

ОПИСАНИЕ

Сегодня в галактике много возможностей для человека, который умеет и не боится применять оружие. Можно стать солдатом, рейдером, телохранителем, работать на государство или частную компанию, потому что насилие в наше время — всё ещё способ решения проблем.

Ты прекрасно владеешь самыми разными видами вооружений, от армейского ножа до рельсовой пушки звездолёта. Ты знаешь, что сила, или даже угроза её применения, открывает многие двери. Ты ведёшь с миром бой и не намереваешься сдаваться.

Тебе повезло найти соратников, которые помогут полностью раскрыть твой потенциал. Ты станешь их спусковым крючком, а они — твоим прицелом. Возможно, ты даже покажешь им, что за человек скрывается по ту сторону пушки.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ. Выбери, откуда ты родом:

- Империя:** После службы в войсках у тебя осталось особое оружие. Создавая своё любимое оружие, ты можешь выбрать его тип ещё и из таких вариантов:
 - Ионный излучатель (*дальняя, двуручное, легендарное, бесшумное, площадное*)
 - Плазменная винтовка (*дальняя, двуручное, легендарное, игнорирует щиты, очередь*)
- Федерация:** У тебя наилучшая экипировка. Выбери второй обвес своей Брони.
- Клоака:** Твоё оружие не самого лучшего качества, поскольку собрано из запчастей. Зато ты можешь выбрать 1 дополнительный аксессуар для него.
- Пограничье:** Ты точно знаешь, когда противник почти побеждён. В бою напomini Ведущему, чтобы он сказал, когда у противника можно свободно нейтрализовать Грань Боеспособен.

НАЁМНИК



ВНЕШНИЙ ВИД. Выбери 1 в каждой строчке или придумай:

Холодный, отрешённый или злобный взгляд

Шрам, выбитый зуб или порванное ухо

Военный ежик, небрежные волосы или дикая причёска

Гора мускулов, атлетичное телосложение или жилистая

СВЯЗИ. Заполни, когда узнаешь спутников:

- _____: Я пришла ему на помощь очень вовремя.
- _____: Его жизнь дороже моей. Не спрашивай.
- _____: Мой вечный соперник.
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип и обычные вещи. У тебя есть **Броня**. Она даёт состояние «Броня повреждена». Обычное Состояние снимается починкой (потратить 1 Припас и время), Серьёзное — сложным ремонтом в мастерской. Выбери её обвес:

- Камуфляжная система:** *маскировка*.
- Прыжковый ранец:** прыжок до 15 метров в длину и высоту.
- Разгрузка:** +2 к максимуму Припасов.

А также получи:

- **Второе оружие.** Потратить 1 Припас и достань пистолет (*близкая*) или нож (*в упор*).
- **Гранаты 2.0.** Потратить 1 Припас и брось гранату (*близкая, опасное, площадное, умное*). Запрограммируй, она плазменная (*игнорирует щиты*), световшумовая (*нелетальное*) или с иными свойствами (на твой выбор).
- **Переносная турель.** Потратить 1 Припас и установи в подходящем месте. Она будет автоматически защищать сектор (*дальняя, кодированное, очередь, умное*).
- **Реаниматор.** Потратить 1 Припас для лечения обычного Состояния, 2 — Серьёзного и 3 — Критического.

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

Худ: Игорь Есаулов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Любимое оружие: Твой основной ствол — уникальное оружие, созданное непревзойдённым мастером своего дела. Выбери 1:

- Дробовик (*ближняя, двуручное, легендарное, мощное, кровавое*)
- Разрядник (*дальняя, двуручное, легендарное, нелетальный режим, программируемое*)
- Револьвер (*ближняя, легендарное, бронейбойное, мощное, умное*)
- Снайперская винтовка (*дальняя, двуручное, легендарное, бронейбойное, противотанковое*)
- Штурмовая винтовка (*дальняя, двуручное, легендарное, очередь*)

Выбери 3 аксессуара:

- Глушитель (*бесшумное*)
- Крупный калибр (*кровавое, мощное*)
- Личная метка (*кодированное*)
- Особый боеприпас (*бронейбойное*)
- Поясной кронштейн (снимает тэг *двуручное*)
- Разгонный аппарат (*противотанковое*)
- Трансформер (*скрытое*)
- Уникальный дизайн и материалы (*ценное* и очень прочное)
- Ускоритель (очередь)
- Цифровой прицел (*точное*)

Поток свинца: Выпуская всю обойму в сторону противника, потратить 1 Припас и проверить Ярость. На 10+ ты нейтрализуешь его Грань или выясняешь, почему это невозможно, и выбери 2. На 7—9 то же самое, но выбери один. На 6— оружие заклинило, тебе нужно время на починку, и ты в уязвимом положении.

- Атакуй ещё одного противника;
- Противник концентрируется на тебе;
- Противник не может двигаться, пока ты стреляешь;
- Уничтожь укрытие, за которым прятался противник.

Реванш: Когда ты умираешь, поставь тут отметку. Ты жив и полностью здоров (хотя по твоему виду этого не скажешь). Выбери место и время, когда ты появляешься.

Получив новый уровень, сотри отметку с хода. Пока на нём есть отметка, ты не можешь им пользоваться.

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"/>
БЛАГОСОСТОЯНИЕ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ПРИБЫЛЬ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
БРОНЯ ПОВРЕЖДЕНА	<input type="checkbox"/>			
КРИТИЧЕСКОЕ СОСТОЯНИЕ	<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

- Боевое неистовство:** Когда Идешь в атаку, на 10+ выбери ещё один вариант из списка. Одним из вариантов можешь выбрать «Ты нейтрализуешь Грань противника или выясняешь, почему это невозможно» вторично.
- Братья по оружию:** Когда общаешься с людьми, привычными к сражениям, можешь использовать Ярость вместо Репутации.
- В яблочко:** (*уникальный*) Один раз в сессию сделай один выстрел, чтобы выбраться из, казалось бы, безвыходной ситуации. Расскажи, что именно произошло.
- Глазами смерти:** В начале боя проверь Контроль. На 10+ скажи, кто сегодня умрёт и кто выживет. На 7—9 скажи только одно из двух. Выбирай только НПС. Ведущий постарается выполнить твоё предположение, если это вообще возможно. На 6— ты видишь собственную смерть — тебе надо Держать себя в руках.
- Непоколебимый:** Тебя невозможно надолго лишить сознания. Ты очень быстро приходишь в себя. Кроме того, получи +2, когда Держишь себя в руках.
- Пёс войны:** Когда ты пыталась нейтрализовать Грань, но выяснила, что это невозможно, ты всё равно мешаешь противнику и отвлекаешь от того, чем он занимался.
- Таран:** Когда ты ломаешь перегородки и стены подходящим оружием или инструментом, проверь Ярость. На 10+ выбери 1, на 7—9 выбери 2. Твои действия точно были заметны.
 - Это заняло много времени;
 - Ты оказываешься в опасности;
 - Ты тратишь Припас.
- Телохранитель:** Когда Оказываешься рядом, добавь в список выбора вариант:
 - Ты нейтрализуешь Грань противника или выясняешь, почему это невозможно.
- Улучшение оружия:** Выбери еще 2 аксессуара для своего любимого оружия.
- Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____