

## ОПИСАНИЕ

Чтобы стать психомантом, надо научиться контролировать сознание и управлять эмоциями. Некоторые осваивают это искусство в специальных школах, других находят учителя, третьи тренируют себя сами... А у кого-то способности открываются внезапно. Твоё обучение осталось в прошлом. Теперь тебя мучают головные боли, эмоции ты испытываешь совсем не так, как обычные люди, а перенапряжение иногда приводит к кровотечению из носа или ушей... Это цена власти, доступной немногим. Тебя боятся самые сильные мира сего. И они же жаждут нанять тебя или сделать союзником. Они просто очень не хотят, чтобы такие, как ты, были их врагами.

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

- Ассистент** (*заботливая/подозрительная*): ты была на службе у кого-то влиятельного. Кто он и чем занимается? Как ты к нему относишься? Как твоя служба закончилась?
- Найденная** (*надменная/отзывчивая*): тебя нашёл учитель и обучал лично или в академии. Кто это был? Зачем ты ему нужна? Как ты закончила обучение?
- Целеустремлённая** (*меркантильная/прилежная*): ты научилась психомантии, потому что только так можно добиться цели. Какой? Чем ты жертвуешь ради неё? Кто тебе мешает?
- Одиночка** (*независимая/потерянная*): ты нигде не училась, у тебя талант. Какие главные неудобства от твоих способностей? Где ты их применяешь? Кто особенно в тебе заинтересован?

*Ответь также на это:* К чему ты стремишься сейчас? Какие неудобства доставляют твои способности? Кто для тебя твои соратники?

**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 Машинной, всё на фронт, дисциплина)
- Иное:** независимое поселение, станция, флот, корабль и т.д.

**ВНЕШНИЙ ВИД.** Выбери 1 в каждой строчке или придумай:  
Пронзительный взгляд, слишком яркие или неестественные глаза  
Дикая причёска, стильная укладка или развевающиеся волосы  
Пирсинг, ухоженный или непримечательный внешний вид  
Резкие жесты, уходящая в себя или располагающее поведение

# ПСИХОМАНТ



Грань Вселенной 3 ред., Худ: Игорь Есаулов  
Предупреждение! Сложный для отыгрыша персонаж !

**ПРИНЦИПЫ.** Когда ты играешь Психоманта, ты...

- Добиваешься своего управлением мыслями и чувствами людей;
- Меняешь отношение к человеку в мгновение ока;
- Мучаешься от головной боли и чужих эмоций;
- Выглядишь так, будто знаешь о человеке слишком многое.

**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:

*Где мои настоящие эмоции? Что я подлинно чувствую к людям?*

## СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип и стильные вещи. Кроме того, у тебя есть всплывающая татуировка, подтверждающая профессию, **пистолет с оптическим прицелом** (*ближняя, бесшумное, точное, штатское*). А также:

- **Препарат «Prof. X».** Усиливает твои мысли. Потрать 1 Припас и передай 1 мысль соратнику, с которым у тебя есть Связь;
- **Препарат «Император».** Потрать 1 Припас и распространяй действие одной способности на все цели в пределах видимости (если способность можно так применить). После этого получи Серьёзное состояние и потеряй сознание;
- **Регенератор.** Потрать 1 Припас для лечения обычного Состояния или 2 — для Серьёзного;
- **Тотемный предмет.** Концентрируясь 10 минут, ты можешь восстановить все свои Связи сразу. Потрать 1 Припас.

**СВЯЗИ.** Заполни, когда узнаешь спутников:  
(см. следующую страницу, чтобы узнать, как заполнять это поле!)

- \_\_\_\_\_: Вызывает Интерес.
- \_\_\_\_\_: Вызывает Противоборство.
- \_\_\_\_\_: Вызывает Раздражение.
- \_\_\_\_\_: Вызывает Симпатию.
- \_\_\_\_\_: Вызывает

ОПЫТ

УРОВЕНЬ

## СТАРТОВЫЕ ХОДЫ. У тебя есть все:

**Психомантия:** Ты управляешь мыслями и разумом. См. ниже, как. **Источник сил.** Тебе надо находиться в определённых эмоциональных состояниях, чтобы использовать способности. Концентрируясь, ты «выплёскиваешь» эмоцию вовне. Поддерживать эмоции тебе помогут соратники, хотя они того или нет. Выбери эмоцию и «назначь» соратника (не НПС!), который её вызывает. Запиши его в Связи (одно имя в одну строчку). Один соратник может вызывать несколько эмоций. Эмоции не имеют никакого отношения к Состояниям. Всего эмоций 4, и в каждой способности требуемые эмоции указаны первыми их буквами (если через «+», то нужны обе):

- **Интерес (И).** Ты хочешь быть рядом с соратником, хочешь знать, что он чувствует, и все его секреты.
- **Противоборство (П).** Ты считаешь соратника соперником и проверяешь, кто из вас лучше — во всём или в чём-то конкретном.
- **Раздражение (Р).** Соратник вызывает желание жаловаться на него окружающим и задирать его.
- **Симпатия (С).** Ты стремишься во всём помогать соратнику. Он тебе нравится.

