

ОПИСАНИЕ

Многие считают, что миром правит сила. Что главным становится тот, у кого современнее оружие или внушительнее армия. Ну что же... те, кто так считает, на самом деле плохо считают.

Ты видишь ситуацию такой, какая она есть. Твои аналитические навыки и умение планировать действия на несколько шагов вперёд — это таланты, которые всегда в цене. Стратегия и тактика — твой конёк, так что не стоит забывать подходить к каждой миссии с умом.

В принципе, именно умение приложить разум там, где это требуется, и выделяет тебя на фоне обычных искателей приключений. А ещё лёгкая улыбка, знаменующая, что всё идёт согласно плану. Ты любишь, когда план удаётся.

ПРОФЕССИЯ. Выбери род занятий, нынешний или прошлый:

- Военный офицер:** Ты прошёл множество боёв, и тебе до сих пор мерещатся тактические карты. Используя **Тактику**, считай 6— как 7—9.
- Безопасник:** Ты работал в силах правопорядка или частной охранной конторе. Когда Договариваешься с любимыми силовыми структурами, считай 6— как 7—9.
- Детектив:** Тебе хотелось работать с людьми и не зависеть от приказов начальства. Применяя ход **Портрет личности**, на 7—9 выбери на 1 больше.
- Интеллектуал:** Аналитический ум — мощнейший инструмент. Один раз за сессию можешь увеличить любую проверку Контроля на 1 категорию (с 6— до 7—9 или с 7—9 до 10+)

ТАКТИК



ВНЕШНИЙ ВИД. Выбери 1 в каждой строчке или придумай:

- Проницательный, холодный или презрительный взгляд
- Военная стрижка, хвост или лысый
- Сутулость, протез или сигарета во рту
- Крепкий, накачанный или обычный

СВЯЗИ. Заполни, когда узнаешь спутников:

- _____: Я кое-чем обязан ему.
- _____: Слишком криминальный вид.
- _____: Его действия анализировать не хочется
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип и обычные вещи. Выбери своё оружие:

- Пистолет-пулемёт для спецподразделений** (ближняя, кодированное, программируемое, штатское)
- Турбоблазменный пистолет** (дальняя, бронебойное, игнорирует щиты, нелетальный режим)

А также получи:

- **Карманный детектор лжи.** Потрать 1 Припас, чтобы в течение одного разговора понимать, когда собеседник врёт.
- **Кираса.** Сама разворачивается из маленького рюкзака. Потрать 1 Припас и получи броню до конца боя. Даёт состояние «Броня повреждена». При получении этого Состояния броня разрушается.
- **Мини-лаборатория.** Потрать 1 Припас и проведи физико-химический анализ любого объекта. Задай 1 вопрос из хода Ориентируешься или возьми ещё 1 фишку, используя **Всё по плану** (если анализ помог в планировании операции).
- **Сигара.** Помогает тебе сосредоточиться. Потрать 1 Припас и получи +1 к Навыку.

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

Худ: Юрий Смирнов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Тактика: В начале боя проверь Контроль. На 10+ задай 2 вопроса из списка, на 7–9 задай 1 вопрос.

- Чего противник хочет добиться?
- Чего противник опасается?
- В чём ваше преимущество?
- В чём ваша уязвимость?

Получи *возможность* за каждый ответ.

Всё по плану: Планируя операцию, озвучь план действий (без подробностей!) и цель. Проверь Контроль. На 10+ возьми 3 фишки, на 7–9 — 2 фишки. На 6— ты не учёл чего-то. Возьми 1 фишку, но тебя ждёт неприятный сюрприз.

Если в операции возникает осложнение (неважно, у тебя или союзника), потрать фишку и выбери 1 вариант — ты предвидел это осложнение. Объясни, как именно ты подготовился, и что теперь происходит.

- У вас есть нужное оборудование или документы. Получи *возможность*.
- Одна проверка любой характеристики увеличена на 1 категорию (с 6— до 7–9, с 7–9 до 10+) у тебя или союзника;
- Ущерб от одного действия проигнорирован;
- Ты нашёл путь к отступлению или лишил его противника;
- Противник обманут или неверно понял ситуацию.

Неиспользованные фишки сгорают, когда операция завершается.

Портрет личности: Выбери НПС и наблюдай за ним некоторое время. Проверь Контроль. На 7–9 выбери 1, на 10+ выбери 3. Если ты узнаёшь его, Ведущий скажет об этом.

- Ты разгадываешь его мотивы;
- Ты предсказываешь его следующие шаги;
- Ты понимаешь, что он пытается скрыть;
- Ему известна твоя репутация;
- Твоё внимание осталось незамеченным.

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"/>		
БЛАГОСОСТОЯНИЕ	<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

УРОВЕНЬ

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- Аналитик:** Когда ты Ориентируешься, считай 6— как 7–9.
- Козырь в рукаве:** Ты ценишь полученный опыт. После окончания операции можешь сохранить 1 фишку и использовать её в любой момент, даже при следующей операции.
- Мастер-тактик:** Один раз для каждого противника в бою используй *возможность*, чтобы выяснить одну его Грань и все преимущества, что она даёт.
- Оптимизация:** После завершения операции, перед тем, как фишки сгорели, ты можешь потратить их на такие варианты:
 - Погоня пойдёт по ложному следу;
 - Вы вынесли ещё что-то полезное.
- Скрытное наблюдение.** Когда ты Укрываешься, при успехе выбери на 1 больше.
- Слово офицера:** Если ты просишь силовые структуры о небольшой услуге, проверь Репутацию. На 10+ они тебе её окажут. На 7–9 то же самое, но выбери 1:
 - У этого будут последствия;
 - Это будет тебе чего-то стоить.
- Собрать команду:** Когда ты находишься в населённом месте и тебе нужен определённый специалист, ты находишь его. Проверь Репутацию. На 10+ выбери 2, на 7–9 выбери 1, на 6— он поможет, но с некоторыми сложностями:
 - Он может даже больше, чем требуется;
 - Он знает что-то полезное;
 - Он почти ничего не попросит взамен.
- Юриспруденция:** При конфликте с силами правопорядка проверь Контроль. На 10+ ты вспоминаешь закон или иное положение, помогающее тебе в этой ситуации. На 7–9 то же самое, но кто-то из собеседников затаил обиду.
- Я так и планировал:** 1 раз в сессию, когда ты или соратник потерпел сокрушительное фиаско, немедленно используй 1 вариант из списка хода *Всё по плану* — если можешь объяснить, как это фиаско помогло получить преимущество.
- Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____