

ОПИСАНИЕ

Хотя Федерация и пытается оспорить первенство Империи, стоит признать, что после Дня Агонии последняя сумела максимально сохранить традиции и устои. Немалую роль в этом сыграли аристократы — привилегированный класс дворян, правящих доменами под властью Императрицы.

Но для тебя всё сложилось иначе. У тебя нет своего домена, поэтому 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 дом, в котором ты рождён:

- Дом Адана:** Ты умеешь следить за собой. Раз в сессию, когда ты Держишь себя в руках, подними бросок на категорию.
- 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 Оказываешься рядом, один раз в сессию ты можешь превратить проверку союзника в 10+.
- Эмираты Эльхали:** Ты — клон самого эмира, созданный лучшими биотехнологами. Выбери 1 биомод с третьего листа Янычара. Впиши его: _____

АРИСТОКРАТ



ВНЕШНИЙ ВИД. Выбери 1 в каждой строчке или придумай:

Хитрый, надёжный или невинный взгляд

Атлет, рыхлое или красивое тело

Короткие волосы, стильная причёска или дорогая шляпа

Роскошный наряд, мундир или деловой костюм

СВЯЗИ. Заполни, когда узнаешь спутников:

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

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, вещи высшего качества. Также у тебя есть **фамильный меч** (в утор, бесшумное, броневойное). А ещё:

- **Медицинский браслет.** Потрать 1 Припас, чтобы снять Состояние, 2 на Серьёзное или 3 на Критическое;
- **Робот-камердинер.** Приводит в порядок одежду и имидж клиента. Потрать 1 Припас, чтобы сделать идеальным твой внешний вид или вид соратника;
- **Роскошь.** Потрать 1 Припас и достань ценный предмет. Он может давать *возможность* или *рычаг*. Кроме того, у тебя всегда есть красивые и дорогие безделушки, чтобы добавить стиля помещению;
- **Энергетический щит в перстне.** Потрать 1 Припас и полностью игнорируй урон от одной атаки.

Персонаж для ролевой игры **Грань Вселенной 3 ред.**

Худ: Юрий Смирнов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

По моей воле: Когда ты отдаешь приказ НПС используя свой социальный статус в качестве *рычага*, проверь Репутацию. На 10+ выбери 2. На 7–9 выбери 1:

- Он выполняет твой приказ;
- Ты получаешь *возможность*;
- Он не доставит тебе проблем.

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;
- От тебя потребуются ответная услуга;
- 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, кто это и почему он согласился.

- **Телохранитель.** (*Ярость*) Один раз за сессию впиши состояние «Телохранитель ранен» до конца сцены. Оно снимается по обычным правилам, просто не у тебя, а у него.
- **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 или неизвестный навык, 1 раз за сессию ты можешь сказать, что твой Советник им обладает.
- **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		ТРАВМИРОВАН НЕУВЕРЕН	(-1)
КОНТРОЛЬ		ШОКИРОВАН РАСТЕРЯН	(-1)
НАВЫК		КОНТУЖЕН РАЗОЗЛЁН	(-1)
РЕПУТАЦИЯ		ОКРОВАВЛЕН ИСПУГАН	(-1)
ПРИПАСЫ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
БЛАГОСОСТОЯНИЕ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	КРИТИЧЕСКОЕ СОСТОЯНИЕ	<input type="checkbox"/>
ПРИБЫЛЬ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Снаряжение и примечания			
ОПЫТ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	УРОВЕНЬ	<input type="checkbox"/>

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 переброс 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 нейтрализовать Грань противника или выяснить почему это невозможно.
 - **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 снять суммарно три состояния (или 1 Серьёзное) 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: _____