:** Когда ты вытаскиваешь персонажа с того света, впиши его имя в строчку ниже. Когда придет время, вычеркни его и скажи, что он должен сделать. Он не может отказаться. Одновременно у тебя может быть только один должник. _____
- ☐ **Жизненно важные органы:** Когда ты Сражаешься в ближнем бою, можешь использовать Навык вместо Ярости.
- ☐ **Красный крест:** Ты всегда считаешься самой неопасной целью, и противники атакуют тебя в последнюю очередь. Это касается только разумных противников, для которых понятие красного креста что-то значит.
- ☐ **Медицинский каталог:** Когда ты запрашиваешь полную медицинскую карту человека (там, где это возможно), проверь Репутацию. На 10+ ты получаешь личную информацию о пациенте. На 7—9 то же самое, но выбери 1:
 - Информация не полна;
 - Об этом стало известно;
 - Это заняло много времени.
- ☐ **Санитар:** Когда твой соратник паникует, теряет контроль или испытывает действие психоза, проверь Репутацию. На 10+ эффект исчезает. На 7—9 то же самое, но в новой сцене эффект вернётся.
- ☐ **Реанимация:** Когда рядом умирает другой персонаж, и ты можешь ему помочь, потрать 1 припас. Его состояние стабилизируется, и он избегает смерти... на этот раз.
- ☐ **Укомплектованная аптечка:** Теперь у тебя есть все 8 препаратов. Отметь их в снаряжении.
- ☐ **Экстремальный медик:** При применении Полевого хирурга считай 6— как 7—9.
- ☐ **Это мой пациент:** Когда ты Помогаяешь или мешаешь кому-то, можешь проверять Навык вместо Связей.
- ☐ **Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____

ДЖАГГЕРНАУТ

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

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

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

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

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

РЕМЕСЛО

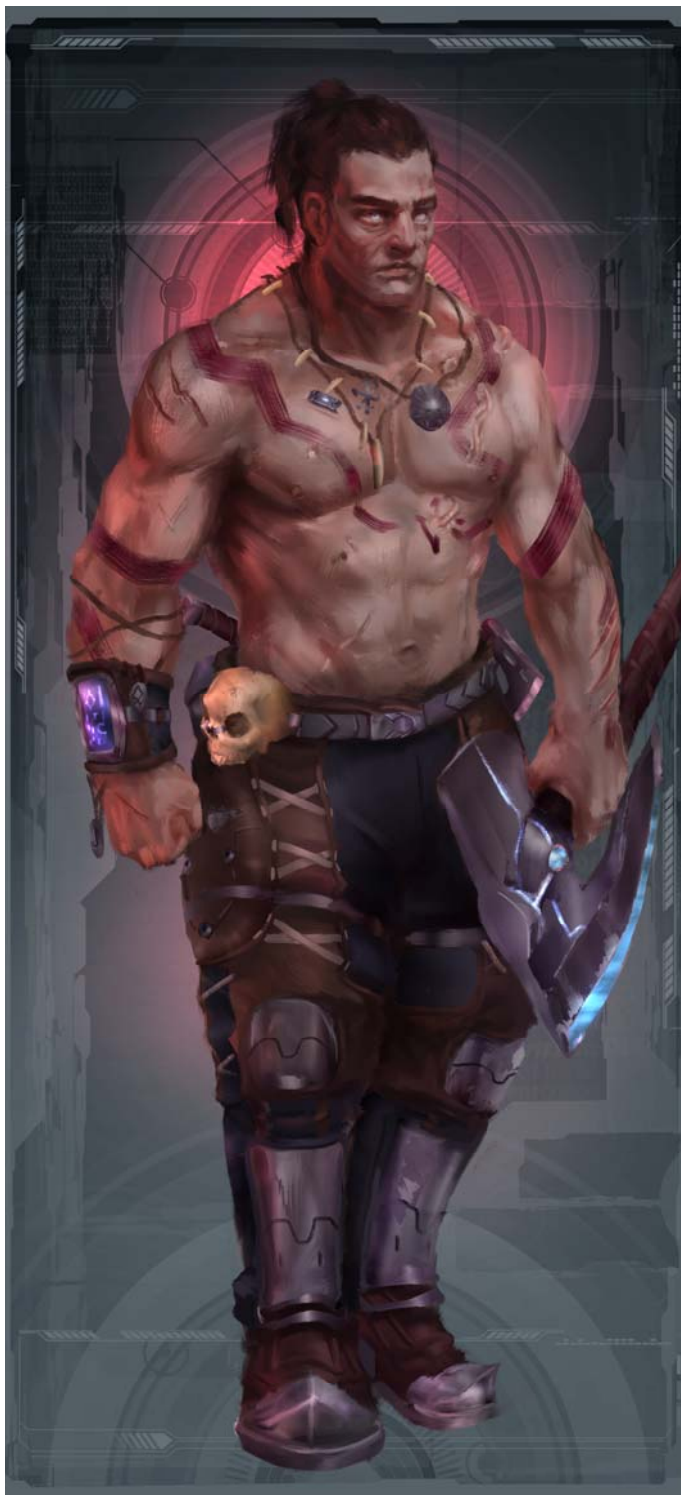
Какова была твоя роль в племени? Выбери 1:

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

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

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

Иллюстрация: Юрий Смирнов



ВНЕШНИЙ ВИД

Яростный, дикий или ясный взгляд

Могучие мускулы, худое или гибкое тело

Татуировки, необычные украшения или страшные шрамы

Нечёсанные космы, ирокез или длинная коса

СВЯЗИ

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

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

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

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

Выбери два:

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

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 3 | Защита 1 | Припасы 1 | Благосостояние 1

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

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

Дикое племя: Этот мир странный и непривычный для тебя. При провале проверки Репутации или Навыка наступают дополнительные негативные последствия: прибор сломался или сделал совсем не то, что ты хотел (ты перепутал пистолет и коммуникатор, например), собеседник оскорбился. Предложи свою версию.

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

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

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

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

УСИЛЕНИЯ ВОИНА

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

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ



ОБЕСПЕЧЕНИЕ



EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

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

УСИЛЕНИЯ ОХОТНИКА

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

АДРЕНАЛИН

КИНЕТИК

Если вручить перспективную технологию в руки виртуозного мастера и дать ему время с ней освоиться — то можно сотворить немыслимые вещи.

