ИНЖЕНЕР

Грань Вселенной 3 ред., Худ: Игорь Есаулов

ОПИСАНИЕ

Все современные технологии, все компьютеры, все звездолёты будут бесполезны и даже опасны, если не найдется человека, который может выяснить, где именно отвинтилась гайка.

Инженерное дело само откроет тебе все свои секреты, если ты будешь отдаваться ему беззаветно. А ты не знаешь ничего увлекательней, нежели лежать под генератором гравитации и пытаться понять, почему он упрямится. Механизмы — это просто. Люди гораздо сложнее. Ты знаешь, чего ждать от любого устройства, но человек всегда непредсказуем. Ты их не понимаешь, и потому предпочитаешь общаться с техникой. По крайней мере, пока к людям не придумают инструкций по эксплуатации.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ. Раз в сессию, когда Происхождение имеет значение, увеличь бросок на категорию. Выбери 1 вариант:

- ☐ **Белая ворона** *(весёлая/пугливая):* ты жила в большом обществе, но покинула его. Почему? Что ты нашла в новой жизни? Кто у тебя остался в прошлой жизни?
- ☐ **Одержимая** *(нервная/энергичная):* ты всю жизнь хочешь создать нечто важное. Что именно? Что заставляет тебя делать это? Кто тоже ждёт или боится этого?
- ☐ **Провинциалка** *(упрямая/грубая):* из той глуши, откуда ты родом, был только один путь наверх — научиться чему-то полезному. Почему ты выбрала инженерию? К чему ты стремишься? Что за человек тебя заметил и помог?
- ☐ **Сотрудница** *(холодная/эффектная):* ты работаешь на важную организацию. Чем необычным она занимается? Почему ты на неё работаешь? Кто твой куратор?

В СВОБОДНОМ КЛАСТЕРЕ. Если играешь по миру Грани Вселенной, выбери, откуда ты родом:

- ☐ **Империя**: (аристократия, традиции, забота)
- ☐ **Федерация**: (корпорации, рейтинг граждан, свобода)
- ☐ **Независимые миры**: (разнообразные, самобытные, недоверие)
- ☐ **Пограничье**: (война с Машиной, всё на фронт, дисциплина)
- ☐ **Иное**: независимое поселение, станция, флот, корабль и т.д.

ВНЕШНИЙ ВИД. Выбери 1 в каждой строчке или придумай:

Рассеянный, озадаченный или неприязненный взгляд

Цветные волосы, собраны в хвост или грязная шевелюра

Худощавая, в форме или миниатюрная

Заметные импланты, въевшиеся пятна или почти цивильно

ПРИНЦИПЫ. Когда ты играешь Инженера, ты...

- Интересуешься механизмами и копаешься в них;
- Относишься к механизмам как к живым или иначе необычно;
- Изучаешь, как всё устроено;
- Не понимаешь, как общаться с людьми.

ТЕМА. Если хочешь сложных вопросов, играй в эту тему. Ищи ответ на этот вопрос или придумай свой. Найдя ответ, придумай новый вопрос и впиши его в нижнюю строчку:

Каково устройство людей?

_____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея кредитный чип, ID, коммуникатор, улучшенные вещи, набор инструментов и **разводной ключ** (*в упор, бесшумное, нелетальный режим, штатское*). А также:

- **Гипс-пушка**. Стреляет быстрозастывающим гелем. Потрать 1 Припас, чтобы укрепить или герметизировать поверхность. Когда Идёшь в атаку, можешь обездвижить противника.
- **Платье / дорогой костюм**. Если ты его надеваешь, получи +1 к Статусу, но -1 к Науке. Потрать 1 Припас, чтобы сменить образ так, что тебя сложно узнать. К нему прилагался контейнер с клубникой.
- **Снаряжение прокладчика кабелей**. Потрать 1 Припас, и можешь медленно передвигаться по стенам и потолку в течение одной сцены.
- **Усиленный лазерный резак** (*в упор, ближняя).* Потрать 1 Припас, чтобы приобрести до конца боя или сцены любые из тэгов: *кровавое, мощное, очередь*.

