

АРИСТОКРАТКА

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

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

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери правящий дом, в котором ты рожден:

- Дом Адана:** Фехтование входит в обязательную программу обучения 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—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+.
- Тао Прайм:** Крылатый единорог — синдикат, управляемый исключительно женщинами и обладающий большим флотом. Выбери 1 имплант с третьего листа Киборга. Впиши его:



ВНЕШНИЙ ВИД

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

СВЯЗИ

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

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

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

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 не критическое ранение).

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 1 | Припасы 2 | Благосостояние 3

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

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

Иллюстрация: Игорь Есаулов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

По моей воле: Когда ты отдаешь приказ NPC используя свой социальный статус 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 займет много времени;
- Ты будешь должна ответную услугу;
- Тебе придется поступить недостойно.

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

Ты 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 внимания 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 перебор проверки. Один раз за сессию для каждого специалиста.
- Влиятельные друзья:** Когда ты используешь *Полезные знакомства*, выбери на 1 вариант меньше, даже на 6–.
- Вы слышали?:** Когда ты распространяешь слухи о персоне, месте или предмете, проверь Репутацию. На 10+ выбери 2. На 7-9 выбери 1.
 - Почти все верят тебе;
 - Слухи распространяются максимально быстро;
 - Никто не отследит источник слухов.
- Превосходство напоказ:** Когда ты оскорбляешь или угрожаешь человеку, проверь Репутацию. На 7-9 он совершает ошибку (фокусируется на тебе, выбалтывает лишнее и т.д.). На 10+ получи +1 против него, пока он не успокоится.
- Прямая наследница:** Теперь ты прямая наследница лорда высокого ранга. Все, для кого это важно, будут относиться к тебе с особым уважением и с удовольствием окажут тебе услуги в надежде на твою благосклонность.
- Свита — новый специалист:** Выбери еще одного специалиста и добавь его к себе в свиту.
- Свита — эксперт:** Один из твоих специалистов приобретает новый ход. Отметь его:
 - Телохранитель:** 1 раз за бой может прикрыть тебя от полученного урона. Проигнорируй этот Урон.
 - Квартирмейстер:** может 1 раз в сессию достать что-либо необходимое. Проверь Репутацию. На 10+ у тебя есть желаемое, на 7–9 его 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. Виши его: _____