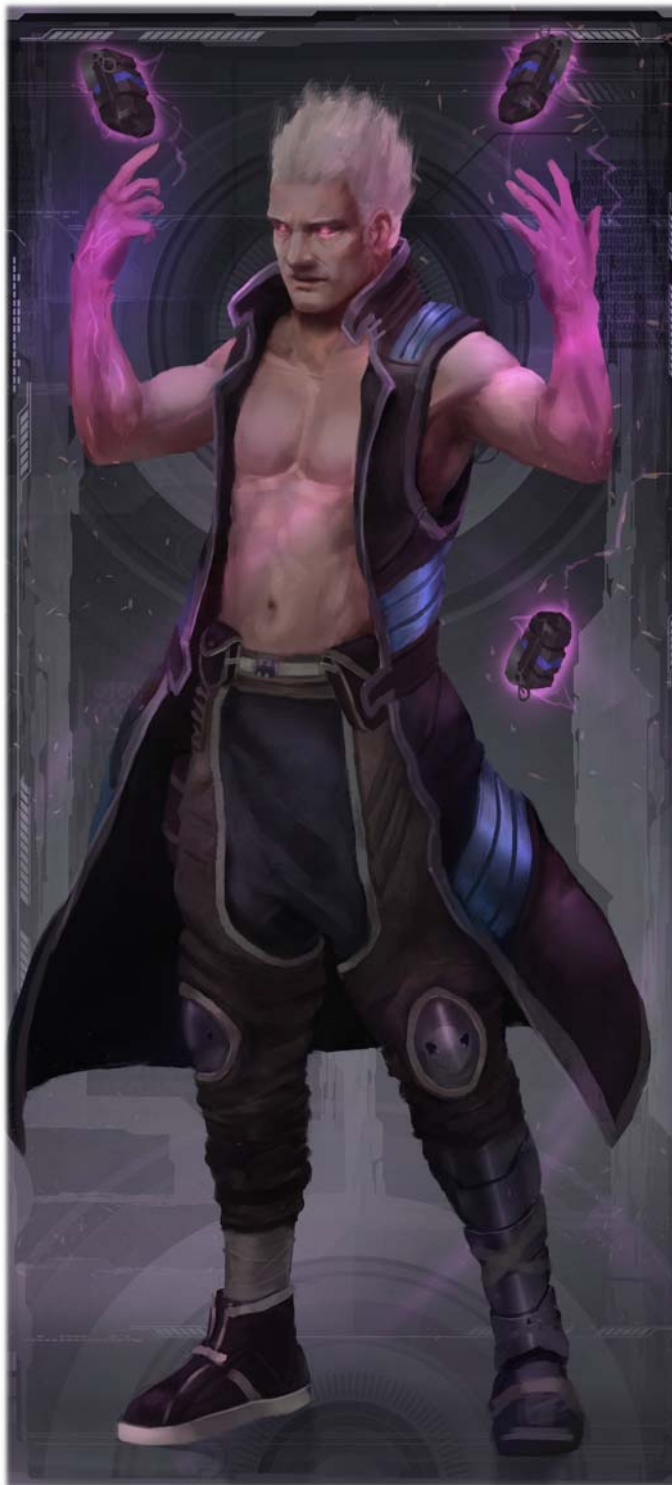
Твой инструмент не просто всегда находится в твоих руках — это и есть твои руки. Ты подвергся операции по изменению генома и теперь можешь управлять одной из главных сил Вселенной — гравитацией. Великая мощь под контролем одного человека, имеющего свои планы на её использование.

Технология управления гравитацией известна уже несколько веков, однако лишь совсем недавно учёные смогли синтезировать ген, позволяющий человеку манипулировать этим взаимодействием без каких-либо подручных инструментов. Ходят слухи, что открытие произошло благодаря смерти сотни испытуемых, что в деле фигурировал артефакт другой формы жизни. Но кому какое дело? Ценность этого достижения неоспорима. Несомненно, теперь мир изменится.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери место, откуда ты родом:

- ☐ **Империя:** Один из Домов отдал целое состояние, чтобы сделать тебя инструментом своей мести и удовлетворения стремлений. Операция была произведена с особым старанием: один раз при проверке Гравигена можешь превратить 6— в 7—9.
- ☐ **Федерация:** Твою операцию провела могущественная Корпорация. С их технологиями можно позволить себе больше: Тебе не нужны свободные руки для активации умений, достаточно просто смотреть в нужную точку.
- ☐ **Клоака:** Непростая дорога привела тебя к обретению этих способностей. Зато ты умеешь импровизировать: раз в сессию ты можешь заменить любую проверку броском Гравигена, если сумеешь объяснить, что именно ты делаешь.
- ☐ **Пограничье:** Абсолют выбирает на роль нового могучего оружия только самых стойких. У тебя +1 ячейка Ранения.



ВНЕШНИЙ ВИД

Расчётливый, дружелюбный или яростный взгляд
Волосы дыбом, аккуратная или синтетическая шевелюра
Атлетическое, обычное или худощавое телосложение
Шрам, заметный киберимплант или искусственная кожа

СВЯЗИ

- _____: Считает меня уродцем
- _____: Высоко ценит мои способности
- _____: Подшучиваю над ним своими умениями
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты получаешь обычную и неформальную одежду, а также кредитный чип, коммуникатор и сумку. Кроме того, у тебя есть **пистолет**, внешне обычный, но способный за счёт твоих талантов пробивать броню (*ближняя/средняя, штатский, бронебойный*).

Выбери 2:

- ☐ **Алмазный нож.** Можешь прессовать такие из графита. Потрать 1 Припас, чтобы использовать в одном бою (*в упор, урон +1, бесшумное, бронебойное*).
- ☐ **Аэропод.** Небольшая одноместная летающая платформа на реактивной тяге. Обычно медленная из-за веса человека... но не в твоём случае. Позволяет быстро преодолевать не очень большие расстояния.
- ☐ **Имплант L2.** Усиливает концентрацию, но нуждается в перезарядке. Потрать Припас и получи +1 к результату одной проверки Гравигена.
- ☐ **Тайник.** Предмет из высокопрочного сплава с небольшой полостью внутри, которую ты запечатал, сжав сплав гравитацией. Его можешь открывать и закрывать только ты, со стороны невозможно даже заметить наличие тайника в предмете.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 2 | Припасы 2 | Благосостояние 1

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

Автор: [Илья Сергеев](#)

Иллюстрация: Юрий Смирнов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Гравиген: Твое тело генетически изменено по секретной технологии. Уникальный ген позволяет тебе управлять гравитацией на *Ближней дистанции*. При этом тебе нужны свободные руки, чтобы активировать гравитационные волны в нужном месте или направлять их в желаемом направлении.

У тебя есть новая характеристика — Гравиген. На старте игры выставь её на +1 и развивай как обычно. Применяя своё умение, проверь Гравиген. На 7—9 всё сработало, и выбери 1 из списка опций умения. На 10+ выбери 2. На 6— что-то пошло не так.

Гравиген также можно использовать для Игнорирования угрозы (если это уместно).

Ты можешь отменять воздействие до истечения длительности.

Обычный человек: Твой гравиген не фиксируется сканерами и слишком необычен, чтобы однозначно опознаваться специальным оборудованием. Так что, пока ты не применяешь умений, ты — обычный человек. Если окружающие заранее о тебе не знают, ты их сильно удивишь.

Умения. Выбери 1 на старте:

- ☐ **Кинетическая мина:** Обозначь зону (радиус — около метра). Когда в неё попадёт что-то размером с глайдер, оно с силой притянется или оттолкнётся — на твой выбор.
 - Размером с автомобиль;
 - Объект будет зафиксирован надолго;
 - Объект получит урон;
 - Зона большего радиуса.
- ☐ **Подъём:** Подними кого-нибудь или что-нибудь размером с человека в воздух. Можешь передвигать его в любом направлении со скоростью шага. Опускается он медленно.
 - Размером с автомобиль;
 - Это продлится долго;
 - Работает на две цели;
 - Со скоростью бега; можно нанести урон.
- ☐ **Перепад:** Ты можешь изменить силу гравитации (делая её нулевой, пониженной, стандартной и усиленной), а также её направление. Гравитация должна быть направлена в какую-то поверхность в пределах Средней дистанции от тебя.
 - Это продлится долго;
 - Зона воздействия может перемещаться вместе с тобой;
 - Точно что-то сломается;
 - С такой силой, что сложно двигаться.