СВЯЗИ. Заполни, когда узнаешь спутников:

- _____: Знает, что такое AWS-8000. Удивительно.
- _____: Лучше бы всегда молчал.
- _____: Кажется, считает меня чокнутой.
- _____: _____
- _____: _____

ОПЫТ ☐☐☐☐☐ **УРОВЕНЬ** ☐

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ. У тебя есть все:

Напарник: У тебя есть зонд, обладающий эмулятором Искусственного Интеллекта. Он – единственный, кто тебя по-настоящему понимает. Собери его, как сказано на странице 3.

Конструктор: Когда ты пытаешься собрать или переделать оборудование, опиши, что оно должно делать. Ведущий выберет несколько пунктов из списка ниже. Действуй *Научно*. На 10+ отмени один из выбранных пунктов или замени 2 на другие. На 7–9 замени 1 пункт. На 6– ты не можешь собрать указанное, либо Ведущий добавит ещё пункты. Оборудование прослужит тебе максимум сессию или две, в зависимости от обстоятельств.

- Работа займёт время (несколько часов или дней);
- Оборудование быстро сломается;
- Тебе требуется полноценная мастерская;
- Тебе требуется помощь другого специалиста;
- Тебе требуется найти особенные детали;
- Твоя работа привлечёт внимание.

Патентуем! Ты можешь сделать сконструированное оборудование частью твоего снаряжения или снаряжения соратника (если это возможно). Хозяин оборудования должен потратить одно повышение уровня. Теперь оно прослужит долго, а если будет утеряно, хозяин сможет его восстановить, но это займёт немного времени. Ход применим к каждому новому оборудованию.

Специалист: Когда действуешь *Научно* (бросок связан с техникой), потрать Припас и переведи выпавшее значение в следующую категорию: с 6– на 7–9, с 7–9 на 10+ (но не с 6– на 10+).

Социопат: Ты не понимаешь, как говорить с людьми, если они не видят разницы между лазерной сваркой и плазменной. Если твой собеседник из таких, когда ты действуешь *Статусно*, на 6– последуют дополнительные негативные последствия. Отыграй это (например: «да что ты за адмирал вообще, если ТХ–5 от ТХ –5i не отличаешь?»).

ОБОРУДОВАНИЕ

ИМЯ

ЯРОСТЬ

ЛОГИКА

НАУКА

СТАТУС

ТРАВМИРОВАН (-1)
НЕУВЕРЕН

ШОКИРОВАН (-1)
РАСТЕРЯН

КОНТУЖЕН (-1)
РАЗОЗЛЁН

ОКРОВАВЛЕН (-1)
ИСПУГАН

ПРИПАСЫ

ФИНАНСЫ

ПРИБЫЛЬ

КРИТИЧЕСКОЕ СОСТОЯНИЕ

Снаряжение и примечания

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ. Выбери 1 / сколько Навигатор скажет:

☐ **Апгрейд вычислительной мощности зонда**: Зонду доступны Продвинутые утилиты.

☐ **Апгрейд энергосистем зонда**: Предельная Мощность зонда возрастает на 5.

☐ **Изобретательность:** Когда применяешь ход ***Конструктор***, при успехе можешь потратить 1 Припас и отменить 1 пункт.

☐ **Моя птичка:** Раз в сессию ты можешь увеличить проверку любого Космического хода, касающегося вашего корабля, на 1 категорию.

☐ **Мышеловка:** Если у тебя есть время, ты можешь подготовить неприятный сюрприз или укрепить свою позицию. В начале боя действуй *Научно*. На 10+ выбери 3, на 7–9 выбери 1:

- Ты повреждаешь Грань противника или выясняешь, почему это невозможно;
- Ты получаешь *возможность* против него;
- Противник лишился важного преимущества;
- Противник надолго задержан препятствием.