**Связи:** Ты получаешь их не так, как остальные. Отмечай в поле Связей, кто вызывает у тебя какие эмоции — для этого эмоцию нужно заметно показать и стараться поддерживать. Применив нужную эмоцию для способности, сотри из Связи имя соратника. Её надо получать заново, можно на другого соратника. Временные Связи, что дают некоторые ходы — обычные, как у других архетипов. Они не вызывают эмоции. Опция переписывания Связей хода Подводишь итог сессии позволяет тебе поменять две Связи местами, а не записать новую.

### Ограничения способностей:

- Все твои приказы не могут быть самоубийственными.
- Гипноз, требуемый в части способностей, протекает в спокойной обстановке и длится хотя бы несколько минут.
- При проверке любой способности ты можешь получить Состояние и заменить 6— на 7—9.

**Трансляция: (любая эмоция)** Встреться взглядом с целью и внуши ту эмоцию, которую ты «тратишь» на способность. Действуй **Логично**: на 7—9 выбери 1, на 10+ выбери 2:

- Впоследствии цель не заподозрит, что эмоция внушена.
- Ты можешь указать, на кого / на что эмоция направлена.
- Эмоция продлится долго.

|         |  |   |
|---------|--|---|
| 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"/> <input type="checkbox"/> <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"/> <input type="checkbox"/>  | КРИТИЧЕСКОЕ СОСТОЯНИЕ <input type="checkbox"/>  |
| ПРИБЫЛЬ | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>   |   |

Снаряжение и примечания

**СПОСОБНОСТИ.** Выбери 1 / сколько Навигатор скажет:

- Игла (П): (Ближняя)** Нанеси живому существу ментальный удар. Действуй **Логично**. На 7—9 нейтрализуй Грань противника или выясни, почему это невозможно (от ментальных ударов у противника меньше защиты). На 10+ то же самое и противник оглушён или дезориентирован.
  - Лакуна зрения (Р):** Выбери цель в поле зрения — пока ты молчишь, ты внушаешь ей мысль, что тебя тут нет. Можешь выбирать новую цель, но с предыдущей эффект спадает.
  - Открытая книга (Р+С): Гипноз.** Задавай вопросы и увидишь подробные ответы в памяти цели. Действуй **Статусно**. 7—9 задай 2 вопроса, 10+ задай 3 вопроса. Получи Состояние (от напряжения), и задай ещё вопрос или сотри воспоминание.
  - Предвидение (любые 2):** Отмени только что совершённое действие и последствия. Ситуация возвращается к моменту перед ним. Только ты знаешь об этом. Если ты не вмешаешься, всё повторится (даже результат броска кубиков будет таким же).
  - Приказ (С):** Глядя в глаза цели, дай команду из одного слова. Длительность эффекта зависит от особенностей цели.
  - Программирование (П+Р): Гипноз.** Заложил цели в голову приказ, который она должна выполнить, когда наступает условие (кодовая фраза, время, событие и т.д.). Действуй **Статусно**: на 7—9 один приказ и условие, на 10+ три приказа и условия. Запиши их в заметках.
  - Психический след (И+П):** Изучая предмет, действуй **Логично**. На 7—9 задай 1 вопрос, на 10+ 2 вопроса. Ответы в любом случае будут расплывчатыми:
    - Кто испытывал рядом с ним сильные эмоции?
    - Для чего он нужен (какие эмоции вызывает)?
    - Когда его в последний раз трогали?
  - Чуткий слух (И): (Ближняя)** Выбери цель. Навигатор озвучит тебе, о чём она думает в этот момент.
  - Форум (И+С):** Создай «конференцию» для соратников в пределах звёздной системы. Время на действие Форума «ставится на паузу». Действуй **Логично**: на 7—9 у вас есть 2 минуты, на 10+ есть 5 минут.
- 
- (Ход) Общительная:** У тебя есть ещё одна Связь. Она дублирует одну из остальных (выбираешь, какую, когда заполняешь), но должна быть направлена на другого соратника.