ИМЯ

ЯРОСТЬ



КОНТРОЛЬ



НАВЫК

+

ОБЕСПЕЧЕНИЕ

РЕПУТАЦИЯ



ГРАВИГЕН





Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ **Развитие:** Выбери ещё 1 умение своему гравигену.
- ☐ **Развитие:** Выбери ещё 1 умение своему гравигену.
- ☐ **Виртуоз:** При успехе умения выбери на 1 опцию больше.
- ☐ **Гравитационный кокон:** *Уникальное.* Получи Защиту 1.
- ☐ **Пятое измерение:** Гравитация связана со временем. Ты можешь создать "линзу" и увидеть события прошлого. Проверь Контроль. На 10+ ты увидишь, что произошло в этом месте недавно, и выбери 1. На 7—9 то же самое, но выбери 2:
 - это привлекло чьё-то внимание;
 - ты получаешь 1 ранение;
 - это заняло очень много времени.
- ☐ **Усиление:** Выбери усиление одному своему умению:
 - ☐ **Сингулярность.** *Требуется Кинетическая мина.* Радиус — около 8 метров, все объекты в зоне получают небольшой урон (большой, если выбрана опция получения урона).
 - ☐ **Таран.** *Требуется Подъём.* Можешь разгонять предмет, уже пойманный Подъёмом (отдельным действием), и ломать/наносить урон ему или предмету, в который он врежется. Проверь Гравиген. На 7—9 предмет получит Урон 3, но ты оказываешься в опасности. На 10+ — то же самое, но ты в безопасности. На 12+ — будет уничтожен сжатием (*кروавый*).
 - ☐ **Гармонизация.** *Требуется Перепад.* Потрать 1 час или получи 1 ранение, чтобы сделать эффект Перепада в помещении постоянным.
- ☐ **Усиление 2:** Выбери ещё одно усиление другому умению.
- ☐ **Фокусник:** Если NPC не знают, кто ты такой, ты можешь ошеломить их своими способностями. Проверь Репутацию. На 7—9 ты и твои союзники получают +1 против этого NPC до конца сцены. На 10+ то же самое, и он проваливает своё следующее действие.
- ☐ **Эхолокация:** Все объекты имеют гравитацию, и ты можешь отслеживать её изменение. Если ты будешь совершенно неподвижен в течение нескольких минут, то почувствуешь вседвигающиеся объекты в Средней дистанции и сможешь определить их массу (с человека, с автомобиль и т.д.).
- ☐ **Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____

ДАО ЦИФРЫ

Сегодня информационные сети проникли повсеместно, и практически не осталось цивилизованного уголка, где бы не применялись IT-технологии того или иного уровня. Но с твоей точки зрения эти технологии — каменный век. Даже те, кто называют себя хакерами с большой буквы, вызывают лишь улыбку. Оттуда, где находишься ты, они выглядят как дети.

В отличие от обычных людей, ты не используешь приборы и компьютеры, а общаешься с ними на понятном им языке—языке Цифры. И они тебе помогают. Твой мозг перестроен, чтобы ты мог говорить с ними. Легенды называют таких, как ты, технордами.

Кто-то древний сказал, что любая достаточно развитая технология неотличима от магии. Ты — прямое доказательство этого высказывания. Ты манипулируешь кодом на уровне, расположенном глубже нулей и единиц, превращаешь сложные механизмы в верных друзей. Ты способен видеть истину: весь мир — всего лишь физическая форма информации. Той информации, которая требует подлинного служения, взамен даря безграничные возможности.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери одно:

- ☐ **Верный сын:** Ты пользуешься покровительством старших братьев. Тебе прочат большое будущее, но соответствовать их ожиданиям и выполнять приказы не всегда легко.
- ☐ **Бегущий от прошлого:** Ты оставил свою предыдущую жизнь, приняв Дао. Но твое прошлое не хочет тебя отпускать, как старая головная боль, и тебе приходится разбираться с ним (быть может, ты известная личность, или имеешь обязательства или назойливых близких).
- ☐ **Белая ворона:** Ты вынужден был принять Дао не по собственному желанию, или не все были согласны с твоим появлением. Тебе не всегда просто в обществе своих братьев. Но что поделать?..
- ☐ **Потерявший память:** После Ритуала Соединения ты не помнишь всей своей прошлой жизни. Это неудобно! Время от времени ты получаешь самые неожиданные приветы оттуда, и не все из них приятные.



ВНЕШНИЙ ВИД

Визор, глазной имплант или отрешенный взгляд
Лысый, дреды или абсолютный хаос на голове
Неопрятный, цифровые татуировки или нервные жесты
Изможденный вид, измененная внешность или непонятный пол

СВЯЗИ

- _____: Не доверю ему компьютер
- _____: Ведёт себя так, будто его коротнуло
- _____: Жизнь его грамотно запрограммировала
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, кредитный чип, мощный коммуникатор-компьютер, два комплекта повседневной одежды и рюкзак. А также **пистолет** (*средняя, штатский*).

Выбери три:

- ☐ **Внешний накопитель.** Потрать 1 Припас и мгновенно очисти 1 ячейку Перегрузки;
- ☐ **Грозное облако.** Создает отклоняющее снаряды электрическое поле. Потрать 1 Припас и получи Защиту 1 до конца боя.
- ☐ **Инфо-лассо.** Дотронься этим прибором до любого носителя информации и потрать 1 Припас. Получи на коммуникатор всю информацию с носителя;
- ☐ **Информационный концентратор (центрик).** Потрать 1 Припас и мгновенно получи информацию общего доступа по персоне, явлению или месту (по имени или изображению);
- ☐ **Лазер «Грэй-Кейби»-06** (*ближняя / средняя, скрытый, бесшумный*). Стреляет по команде твоего мозга, потому внешне не похож на оружие и может использоваться только Дао;
- ☐ **Экранированная батарея.** Потрать 1 Припас, чтобы запитать 1 любой прибор. Его нельзя выключить без твоего желания.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 1 | Припасы 2 | Благополучие 2

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

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

Иллюстрация: Игорь Есаулов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Язык Цифры: Ты прошёл Ритуал Соединения—твой мозг наполовину заменен на компьютер. Это позволяет брать под контроль электронные системы (простые устройства — целиком, а в сложных, вроде экзоскелета или звездолёта, лишь отдельные элементы). Проверь Навык На 7—9 ты можешь отдать системе приказ из одного слова (включись, перезагрузись, стреляй, покажи и т.д.). На 10+ — из пяти слов.

Ты можешь пользоваться этим ходом не чаще 1 раза в 5 минут, расстояние не более 50м, устройство (или его элемент) надо видеть. Но по тебе никак не понятно, что ты с ним общаешься.

Перегрузка: Соединение мозга с компьютером имеет свои проблемы. Ты получаешь Перегрузку, если твоя связь с системой неожиданно прервалась, или если ты отдал системе приказ, который она не смогла понять. Отметь 1 ячейку и выбери 1:

- Ты считаешь устройства или программы живым существом, имеющими желания и страхи;
- Человеческий язык стал для тебя иностранным. Ты понимаешь только короткие предложения;
- Если у тебя нет четкой задачи, ты стремишься делать то, для чего предназначалась последняя программа или прибор, к которому ты подключался;
- Ты не понимаешь, как взаимодействовать с предметами, не начиненными сложной электроникой;

Эти особенности остаются с тобой, пока ты не проведёшь Дефрагментацию. На время Дефрагментации ты не помнишь ничего о себе и окружающих, никакой личностной информации. Дефрагментация проходит по правилам Длительных действий (характеристика — Контроль, шаг 20 минут) или за 3 часа.

