

АРИСТОКРАТ

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

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

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери правящий дом, в котором ты рожден:

- Дом Адана:** Фехтование входит в обязательную программу обучения Дома. Твой Урон в ближнем бою увеличен на 1.
- Дом Акоста:** Сражаясь один на один в ближнем бою, ты можешь использовать Репутацию вместо Ярости.
- Дом Алуат:** Спокойный дом, склонный к наблюдению. Когда ты успешно Ориентируешься, задай на 1 вопрос больше.
- Дом Анхил:** Ты свой человек в криминальном мире. Потрать 1 Припас и поменяй в своём ID имя и другие данные.
- Дом Астор:** Твой дом баснословно влиятелен. Раз в сессию, когда Договариваешься, получи 10+. Рычаг всё ещё нужен.
- Дом Дега Росса:** Дом понимает в снабжении. Раз в сессию можешь достать любой не очень редкий предмет. Опиши, откуда.
- Малый дом:** Один раз за сессию ты можешь превратить 6— в 7—9 или 7—9 в 10+, если это пойдет на пользу Дому.

Вне Империи

- Кастонианская марка:** Бароны и баронессы — самые гордые люди на свете. Когда ты Помогаешь, один раз в сессию ты можешь превратить проверку союзника в 10+.
- Эмираты Эльхали:** Ты — клон самого эмира, созданный лучшими биотехнологами. Обычные ранения на тебе заживают меньше, чем за день, а Критическое — за пару дней. В мед-капсулах ты лечишься в два раза быстрее, чем другие.



ВНЕШНИЙ ВИД

Хитрый, надёжный или невинный взгляд

Атлет, рыхлое или красивое тело

Короткие волосы, стильная причёска или дорогая шляпа

Роскошный наряд, мундир или деловой костюм

СВЯЗИ

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

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

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

Выбери защиту:

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

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 1 | Припасы 2 | Благополучие 3

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

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

Иллюстрация: Юрий Смирнов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

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

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

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

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

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

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

Если специалист погибает, ты легко завербуешь нового в любом населённом месте. Реши, будет это специалист, прибывший из дома, или нанятый местный.

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

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ



Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

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