

# 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 топяются 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 Джаггернаутами 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 стальных 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

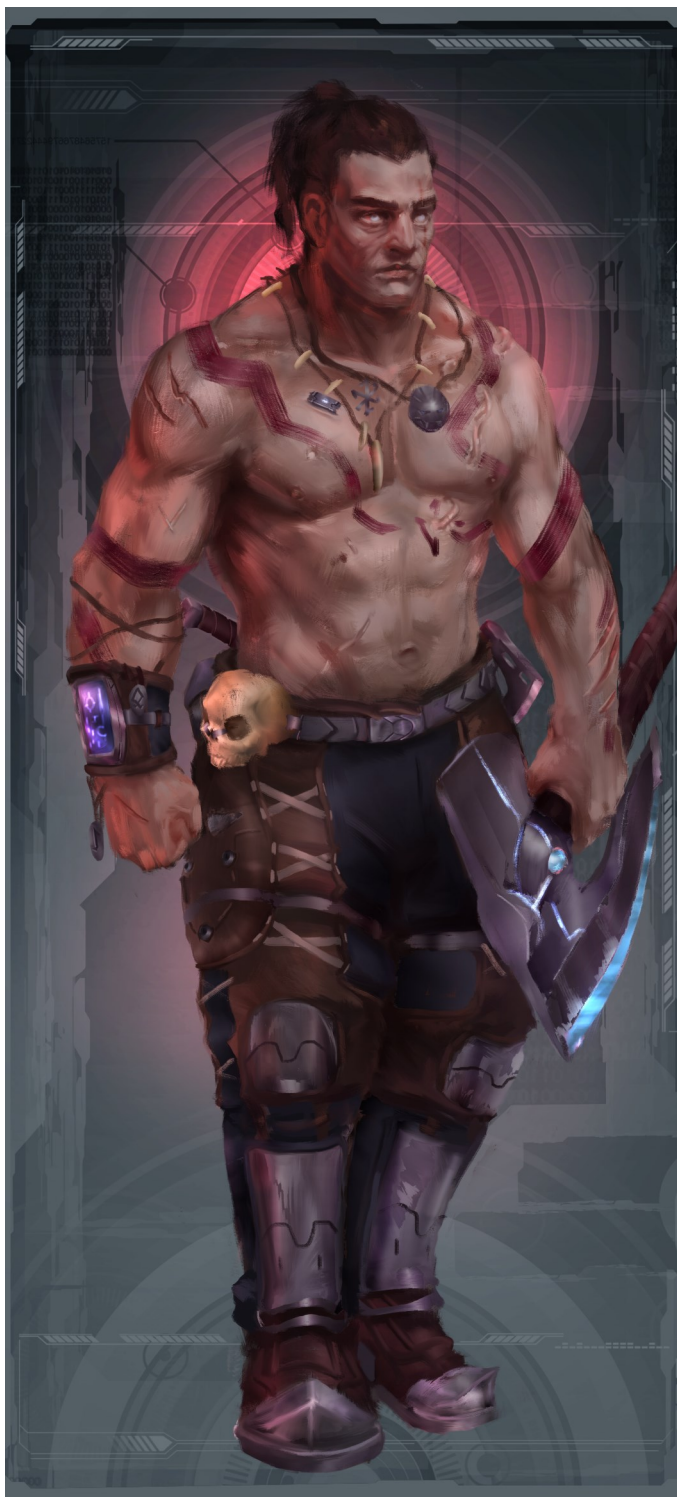
Какова была твоя роль в племени? Выбери 1:

- 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, бронбойное*). 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 иньектор.** Потрать 1 Припас и получи 1 Адреналин. В твоём племени сочли бы позорным его применение, а обычные люди могут быть разочарованы.
- Ожерелье из клыков стилого призрака.** Получить такой клык в подарок считается честью даже за пределами твоего дома. Потрать 1 Припас и получи +2 к Репутации на 1 бросок.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

**Урон 3 | Защита 1 | Припасы 1 | Благополучие 1**

## СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

**Адреналин:** Симбионт питается адреналином, и ты должен 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 странен и непривычен 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

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

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ



ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

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