С пятой Перегрузкой Дефрагментация начнется автоматически.

Оперативная память: Ты можешь заполнить 1 ячейку Перегрузки и перевести значение проверки Языка Цифры с 7—9 в 10+.

Кульť технолордов: Прибыв в новое место, проверь Репутацию. На 10+ ты знаешь одного из местных хакеров и выбери 3. На 7-9 то же самое, но выбери 1:

- Он задолжал мне услугу;
- Он сидит довольно высоко;
- Он знает что-то необычайно важное;
- Он поможет надежно укрыться;
- Он может вывезти меня отсюда.

Неподвластная система: Опасно связываться с Машиной и любым другим развитым Искусственным Интеллектом. Проверка Языка Цифры снижается на 1 категорию (с 10+ до 7—9, с 7—9 до 6—). При провале эта система получает под контроль тебя.

ИМЯ

ЯРОСТЬ



КОНТРОЛЬ



НАВЫК

+

ОБЕСПЕЧЕНИЕ

РЕПУТАЦИЯ







Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- **Анонимайзер:** Общаюсь с кем-то не лично, а с помощью электронных устройств, получи +1. Тебя не отследят, если ты этого не захочешь.
- **Голограмма:** Ты можешь ставить микропроектор и создавать свою проекцию в 2м от него (если там нет экранирования от сигналов). Ты полностью управляешь проекцией. Разглядеть иллюзию можно только если очень пристально вглядываться или попытаться коснуться. Ты получаешь 1 Перегрузку, когда кто-то усомнился в твоей подлинности, и за каждый час работы.
- **Замыкание:** Когда ты Сражаешься с помощью окружающей среды (турели, силовые кабели, сервоприводы, другая инфраструктура), используй Навык. Твой Урон составляет 2.
- **Мультизадачность:** Ты можешь использовать Язык Цифры чаще 1 раза в 5 минут, но за каждый такой случай ты получаешь Перегрузку.
- **Направленный канал:** Ты можешь получить 1 Перегрузку и убрать ограничение Языка Цифры в 50м.
- **Отформатировано:** *(ход доступен после того, как в своих приключениях ты умирал, но выжил).* При использовании Языка Цифры теперь на 7—9 ты можешь отдавать приказ из пяти слов, а на 10+ — из целого (но простого) предложения.
- **Полный доступ.** *(уникальный).* Ты можешь брать под полный контроль устройство в зоне доступа, управляя им как своим телом. На это время твое тело тебе недоступно. Это действует максимум 40 минут, и после разъединения ты получаешь Перегрузку.
- **Сетевой взломщик:** Когда ты взламываешь устройство, считай 6— как 7—9.
- **Триггер:** Используя Язык Цифры, ты можешь указать условие, при котором заложенная в устройство команда активируется. Формулирование условия не входит в ограничение по словам.
- **Шпион:** Применяя Язык Цифры, можешь не отдавать приказ системе, а заменять данные (вплоть до голо- изображений) на удобные тебе. Новой проверки это не требует. На 10+ только тщательная проверка выявит подделку, на 7—9 подозрения возникнут, но не сразу.

ПЕРЕГРУЗКА

ДАО ЦИФРЫ

Сегодня информационные сети проникли повсеместно, и практически не осталось цивилизованного уголка, где бы не применялись IT-технологии того или иного уровня. Но с твоей точки зрения эти технологии — каменный век. Даже те, кто называют себя хакерами с большой буквы, вызывают лишь улыбку. Оттуда, где находишься ты, они выглядят как дети.

В отличие от обычных людей, ты не используешь приборы и компьютеры, а общаешься с ними на понятном им языке—языке Цифры. И они тебе помогают. Твой мозг перестроен, чтобы ты могла говорить с ними. Легенды называют таких, как ты, технолордами.

Кто-то древний сказал, что любая достаточно развитая технология неотличима от магии. Ты — прямое доказательство этого высказывания. Ты манипулируешь кодом на уровне, расположенном глубже нулей и единиц, превращаешь сложные механизмы в верных друзей. Ты способна видеть истину: весь мир — всего лишь физическая форма информации. Той информации, которая требует подлинного служения, взамен даря безграничные возможности.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери одно:

- ☐ **Верная дочь:** Ты пользуешься покровительством старших братьев. Тебе прочат большое будущее, но соответствовать их ожиданиям и выполнять приказы не всегда легко.
- ☐ **Бегущая от прошлого:** Ты оставила свою предыдущую жизнь, приняв Дао. Но твое прошлое не хочет тебя отпускать, как старая головная боль, и тебе приходится разбираться с ним (быть может, ты известная личность, или имеешь обязательства или назойливых близких).
- ☐ **Белая ворона:** Ты вынуждена была принять Дао не по собственному желанию, или не все были согласны с твоим появлением. Тебе не всегда просто в обществе своих братьев. Но что поделать?..
- ☐ **Потерявшая память:** После Ритуала Соединения ты не помнишь всей своей прошлой жизни. Это неудобно! Время от времени ты получаешь самые неожиданные приветы оттуда, и не все из них приятные.



ВНЕШНИЙ ВИД

Визор, глазной имплант или отрешенный взгляд
Короткая стрижка, дреды или абсолютный хаос на голове
Неопрятная, цифровые татуировки или нервные жесты
Изможденный вид, измененная внешность или непонятный пол

СВЯЗИ

- _____: Не доверю ему компьютер
- _____: Ведёт себя так, будто его коротнуло
- _____: Жизнь его грамотно запрограммировала
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, кредитный чип, мощный коммуникатор-компьютер, два комплекта повседневной одежды и рюкзак. А также **пистолет** (*средняя, штатский*).

Выбери три:

- ☐ **Внешний накопитель.** Потрать 1 Припас и мгновенно очисти 1 ячейку Перегрузки;
- ☐ **Грозовое облако.** Создает отклоняющее снаряды электрическое поле. Потрать 1 Припас и получи Защиту 1 до конца боя.
- ☐ **Инфо-лассо.** Дотронься этим прибором до любого носителя информации и потрать 1 Припас. Получи на коммуникатор всю информацию с носителя;
- ☐ **Информационный концентратор (центрик).** Потрать 1 Припас и мгновенно получи информацию общего доступа по персоне, явлению или месту (по имени или изображению);
- ☐ **Лазер «Грэй-Кейби»-06** (*ближняя / средняя, скрытый, бесшумный*). Стреляет по команде твоего мозга, потому внешне не похож на оружие и может использоваться только Дао;
- ☐ **Экранированная батарея.** Потрать 1 Припас, чтобы запитать 1 любой прибор. Его нельзя выключить без твоего желания.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 1 | Припасы 2 | Благополучие 2

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

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

Иллюстрация: Игорь Есаулов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Язык Цифры: Ты прошла Ритуал Соединения—твой мозг наполовину заменен на компьютер. Это позволяет брать под контроль электронные системы (простые устройства — целиком, а в сложных, вроде экзоскелета или звездолёта, лишь отдельные элементы). Проверь Навык На 7–9 ты можешь отдать системе приказ из одного слова (включись, перезагрузись, стреляй, покажи и т.д.). На 10+ — из пяти слов.

Ты можешь пользоваться этим ходом не чаще 1 раза в 5 минут, расстояние не более 50м, устройство (или его элемент) надо видеть. Но по тебе никак не понятно, что ты с ним общаешься.

