

ОПИСАНИЕ

Многие считают их последними рыцарями галактики. Внутри «Цензуры» самые талантливые шпионы, офицеры, агенты и проходимцы получают новую жизнь, новую цель. Они становятся цензорами — последней защитой человечества.

Стать цензором сложно, быть цензором опасно, но почётно. Твоя власть сильна, но не безгранична. Многие считают вас всего лишь престижным клубом, слишком много о себе возомнившим. И не жди приказов сверху — ты сам ищешь угрозу, достойную твоего внимания — и если ты её нашёл, ты приложишь все силы ради её ликвидации. Какая угроза достойна? Лишь та, что опасна для человечества в целом. А твои противники будут идти до последнего, стараясь остановить тебя.

«Цензура» всегда придёт тебе на помощь в критичной ситуации, но в остальное время рассчитывай лишь на надёжных спутников. Однако помни — если ты встанешь на скользкий путь использования своей власти в корыстных целях, твои же братья объявят угрозой уже тебя.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ. Выбери, откуда ты родом:

- Империя:** Ты попал на Цензуру, потому что разбираешься в людях. После общения с НПС больше 10 минут можешь задать Ведущему 1 вопрос о нём из списка Ориентируешься.
- Федерация:** Ты умеешь играть по законам Корпораций. Один раз в сессию моментально восстанови свои Припасы до максимума.
- Клоака:** Жизнь научила тебя извлекать пользу из всего. Когда ты применяешь ход Во имя человечества и зарабатываешь провал, получи *возможность*.
- Пограничье:** В твоём мире нужно владеть своими эмоциями. Когда ты Держишь себя в руках, ты получаешь *возможность* даже на 7—9.

ЦЕНЗОР



ВНЕШНИЙ ВИД. Выбери 1 в каждой строчке или придумай:

Холодный, расчетливый или пронзительный взгляд
Крепкое, атлетическое или худощавое телосложение
Короткая стрижка, лысый или что-то экзотическое
Костюм странного покроя, татуировки или заметные шрамы

СВЯЗИ. Заполни, когда узнаешь спутников:

- _____: Обязательно будет мне полезен.
- _____: Сталкивался с угрозой человечеству.
- _____: У меня есть подозрения на счёт него.
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, униформу Цензора (включая форменный плащ), обычные вещи. На тыльной стороне ладони у тебя проявляющаяся татуировка с ID Цензора. У тебя есть **2 автоматических плазменных пистолета** (*ближняя, игнорирует щиты, кодированное, очередь, умное*). А ещё:

- **Наномаска:** Потрать 1 Припас и измени свою внешность и голос на несколько часов. Подмену можно обнаружить только с помощью специального оборудования.
- **Сумка-хамелеон:** Потрать 1 Припас и достань небольшую сумку с эффектом маскировки. Любой положенный туда предмет считается обладающим тегом *скрытый*.
- **Юнисканер:** Потрать 1 Припас и активируй на одну сцену сканер по своему выбору: движения, электромагнитный, инфракрасный. Радиус — Ближняя дистанция.
- **Экстренный набор спасения:** Потрать 1 Припас — твой костюм становится герметичным на пару десятков минут. Запас дыхательной смеси на тот же срок прилагается.

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

Худ: Юрий Смирнов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Братство: В случае опасности ты можешь отправить запрос на подкрепление. Проверь Репутацию. На 10+ подкрепление прибывает в максимально короткий срок. На 7–9 на это потребуется больше времени, или силы подкрепления будут невелики. Объясни, откуда это подкрепление вообще взялось — ты заранее подготовился и вызвал их уже какое-то время назад, тебе повезло, что они оказались неподалеку, или ты сам под наблюдением «братьев».

Во имя человечества: Когда кто-то чинит тебе препятствия, покажи татуировку на тыльной стороне ладони и скажи, что ты действуешь во имя человечества. Проверь Репутацию. На 7–9 тебя пропустят будут стараться впредь не мешать. На 10+ тебе постараются помочь, если это возможно и не противоречит их планам. Если противоречит, ты получаешь *возможность* против них. У тебя должны быть веские основания для такого заявления.

Ган-ката: Твоё обучение искусству боя позволяет прогнозировать атаки противника, пока ты сохраняешь концентрацию. У тебя есть состояние «Потерял концентрацию». Оно лечится как обычно, а Серьёзное — долгой медитацией и тренировками (тебе надо использовать ход Проводишь время, не выбирая опций)

А ещё ты можешь эффективно использовать любое одноручное оружие на дистанции «в упор».

Контратака: Ты один раз за сцену для каждого противника можешь использовать *возможность*, чтобы нейтрализовать ему одну Грань или выяснить, почему это невозможно.

| | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 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"/> | |
| ПОТЕРЯЛ КОНЦЕНТРАЦИЮ | | | | |
| КРИТИЧЕСКОЕ СОСТОЯНИЕ | | | | |
| Снаряжение и примечания | | | | |
| | | | | |
| ОПЫТ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| УРОВЕНЬ | <input type="checkbox"/> | | | |

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- Верный конь:** У тебя есть персональный глайдер (*герметичный*, может подниматься на высоту десятка-двух метров). Выбери 1 (даёт *возможность*, когда применимо): *вооружённый*, *скоростной* или *незаметный*.
- Геометрия атаки:** В бою прими специальную стойку и проверь Контроль. На 10+ возьми 3 фишки, на 7–9 возьми 1. На 6— возьми 1, но ты допускаешь ошибку — твоё первое состояние в бою будет Серьёзным. Трать фишки в бою, чтобы:
 - Проигнорировать получение Состояния;
 - Заставить противника сконцентрироваться на тебе;
 - дезориентировать противника.
- Меткость:** Оружие в твоих руках получает теги *точный* и *кровавый* по твоему желанию.
- Мобилизация:** Раз в бой скажи враждебному НПС о долге цензоров и проверь Репутацию. На 7–9 он замешкается, и ты получишь +1 против него. На 10+ он на короткое время прекратит агрессию. Ведущий может накладывать ограничение на применение этой способности.
- Не ждали? (уникальный)** Один раз за сессию ты можешь использовать неуникальный специальный ход другого класса.
- Предугадывание:** Ты знаешь все стандартные приёмы, которыми пользуются противники во время боя. Когда Идешь в атаку и Лишаешь Преимущества, можешь заменять Ярость Репутацией.
- Проницательность:** Ты можешь задать на 1 вопрос больше, когда успешно ориентируешься.
- Цепкая хватка.** Потрать *возможность*, чтобы автоматически догнать кого-то или успеть куда-то вовремя. Объясни, как это произошло.
- Юриспруденция:** При конфликте с силами правопорядка проверь Репутацию. 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.
- Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____