☐ **Не спрашивайте, как**: Потрать 1 Припас (даже если устройство сейчас не в твоих руках). Если ты занималась ремонтом/улучшением устройства, один раз оно может сделать что-то, ему совершенно несвойственное (например, автомобиль – выйти на связь, а коммуникатор – выстрелить)

☐ **Просто винтик в машине:** Когда ты Укрываешься в техногенной или урбанистической среде, можешь действовать *Научно*, а не *Логично*. Добавь в список этого хода такой пункт:

- Ты находишь что-то интересное. Получи 1 Припас.

☐ **Система наведения**: Когда ты Идёшь в атаку, можешь действовать *Научно*, а не *Яростно*.

☐ **Универсальный**: Выбери второй тип своему зонду. Кроме того, при Пересборке ты можешь менять ему корпус.

☐ **Утилизация:** Раз в сессию ты можешь разобрать одно любое устройство. Действуй *Научно*. На 7–9 получи 2 Припаса, на 10+ – 3 Припаса.

ЗОНД

Твой главный помощник, созданный своими руками. Он умеет разговаривать, имеет манипуляторы и разные утилиты.

Он имеет *Предельную Мощность* 10, а каждая утилита потребляет Мощность. Отметь столько утилит, сколько хочешь, но сумма их мощностей не может превышать Предельную Мощность.

Пересборка. Ты можешь потратить 1 час, чтобы сменить активные утилиты. Правило суммы мощностей должно соблюдаться.

Зонд имеет два Состояния. «Повреждён» снижает Предельную мощность (тебе может понадобиться отключить некоторые утилиты, чтобы правило суммы мощностей соблюдалось). Обычное Состояние снимается парой часов ремонта и 1 Припасом, Серьёзное — 4 часами и 2 Припасами.

Состояние «Сломан» отключает зонд. Как и Критическое у людей, оно может быть только Серьёзным. Снимается, когда ты Проводишь время, занимаясь восстановлением зонда (и тратишь 4 Припаса). Точно так же делается новый зонд.

Выбери его ТИП, КОРПУС и имя: _____

ТИП

- ☐ **Боевой:** Зонд имеет лазер (*ближняя, точное*) и энергощит (*потрать 1 Припас и проигнорируй весь урон от одной атаки*).
- ☐ **Многофункциональный:** Предельная Мощность твоего зонда увеличена до 12.
- ☐ **Подмастерье:** 1 раз между Пересборками ты можешь включить утилиту, отключив другие с такой же или большей суммой мощностей.
- ☐ **Юнга:** Подключённый к системам звездолёта, зонд-юнга всегда знает, если какая-то часть корабля работает неправильно. И он мгновенно вычисляет точку разгерметизации.

КОРПУС

- ☐ **Парящий:** *Мощность 2*. Небольшой антигравитационный двигатель обеспечивает полет до 3м над поверхностью.
- ☐ **Паук:** *Мощность 1*. Платформа повышенной проходимости. Способен забираться в труднодоступные места и на вакуумных присосках медленно ползать по стенам.
- ☐ **Пешеход:** Надёжный экономичный корпус.