Перегрузка: Соединение мозга с компьютером имеет свои проблемы. Ты получаешь Перегрузку, если твоя связь с системой неожиданно прервалась, или если ты отдала системе приказ, который она не смогла понять. Отметь 1 ячейку и выбери 1:

- o Ты считаешь устройства или программы живым существом, имеющими желания и страхи;
- o Человеческий язык стал для тебя иностранным. Ты понимаешь только короткие предложения;
- o Если у тебя нет четкой задачи, ты стремишься делать то, для чего предназначалась последняя программа или прибор, к которому ты подключаешься;
- o Ты не понимаешь, как взаимодействовать с предметами, не начиненными сложной электроникой;

Эти особенности остаются с тобой, пока ты не проведёшь Дефрагментацию. На время Дефрагментации ты не помнишь ничего о себе и окружающих, никакой личной информации. Дефрагментация проходит по правилам Длительных действий (характеристика — Контроль, шаг 20 минут) или за 3 часа.

С пятой Перегрузкой Дефрагментация начнется автоматически.

Оперативная память: Ты можешь заполнить 1 ячейку Перегрузки и перевести значение проверки Языка Цифры с 7–9 в 10+,

Культ технолордов: Прибыв в новое место, проверь Репутацию. На 10+ ты знаешь одного из местных хакеров и выбери 3. На 7-9 то же самое, но выбери 1:

- Он задолжал мне услугу;
- Он сидит довольно высоко;
- Он знает что-то необычайно важное;
- Он поможет надежно укрыться;
- Он может вывезти меня отсюда.

Неподвластная система: Опасно связываться с Машиной и любым другим развитым Искусственным Интеллектом. Проверка Языка Цифры снижается на 1 категорию (с 10+ до 7–9, с 7–9 до 6–). При провале эта система получает под контроль тебя.

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ

ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- **Анонимайзер:** Общайся с кем-то не лично, а с помощью электронных устройств, получи +1. Тебя не отследают, если ты этого не захочешь.
- **Голограмма:** Ты можешь ставить микропроектор и создавать свою проекцию в 2м от него (если там нет экранирования от сигналов). Ты полностью управляешь проекцией. Разглядеть иллюзию можно только если очень пристально вглядываться или попытаться коснуться. Ты получаешь 1 Перегрузку, когда кто-то усомнился в твоей подлинности, и за каждый час работы.
- **Замыкание:** Когда ты Сражаешься с помощью окружающей среды (турели, силовые кабели, сервоприводы, другая инфраструктура), используй Навык. Твой Урон составляет 2.
- **Мультизадачность:** Ты можешь использовать Язык Цифры чаще 1 раза в 5 минут, но за каждый такой случай ты получаешь Перегрузку.
- **Направленный канал:** Ты можешь получить 1 Перегрузку и убрать ограничение Языка Цифры в 50м.
- **Отформатировано:** *(ход доступен после того, как в своих приключениях ты умирала но выжила).* При использовании Языка Цифры теперь на 7—9 ты можешь отдавать приказ из пяти слов, а на 10+ — из целого (но простого) предложения.
- **Полный доступ.** *(уникальный).* Ты можешь брать под полный контроль устройство в зоне доступа, управляя им как своим телом. На это время твое тело тебе недоступно. Это действует максимум 40 минут, и после разъединения ты получаешь Перегрузку.
- **Сетевой взломщик:** Когда ты взламываешь устройство, считай 6— как 7—9.
- **Триггер:** Используя Язык Цифры, ты можешь указать условие, при котором заложенная в устройство команда активируется. Формулирование условия не входит в ограничение по словам.
- **Шпион:** Применяя Язык Цифры, можешь не отдавать приказ системе, а заменять данные (вплоть до голо- изображения) на удобные тебе. Новой проверки это не требует. На 10+ только тщательная проверка выявит подделку, на 7—9 подозрения возникнут, но не сразу.

ПЕРЕГРУЗКА

ЭМИССАР

Когда-то сильные мира сего сражались с помощью чемпионов — прославленных воинов и защитников, сходившихся лицом к лицу на поле боя. Сейчас же им на смену пришли эмиссары. Их битва ведётся не оружием, а влиянием, силой убеждения и деловой хваткой. Именно они распространяют могущество Корпораций по Галактике.

Эмиссар — это сотрудник с чрезвычайно широкими полномочиями. Его офис — он сам, то есть любое место, куда он может дотянуться. Его задача — заключать контракты, вербовать полезных людей и ежеминутно доказывать окружающим, что связать себя с данной корпорацией — лучшая судьба, которую можно избрать.

Эмиссарами становятся самые талантливые и хваткие, самые ловкие дельцы и самые располагающие к себе ораторы — ведь их успешность зависит только от них. Если эмиссар что-то делает не так — работодатель легко от него откажется, но эта игра стоит свеч. Корпорация не нуждается в неудачниках — но щедро одаривает эффективных.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери свою Корпорацию Федерации (или иную):

- ☐ **Ершалаим.** Ты можешь потратить 1 фишку Прибыли, когда Договариваешься. Считай это полным успехом (10+), и ответная услуга не потребуется. Рычаг тоже не нужен.
- ☐ **Магадон.** Генетические модификации дают о себе знать: у тебя +1 ячейка Ранения.
- ☐ **Висдегри.** У тебя есть личный транспорт. Выбери 2: *скоростной* (+1, когда скорость имеет значение), *герметичный* (работает в вакууме и под водой), *двухместный* (+1 пассажир) или грузовой (огромный багажник). Реши, что это.
- ☐ **Юнити.** Самое лучшее оборудование современности. Выбери ещё 2 элемента снаряжения из списка.
- ☐ **Иная корпорация.** Малая в Федерации или за её пределами. Ты — специалист в своей сфере. Выбери одну характеристику. Раз в сессию ты можешь сделать любой её бросок успешным (10+), а если получаешь 12+, то обретаешь дополнительные благоприятные последствия, если это уместно.



ВНЕШНИЙ ВИД

Внимательный, располагающий или колючий взгляд;
Строгая, модная или экстравагантная причёска;
Респектабельный, молодой или необычный внешний вид;
Эффектные жесты, дружелюбная улыбка или аура доверия.

СВЯЗИ

- _____: В долгу передо мной
- _____: Заключил со мной выгодную сделку
- _____: Ценный кадр
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, два комплекта хорошей одежды и дорогой дипломат. Выбери 3:

- ☐ **Особый костюм** из синташелка (защита 1) со встроенным энергетическим щитом (*потрать 1 Припас и игнорируй урон от одной атаки*). Никогда и ничем не пачкается;
- ☐ **Нейрокоммуникатор** — коммуникатор управляется мыслью— твой разговор невозможно обнаружить. А ещё он работает на расстоянии всей системы;
- ☐ **Оптинет**— очки, подключённые к инфосети. Когда ты Ориентируешься там, где есть доступ к инфосети, задай на 1 вопрос больше, даже на 6—;
- ☐ **Локальный терраформатор** — потрать 1 Припас. В течение 1 часа на Средней дистанции вокруг тебя не действуют никакие эффекты Некомфортной или смертельной среды;
- ☐ **XPR-24** — мультирежимный плазменный пистолет (*в упор/средняя, игнорирует щиты*). Может использоваться как оружие ближнего боя, режущий инструмент или пистолет.
- ☐ **Оружие** — любой вид в пределах Благосостояния с дополнительным тэгом из списка (где X и +X считается как 1 и +1).
- ☐ **Летающий бот** — хранит множество данных, создаёт голограммы. Должен находиться в зоне видимости, но за 1 Припас можно запустить его для разведки или видеозаписи.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 1 | Припасы 2 | Благосостояние 3

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

Автор: [Илья Сергеев](#)

Иллюстрация: Юрий Смирнов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Статус. Твоя жизнь связана с одной из могущественнейших Корпораций, раскинувшей сети влияния по всему Кластеру. Твоя уверенность, твоё влияние и твоё могущество напрямую зависят от твоего Статуса в Корпорации. Те, кто пользуются благосклонностью власть имущих, могут двигать горы, а те, кто не оправдал ожиданий, оканчивают жизнь на свалке мира.

