

## ОПИСАНИЕ

Империя сохранила традиции и процветание благодаря аристократам, привилегированному классу дворян, правящих доменами под властью Императрицы. На них и держится государство. Но для тебя всё сложилось иначе. Тебе предстоит самостоятельно найти место в этом мире. Но у тебя есть честь, происхождение и жажда власти. А галактика — достаточно непредсказуемое место для того, чтобы дерзкая и смелая девушка могла сорвать куш и вернуться на родину баснословно богатой аристократкой.

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

- Опекаемая** (*капризная/чуткая*): дома тебя просто душили заботой, и ты не выдержала. Кто душил? В чём это выразилось? Что стало последней каплей?
- Нелюбимая** (*самостоятельная/замкнутая*): дома тебя не считали достойной любви и внимания. Почему тебя не любили? Кто не любил? Из-за чего ты ушла?
- Жертва изменений** (*растерянная/смелая*): всё было хорошо, пока не случилось нечто, из-за чего тебе пришлось уйти. Что произошло? Как это на тебя повлияло? Кто недоволен твоим уходом?
- Сурово воспитанная** (*выносливая/травмированная*): от тебя многого хотели. Постоянные обучения и дисциплина. Кто был наиболее суров? Чему тебя учили? Ты сбежала, или это часть обучения?

**В СВОБОДНОМ КЛАСТЕРЕ.** Если играешь по миру Грани Вселенной, выбери Великий Дом Империи или иной вариант:

- Адана (Империя)** (ледяной мир, синяя кожа, технологичность)
- Акоста (Империя)** (изящество, культурный лидер, интриги и дуэли)
- Алуат (Империя)** (гармония, сельское хозяйство, традиционализм)
- Анхил: (Империя)** (опальный, связь с криминалом, индустриальный)
- Астор (Империя)** (правящий, благополучный, влиятельный)
- Дега Росса (Империя)** (амбициозный, молодой, транспортный хаб)
- Барон Кастионианской марки** (феодализм, гордость, свобода)
- Дворянин сёгуна клана на Тао Прайм** (традиции, импланты, честь)
- Приближённый эмира на Эльхали** (религиозность, биотехнологии, иерархичность)
- Малый Дом** (в Империи и вне) или **свой вариант**.

**ВНЕШНИЙ ВИД.** Выбери 1 в каждой строчке или придумай:

Хитрый, надёжный или невинный взгляд

Атлет, пышка или точёная фигурка

Короткие волосы, длинные распущенные или стильная причёска

Роскошное платье, мундир или деловой костюм

# АРИСТОКРАТКА



**ПРИНЦИПЫ.** Когда ты играешь Аристократа, ты...:

- Строишь высока;
- Действуешь чужими руками;
- Вступаешь в переговоры и влезаешь в интриги;
- Окружаешь себя роскошью и комфортом.

**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:

*Насколько велика должна быть моя власть над окружающими?*

## СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, вещи высшего качества. Также у тебя есть **фамильный меч** (*в упор, 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.

**СВЯЗИ.** Заполни, когда узнаешь спутников:

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

ОПЫТ

УРОВЕНЬ

## СТАРТОВЫЕ ХОДЫ. У тебя есть все:

**По моей воле:** Когда ты отдаешь приказ НПС, используя своё положение в качестве *рычага*, действуй *Статусно*. 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, действуй *Статусно*. 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 потребуется 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, получая Состояние «Телохранитель ранен». Оно может быть как обычным, так и Серьёзным. Оно снимается по обычным правилам, просто не у тебя, а у твоего телохранителя. Пока оно у него есть, ты не можешь пользоваться этим ходом.
- Квартирмейстер.** (*Логика*) Следит, чтобы у тебя под рукой всегда было необходимое. Раз в сессию получи 3 Припаса и распредели их между собой и соратниками.
- Советник.** (*Наука*) Когда тебе требуется какой-либо редкий или неизвестный навык, 1 раз за сессию ты можешь сказать, что твой Советник им обладает.
- Герольд.** (*Статус*) 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]	
ЛОГИКА		ШОКИРОВАН РАСТЕРЯН [-1]	
НАУКА		КОНТУЖЕН РАЗОЗЛЁН [-1]	
СТАТУС		ОКРОВАВЛЕН ИСПУГАН [-1]	
ПРИПАСЫ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
ФИНАНСЫ	<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

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ. Выбери 1 / сколько Навигатор скажет:

- Вам за это платят:** Когда ты получаешь *Кризис*, специалист твоей свиты, для которого использованная характеристика основная (в скобках), может вмешаться, что даст тебе переброс кубиков. 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, действуй *Статусно*. На 10+ выбери 2. На 7–9 выбери 1.
  - Почти все верят тебе;
  - Слухи распространяются максимально быстро;
  - Никто не отследит источник слухов.
- Лидер:** Ты можешь применять ход *По моей воле* на большую группу людей. На 12+ тот, кто получает твой приказ, будет поддерживать тебя и далее, хотя бы какое-то время.
- Превосходство напоказ:** Когда ты оскорбляешь или угрожаешь человеку, действуй *Статусно*. На 7–9 он совершает ошибку (фокусируется на тебе, выбалтывает лишнее и т.д.). На 10+ получи +1 против него, пока он не успокоится.
- Прямая наследница:** Теперь ты прямая наследница лорда высокого ранга. Все, кому это важно, отнесутся к тебе с особым уважением и окажут услуги в надежде на твою милость.
- Свита — новый специалист:** Выбери ещё 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 необходимое. Действуй *Статусно*. На 10+ у тебя есть желаемое, на 7–9 его придётся ждать, или это будет чего-то стоить.
  - Советник** 1 раз за сессию может снять суммарно три состояния (или 1 Серьёзное) кому угодно.
  - Герольд:** 1 раз в сессию может увеличить твою репутацию в глазах какого-то человека или группы.
- 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.