БАЗОВЫЕ УТИЛИТЫ

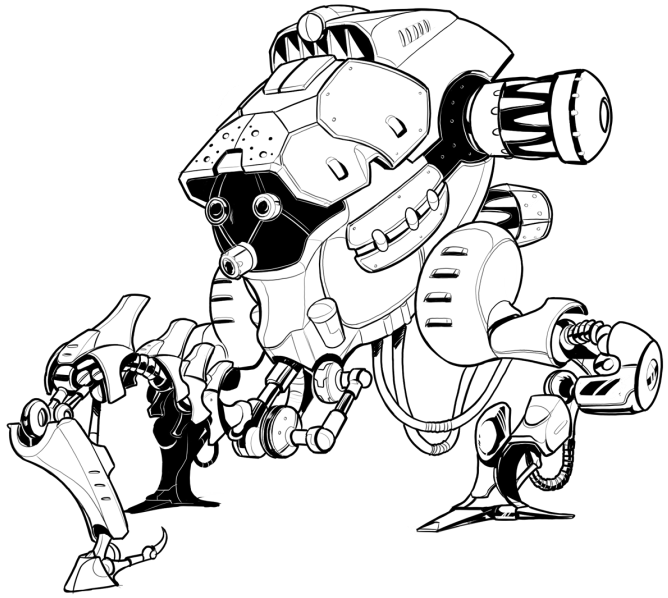
- ☐ **Аватар:** *Мощность 1*. Наблюдая за человеком или анализируя его данные, зонд может загрузить в себя его аватар и достоверно изображать этого человека в инфосети.
- ☐ **Автопилот:** *Мощность 2*. Зонд способен подключаться к транспортному средству и управлять им самостоятельно. Используй ход Взламываешь в случае необходимости.
- ☐ **Ассистент**: *Мощность 1*. Когда твой зонд помогает тебе, пока ты Чинишь или Разбираешь, можешь выбрать на 1 вариант больше при успехе.
- ☐ **Дублирующие манипуляторы:** *Мощность 2*. Ты можешь дистанционно Чинить/разбирать и Взламывать с помощью зонда. При этом ты не можешь применять ход Специалист и утилиту Ассистент.
- ☐ **Лаборатория:** *Мощность 4*. Ты с помощью зонда можешь проводить физико-химические исследования.
- ☐ **Лесопилка:** Мощность 3. Лазерный и плазменный резаки и пиломеча. Преодолевает большинство видов преград (*в упор, бронебойное, кровавое, мощное, противотанковое*).
- ☐ **Проектор**: *Мощность 2*. Зонд создаёт голограммы существ и предметов. Действуй *Научно*. На 10+ их не отличить от реальных. На 7–9 кто-то что-то заподозрил, но не сразу.
- ☐ **Система наблюдения:** *Мощность 2*. Комплект звуко- и видеозаписывающего оборудования повышенной точности, в т.ч. узконаправленный микрофон и двадцатикратный zoom.
- ☐ **Усиленный корпус:** *Мощность 3*. У зонда есть третье состояние.
- ☐ **Энергосфера**. Мощность 1. Создает вокруг себя герметичную сферу и переходит в спящий режим. Находящийся внутри человек получает защиту от внешней среды, но не способен с ней взаимодействовать.

ПОВРЕЖДЁН *(-2 ПРЕД. МОЩН.)* ☐

ПОВРЕЖДЁН *(-2 ПРЕД. МОЩН.)* ☐

СЛОМАН ☐

ПРЕДЕЛ. МОЩНОСТЬ

ПРОДВИНУТЫЕ УТИЛИТЫ

- ☐ **Белый шум:** *Мощность 3*. Зонд способен создавать в радиусе Ближней дистанции излучение, вносящее в электронику сильные помехи и мешающее устройствам функционировать. Действуй *Логично*. На 7–9 – на 10 минут максимум. На 10+ – на 15 минут, плюс устройства перезагружаются.
- ☐ **Вооружение:** *Мощность* 2. Выбери тяжёлое оружие, установленное на зонде. Оно тратит Припасы как обычно. _____
- ☐ **Дополнительные настройки**. *Мощность 0*. Зонд издаёт звуковые сигналы, которые понимаешь только ты. Кроме того, можешь создать ему характер, выставив уровень честности, лидерства, юмора, скепсиса и т.д. Правда, кто-то может заподозрить в нём Искусственный Интеллект.
- ☐ **Ракетный ранец**. *Мощность 4*. Зонд может летать несколько минут с высокой скоростью и переносить груз или человека. После одного полёта ранец перезаряжается какое-то время.
- ☐ **Техносканер:** *Мощность 2*. Когда зонд сканирует устройство, действуй *Научно*. На 10+ получи его полные ТТХ и предназначение. На 7–9 получи лишь часть информации. Необычные устройства не всегда можно просканировать.
- ☐ **Зарядник**. *Мощность 1*. Зонд может подпитывать оборудование, даже полностью выключенное, стоя с ним рядом или находясь в одной комнате.