Ты начинаешь игру со Статусом 1. При этом при создании персонажа ты можешь поменять 2 Благосостояния на +1 Статус.

- Статус повышается, если Корпорация получает благодаря тебе важного сотрудника, ценную информацию, контракт или прибыль, или улучшает репутацию; а также если конкурирующая Корпорация терпит убытки.
- Статус понижается, если Корпорация из-за тебя упускает важного сотрудника, ценную информацию, контракт или прибыль, или теряет репутацию; а также если конкурирующая Корпорация получает преимущество.

Чем выше твой Статус, тем больше привилегии от некоторых своих специальных ходов. От применения этих ходов Статус не понижается (кроме хода Дипломатический иммунитет). Если ты по каким-то причинам прерываешь отношения с Корпорацией, ты теряешь доступ ко всем ходам со словом Статус в тексте, до того момента, пока не искупишь вину. А то и вовсе заканчиваешь игру этим классом — в этом случае выбери новый класс этому персонажу. Начни с 1 уровня. Не забудь согласовать свой выбор с Ведущим.

Каждая Корпорация обладает сетью информаторов, потому может знать то, что ты хочешь скрыть. Если подобное произойдёт, ты можешь получить много проблем от них.

Без недостатков: Увеличь наименьшую характеристику на 1.

Информационная база: Раз в сессию ты можешь запросить по своим каналам информацию о каком-нибудь объекте. Чем выше твой Статус, тем более полезную информацию расскажет тебе Ведущий.

Комплект оборудования: Ты можешь тратить Припас, чтобы получить +1 к проверке любой Характеристики (не более 1 раза на бросок). Объясни, во что именно «превратился» твой Припас.

СТАТУС

ИМЯ

ЯРОСТЬ



КОНТРОЛЬ



НАВЫК



РЕПУТАЦИЯ



ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ **Всё самое лучшее:** Везде, где возможно, ты получаешь обслуживание в зависимости от своего Статуса. На 1 — полноправный клиент, которому нельзя отказать без обоснований; на 2 — почётный гость, которого надо обслуживать в первую очередь; на 3 — VIP-персона, почти все прихоти которого стоит выполнять.
- ☐ **Дипломатический иммунитет:** Потрать 1 Статус, чтобы прикрыть одно дело, заведённое органами безопасности.
- ☐ **Заработанное имя:** Познакомившись с новым человеком, раз в сессию ты можешь озвучить столько фактов, которые он о тебе знает, сколько у тебя Статуса.
- ☐ **Оратор:** Ты как никто другой умеешь управлять толпой. Если ты выступаешь с речью, проверь Репутацию, чтобы узнать, какой эффект это производит. На 6— выбери 1, на 7—9 выбери 2, на 10+ выбери 3:
 - Тебя слушает очень много людей;
 - Они действуют примерно так, как ты хочешь;
 - Они не скоро успокоятся;
 - Слушатели увлечены, забывая об остальном;
 - Последствия сложно будет связать с тобой.
- ☐ **Поддержка:** Раз в сессию ты можешь по своим каналам запросить поддержку. Она зависит от ситуации и твоего Статуса: на 0 это может быть наблюдательный зонд или полезный предмет, на 2 нужное оборудование или 1 вызов взвода боевых роботов, а на 3: фишка Прибыли или, например... танк. Конечное решение по силе и времени прибытия за Ведущим.
- ☐ **Проницательный собеседник:** Общаясь с кем-то не менее 10 минут, ты можешь проверить Репутацию. На 7—9 задай 1 вопрос, на 10+ — 2 вопроса:
 - как он ко мне относится?
 - какую выгоду он ищет?
 - чего он боится?
 - в чём он неискренен?
- ☐ **Сама любезность:** Когда Помогашь, можешь прибавлять к броску Статус вместо Связей. Если тот, кому ты Помогашь, получил 12+, у него всё получилось лучше ожидаемого.
- ☐ **Цепи влияния:** Раз в сессию выбери NPC. Он что-то должен твоей корпорации. Проверь Репутацию: на 10+ он хочет вернуть долг, на 7—9 он в сомнениях по этому поводу, на 6— он хочет уладить проблему каким-то неприятным тебе способом.
- ☐ **Это не по моей части:** Пока союзников больше чем противников, ты получаешь +1 Защита.
- ☐ **Мировой.** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его:

ПСИХОМАНТ

Создать психоманта непросто — требуются годы тренировок, за которые претенденты учатся контролировать сознание и управлять эмоциями. И подробности этой учёбы неизвестны.

Всего несколько мест в Свободном Кластере обучает людей, способных читать чужую память и мысли, и они не спешат открывать свои секреты. Кто-то говорит, что дело в геноме, который втихаря меняют в таких школах. Иные считают, надо быть изначально одарённым. А некоторые утверждают, что психомантия — это своего рода религия, и после долгих медитаций тебе откроется Истина.

Как бы то ни было, для тебя всё обучение осталось в прошлом. Теперь тебя мучают головные боли, эмоции ты испытываешь совсем не так, как обычные люди, а перенапряжение иногда приводит к кровотечению из носа или ушей... Но одновременно ты понимаешь, что обладаешь властью, доступной немногим.

Тебя боятся самые сильные мира сего. И они же жаждут нанять тебя или сделать союзником. Они просто очень не хотят, чтобы такие, как ты, были их врагами.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери регион галактики, откуда ты родом или где прошло твоё обучение:

- ☐ **Империя:** В мире дворцовых интриг нужно уметь распознавать людей. Пообщавшись с человеком 10 минут, проверь Репутацию: на 7—9 узнай, какую эмоцию он испытывает чаще всего, а какую — реже всего. На 10+ узнай и то, и другое.
- ☐ **Федерация:** В корпоративном секторе даже эмоции нужно уметь испытывать быстро. Раз в сессию моментально получи одну любую эмоциональную связь с соратником.
- ☐ **Клоака:** Слишком много врагов, чтобы тратить время и силы. Ты можешь продублировать действие способности на вторую цель, но получи 1 ранение.
- ☐ **Пограничье:** Психомантами становятся самые стойкие. У тебя на 1 ранение больше. Ранения, полученные в результате применения способностей, через час после получения начинают лечиться сами (по 1 в час).



ВНЕШНИЙ ВИД

Пронзительный взгляд, слишком яркие или неестественные глаза
Дикая причёска, стильная укладка или развевающиеся волосы
Пирсинг, ухоженный или непримечательный внешний вид
Резкие жесты, уходящая в себя или располагающее поведение

СВЯЗИ

(см. следующую страницу, чтобы узнать, как заполнять это поле!)

- _____: Вызывает Злость.
- _____: Вызывает Интерес.
- _____: Вызывает Раздражение.
- _____: Вызывает Симпатию.

