

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 (потратить 1 Припас и вылечить цели 1 ранение, кроме Критического)**

Выбери 2:

- Тотемный предмет.** Концентрируясь 10 минут, ты можешь восстановить все свои Связи сразу. Потратить 1 Припас.
- Синташелковый плащ (защита 1, скрытый, штатский);**
- Препарат «Prof. X».** Усиливает твои мысли. Потратить 1 Припас и передай 1 мысль соратнику, с которым у тебя есть Связь.
- Препарат «Император».** Потратить 1 Припас и распространить 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 делах 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: _____