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, комплект повседневной одежды, стильный комбинезон и удобный рюкзак. Кроме того, у тебя есть всплывающая татуировка, подтверждающая профессию, **пистолет с оптическим прицелом** (средняя, штатский, +1 Урон когда ты хотя бы минуту выцеливаешь жертву) и **набор первой помощи** (потрать 1 Припас и вылечи цели 1 ранение, кроме Критического)

Выбери 2:

- ☐ **Тотемный предмет.** Концентрируясь 10 минут, ты можешь восстановить все свои Связи сразу. Потрать 1 Припас.
- ☐ **Синташелковый плащ** (защита 1, скрытый, штатский);
- ☐ **Препарат «Prof. X».** Усиливает твои мысли. Потрать 1 Припас и передай 1 мысль соратнику, с которым у тебя есть Связь.
- ☐ **Препарат «Император».** Потрать 1 Припас и распространяй действие одной способности на все цели в пределах видимости (если способность можно так применить). После этого получи Критическое ранение и потеряй сознание.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 1 | Припасы 2 | Благополучие 2

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

Автор: [Илья Сергеев](#)

Иллюстрация: Игорь Есаулов

Предупреждение! Сложный для отыгрыша персонаж !

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Психомантия: Ты умеешь управлять мыслями и разумом. Внимательно прочитай, как и за счёт чего это работает.

Источник сил. Тебя научили брать силу в эмоциях. Тебе надо находиться в определённых эмоциональных состояниях, чтобы использовать способности. Концентрируясь, ты «оформляешь» эмоцию и «выплёскиваешь» её вовне.

Поддерживать нужные эмоциональные состояния тебе помогут соратники, хотя бы они того или нет. Выбери эмоцию и «назначь» соратника, который будет её вызывать. Запиши его в Связи. Одну эмоцию может вызывать только один соратник, но один соратник может вызывать несколько непротиворечивых эмоций.

Всего эмоций 4, и в каждой способности требуемые эмоции указаны соответствующими буквами. Если они идут через «+», то для применения способности нужны обе:

- **Злость (З).** Ты грубишь соратнику и не помогаешь ему, если он не предложит адекватной платы.
- **Интерес (И).** Ты хочешь быть рядом с соратником, хочешь знать его секреты и всё, что он скрывает.
- **Раздражение (Р).** Соратник вызывает желание жаловаться на него окружающим — или ему на что-либо.
- **Симпатия (С).** Ты стремишься во всём помогать соратнику. Он тебе нравится.

Связи: Ты получаешь их не так, как остальные. Отмечай в поле Связей, кто вызывает у тебя какие эмоции. На создание новой Связи требуется около 10 минут, но испытываемую к соратнику эмоцию нужно ярко показать (чтобы было заметно) и потом стараться поддерживать. Применив нужную эмоцию для способности, сотри из Связи имя соратника.

Ограничения:

- Все твои приказы не могут быть самоубийственными.
- Гипноз, требуемый в части способностей, протекает в спокойной обстановке и длится хотя бы несколько минут.
- При проверке любой способности ты можешь получить ранение и заменить 6— на 7—9.

Просто человек: Пока ты не применяешь свои способности особенно явно, невозможно понять, что ты — психомант.

Трансляция: (любая эмоция) Встреться взглядом с целью и внуши ту эмоцию, которую ты «тратишь» на способность. Проверь Контроль: на 7—9 выбери 1, на 10+ выбери 2:

- Впоследствии цель не заподозрит, что эмоция внушена.
- Ты можешь указать, на кого / на что эмоция направлена.
- Эмоция продлится долго.

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ



ОБЕСПЕЧЕНИЕ



Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПОСОБНОСТИ

- **Игла (З):** Нанеси живому существу ментальный удар. Проверь Контроль. На 7—9: *Ближняя* — урон 3, *Средняя* — урон 2, *игнорирует любую защиту*. На 10+ — то же самое и *Шок*.
- **Лакуна зрения (Р):** Способность длится, пока ты ни с кем не общаешься. Выбери цель в поле зрения — ты внушаешь ей мысль, что тебя тут нет. Можешь выбирать новую цель в поле зрения, но с предыдущей эффект спадает.
- **Открытая книга (З+Р):** *Гипноз*. Задавай вопросы и увидишь ответы в памяти цели. Проверь Репутацию: 7—9 — 2 вопроса, 10+ — 3 вопроса. Получая ранение (от напряжения), ты можешь задать ещё вопрос или стереть воспоминание.
- **Предвидение (любые 2 эмоции):** Отмени действие, которое только что было совершено, и его последствия. Ситуация возвращается к моменту перед ним. Только ты знаешь о его последствиях. Если ты не вмешаешься, оно повторится (даже результат броска кубиков будет таким же).
- **Приказ (С):** Глядя в глаза цели, дай команду из одного слова. Длительность эффекта зависит от особенностей цели.
- **Программирование (Р+С):** *Гипноз*. Заложь цели в голову кодовые фразы, заставляющие её сделать что-то, что она умеет. Когда цель слышит фразу, она делает означенное. Проверь Репутацию: на 7—9 одна фраза, на 10+ — три фразы. Запиши имя цели и приказы (если хочешь новые — сотри предыдущие): _____
- **Психический след (З+И):** Изучая предмет, проверь Контроль. На 7—9 задай 1 вопрос, на 10+ — 2 вопроса. Ответы в любом случае будут расплывчатыми:
 - Кто испытывал рядом с ним сильные эмоции?
 - Для чего он нужен (какие эмоции вызывает)?
 - Когда его в последний раз трогали?
- **Чуткий слух (И):** (*Ближняя*) Выбери цель. Ведущий озвучит тебе, о чём она думает в этот момент.
- **Форум (И+С):** Создай «конференцию» для соратников в пределах звёздной системы. Время на действие Форума «ставится на паузу». Проверь Контроль: на 7—9 у вас есть 2 минуты, на 10+ — 5 минут.
- **(Ход) Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____

РАЗЛИТ

Сложно представить врага опаснее для человека, чем Машина. В Пограничье с ней не прекращается война, а иногда дроны появляются и в глубине Кластера. Если ты встретишь дрона, то скорее всего умрёшь, а, если тебе не повезёт — тебя живём доставят на фабрику, где разберут на органы, соединят с инородными элементами, лишат личности и сделают ещё одной частью Машины.

Ты — счастливчик. Тебя спасли раньше, чем этот процесс завершился, и вернули в общество. И, пусть тело твоё уже изменилось, но личность сохранилась. По большей части. Пока ещё.

Таких, как ты, называют разлитами. Вас вытаскивают на разных стадиях ассимиляции, посему даже вы друг друга не понимаете. А от «обычных» людей ты отличаешься куда больше.

Ты не робот, не мутант, не киборг, но что-то ещё, сплав плоти (своей и чужой), кибернетики и неизвестных технологий. Но не это самое страшное.

Ты знаешь, что ты — часть Машины. Ты чувствуешь с ней связь. Иногда она общается с тобой... если это можно назвать общением. Но даже ты не понимаешь, кто она такая, чего хочет и к чему стремится. Ты знаешь, что Машина неведомым образом поддерживает в тебе жизнь, но для этого тебе надо делать то, что нужно ей.

Пока ты сохраняешь контроль над собой... но долго ли это продлится? Как скоро ты угаснешь навсегда или станешь ещё одним дроном? И когда окружающим людям надоеет твоё присутствие настолько, что они начнут принимать меры?

ФУНКЦИЯ

Машина создавала тебя для определённых задач, и это влияет на твоё поведение. Машина ждёт, что ты будешь исполнять свою функцию. Выбери один вариант:

- ☐ **Разрушитель.** От тебя требуется время от времени уничтожать то, что важно для людей. Какие-либо предметы, объекты, цели, намерения, стремления, идеи.
- ☐ **Разведчик.** От тебя требуется время от времени узнавать то, что важно для людей, и мысленно отправлять эту информацию Машине.

Иногда Машина может напрямую указать, что ей важно. В иных случаях ты можешь строить предположения самостоятельно.



ВНЕШНИЙ ВИД

Искусственные глаза, страдающий или пугающий взгляд

Запущенный, ухоженный или подчёркнуто вызывающий вид

Обычное телосложение, гротескная фигура или меняющееся тело

Звук сервомоторов, металлическое клацанье или гул реактора

СВЯЗИ

- _____: Меньше всего хочу ему навредить
- _____: Напоминает мне, каково быть человеком
- _____: Интересен Машине
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, встроенный коммуникатор, кредитный чип, комплект скрывающей фигуру одежды, спецкостюм по заказу и полость для вещей. А также электронное удостоверение «пострадавшего от Машины лица» и положенное такому лицу средство самозащиты: **нейроизлучатель** (*средняя, штатский*, по твоему желанию — *нелетальное*). Выбери 2:

- ☐ **Больше отличий** — выбери ещё 1 пункт из хода *Не-человек*.
- ☐ **Зонд** — небольшая отделяемая часть тела, которая может летать и вести наблюдение. Потрать 1 Припас для запуска.
- ☐ **Имплант «7 of 9»** — разлитская система самоконтроля. После Единения у тебя сохраняются обрывочные воспоминания. Не работает, когда зачёркнута последняя ячейка Угасания.
- ☐ **Система «Призрак»** — потрать 1 Припас и заставь все электронные системы наблюдения некоторое время сбиться, вести себя странно и не обнаруживать тебя.
- ☐ **Энергоячейка** — потрать 1 Припас и очисти 1 ячейку Угасания, отменив её эффект.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 2 | Припасы 2 | Благосостояние 1

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

Автор: [Илья Сергеев](#)

Иллюстрация: Игорь Есаулов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Сделка с дьяволом. Твоя жизнь поддерживается смертельным врагом человечества — Машиной, и это жизнь на лезвии ножа между Единением и Угасанием. Тебе надо исполнять Функцию, и это проблема не только для тебя: ведь исполнение задач Машины ничего хорошего для людей не несёт.

Единение: Если ты часто: исполняешь свою Функцию, просишь Машину о помощи, следуешь её указаниям, пользуешься особо опасными конфигурациями (помечены !!!), то она на некоторое время перехватывает контроль над твоим телом. Ты ничего не помнишь про эти моменты. Цели Машины неизвестны, так что последствия не всегда явно вредны или опасны, но нередко грозят неприятностями тебе или окружающим.

Угасание: Как только ты активируешь любую конфигурацию (и каждый раз, когда ты противостояшь другим дронам Машины), начинается отсчёт. Когда ты получаешь 6— при любой проверке, Ведущий может сказать тебе отметить ячейку Угасания (не чаще раза в сцену) и выбрать один из эффектов (каждый эффект можно выбирать более одного раза):

- Понизь любую характеристику на 1 (до мин. -2).
- Понизь Урон на 1.
- Понизь количество ячеек ранений на 1.

Когда ты исполняешь Функцию, ячейки тут же очищаются. Когда не можешь зачеркнуть ячейку, выбери: отключаешься насовсем или переходишь под контроль Машины. Ты вернёшься, но не скоро, а она натворит за это время много страшных дел.

Не-человек: Выбери 3 преимущества, что даёт твоё новое тело:

- ☐ Броня 1
- ☐ Дисраптор (ближняя, скрытое, бесшумное, игнорирует щиты)
- ☐ Киберглаз (позволяет видеть при любом освещении)
- ☐ Нейроинтерфейс (управляет транспортом без помощи рук)
- ☐ Унитул (заменяет любой инструмент, +1 при использовании)
- ☐ Фотонный резак (в упор, скрытое, бронебойное, бесшумное)
- ☐ Хамелеон (невидим, пока не двигаешься)

Стазис: Если твоё тело не уничтожили особо тщательно, Машина вернёт тебя к жизни через некоторое время (но вычеркни одну ячейку Угасания — её больше нет). Ты можешь самостоятельно отключать жизненные процессы, чтобы тебя принимали за мёртвого. Угасание при этом не идёт.

Печать врага: по тебе точно видно, что ты Разлит (если не включена Маскировочная конфигурация). Многие люди сторонятся таких, как ты: боятся, презирают, жалеют или подозревают в предательстве.

УГАСАНИЕ

ИМЯ

ЯРОСТЬ



КОНТРОЛЬ



НАВЫК



РЕПУТАЦИЯ



ОБЕСПЕЧЕНИЕ



Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

КОНФИГУРАЦИИ

Они доступны тебе вместо Специальных ходов. Все конфигурации для активации требуют проверки и длятся, пока ты не отключишь их. Одновременно может быть включена только одна. В одной сцене нельзя переактивировать ту же конфигурацию. Почти все конфигурации изменяют тебя внешне.

- ☐ **Боевая:** Проверь Ярость. На 7—9 выбери 1, на 10+ выбери 2:
 - Энергощит (за 1 Припас игнорируй урон от одной атаки)
 - Раз за бой перебрось любой бросок, свой или противника
 - +1 Урон
 - Тэги авто, мощный, кровавый, шок — в любом сочетании.
- ☐ **Маскировочная:** Проверь Контроль. При успехе, если не включены другие конфигурации, ты скрываешь все изменения и выглядишь обычным человеком, как раньше. На 10+ даже простые сканеры и внимательное изучение не выявят подвоха.
- ☐ **Мультирежим:** Пассивная функция. Можешь включать две конфигурации одновременно.
- ☐ **Проходческая:** Проверь Контроль. При успехе ты изменяешь тело, чтобы пробираться в труднодоступные места. Выглядишь при этом особенно чудовищно. На 10+ ты сохраняешь возможность говорить.
- ☐ **Скоростная:** Проверь Ярость. При успехе ты двигаешься очень быстро, стремительно прибывая в место назначения. На 10+ ты не привлекаешь лишнего внимания по дороге.
- ☐ **Сенсорная:** Проверь Контроль. При успехе ты можешь определять, сколько в соседнем помещении или в радиусе 20 метров живых существ или электронных устройств. На 10+ можешь узнавать и то, и другое.
- ☐ **Танатологическая:** !!! Препарируй мозг человека (в любом случае покойного), подключи его к ЭХО и получи информацию из его памяти. Проверь Ярость. На 7—9 задай 1 вопрос, будто Ориентируешься (можешь придумать свой), на 10+ — 3 таких вопроса. Очисти все ячейки Угасания.
- ☐ **Универсальная:** Проверь Ярость. На 7—9 увеличь любую характеристику на +1, на 10+ — на +2 (до максимума +3). Объясни, что в твоём теле позволяет это сделать.
- ☐ **Экстремальная:** Проверь Ярость. При успехе получи иммунитет к агрессивной внешней среде. На 10+ получи Броню 2.
- ☐ **ЭХО-имплант:** !!! Ищи информацию в сети ЭХО, задай Машине вопрос и проверь Контроль. При успехе ответ ты получишь, если он есть в сети ЭХО и если Машина захочет его дать. На 10+ ты можешь задать ещё 2 уточняющих вопроса.