

ОПИСАНИЕ

Когда-то сильные мира сего сражались с помощью прославленных воинов. Сейчас им на смену пришли эмиссары. Их битва ведётся не оружием, а влиянием и силой убеждения. Они распространяют могущество Корпораций по Свободному Кластеру.

Эмиссар – это сотрудник с чрезвычайно широкими полномочиями. Его офис – любое место, куда он может дотянуться. Его задача – заключать контракты, вербовать полезных людей и ежеминутно доказывать окружающим, что связать себя с данной Корпорацией – лучшая судьба, которую можно избрать.

Эмиссарами становятся самые талантливые и хваткие, самые ловкие дельцы и самые располагающие к себе ораторы. Если эмиссар что-то сделает не так – работодатель легко от него откажется, но эта игра стоит свеч. Корпорация не нуждается в неудачниках – но щедро одаривает эффективных.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ. Выбери свою Корпорацию:

- Ершалаим.** Ты можешь потратить 1 Прибыль, когда Договариваешься. Считай это полным успехом (10+), и ответная услуга не потребуется. Рычаг тоже не нужен.
- Магадон.** Генетические модификации дают о себе знать. Выбери 1 биомод с третьего листа Янычара. Впиши его: _____
- Висдегри.** Личный транспорт (герметичный, летающий, несколько мест). Опиши его и выбери 2 (даёт *возможность*, когда применимо): *грузовой, прочный, скоростной, шикарный.*
- Юнити.** Самое лучшее оборудование современности. Получи +2 к максимуму Припасов.
- Иная корпорация.** Ты – специалист в своей сфере. Выбери одну характеристику: _____. Раз в сессию ты можешь сделать любой её бросок успешным (10+), а если получаешь 12+, то обретаешь дополнительные благоприятные последствия, если это уместно.

ЭМИССАР



ВНЕШНИЙ ВИД. Выбери 1 в каждой строчке или придумай:

Внимательный, располагающий или колючий взгляд;
Строгая, модная или экстравагантная причёска;
Респектабельный, молодой или необычный внешний вид;
Эффектные жесты, дружелюбная улыбка или аура доверия.

СВЯЗИ. Заполни, когда узнаешь спутников:

- _____: В долгу передо мной
- _____: Заключил со мной выгодную сделку
- _____: Ценный кадр
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, вещи отличного качества и **мультирежимный плазменный пистолет** (*в упор, ближняя, игнорирует щиты, кодированное*). А также:

- **Костюм** из синташелка со встроенным энергощитом (*потрать 1 Припас и игнорируй урон от одной атаки*). Никогда не пачкается и не рвётся;
- **Летающий бот:** потрать 1 Припас и запусти его. Зонд хранит множество данных, создаёт голограммы, может вести разведку и голозапись;
- **Локальный терраформатор:** потрать 1 Припас. В течение 1 часа на Ближней дистанции вокруг тебя не действуют никакие эффекты Некомфортной или смертельной среды;
- **Нейрокоммуникатор:** работает на расстояниях всей системы. Управляется мыслью— потрать 1 Припас, чтобы твой разговор невозможно было обнаружить и отследить;
- **Оптинет:** очки, подключённые к инфосети. Потрать 1 Припас и задай 1 вопрос из списка Ориентируешься или увеличь проверку хода Получаешь информацию на 1 категорию;
- **Оружейные аксессуары:** потрать 1 Припас и добавь к пистолету любые 3 тега из: *бесшумное, мощное, нелетальное, точное.*

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

Худ: Юрий Смирнов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Статус. Твоя жизнь связана с одной из могущественнейших Корпораций, раскинувшей сети влияния по всему Кластеру. Твоя уверенность, твоё влияние и твоё могущество напрямую зависят от твоего Статуса в Корпорации.

Ты начинаешь игру со **Статусом 1**. При этом при создании персонажа ты можешь поменять 2 Благосостояния на +1 Статус.

- Статус повышается, если Корпорация получает благодаря тебе важного сотрудника, ценную информацию, контракт или прибыль, или улучшает репутацию; а также если конкурирующая Корпорация терпит убытки.
- Статус понижается, если Корпорация из-за тебя упускает важного сотрудника, ценную информацию, контракт или прибыль, или теряет репутацию; а также если конкурирующая Корпорация получает преимущество.

Чем выше твой Статус, тем больше привилегии от некоторых специальных ходов. От их применения Статус не понижается (кроме *Дипломатического иммунитета*).

Если отношения с Корпорацией прерываются, ты теряешь доступ ко всем ходам со словом Статус в тексте, пока не искупишь вину. Или вовсе заканчиваешь игру этим буклетом — выбери новый архетип этому персонажу. Начни с 1 уровня.

Каждая Корпорация обладает сетью информаторов, потому может знать то, что ты хочешь скрыть.

Без недостатков: Увеличь наименьшую характеристику на 1.

Информационная база: Раз в сессию ты можешь запросить по своим каналам информацию о каком-нибудь объекте. Чем выше Статус, тем более полезные сведения расскажет Ведущий.

Комплект оборудования: Ты можешь тратить Припас, чтобы получить +1 к проверке любого хода. Объясни, во что именно «превратился» твой Припас.

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"/> <input type="checkbox"/>		
БЛАГОСОСТОЯНИЕ	<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

ОПЫТ

УРОВЕНЬ

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- Всё самое лучшее:** Везде, где возможно, ты получаешь обслуживание по своему Статусу. На 1 — клиент, которому нельзя отказать без обоснований; на 2 — почётный гость; на 3 — VIP-персона.
- Дипломатический иммунитет:** Потрать 1 Статус, чтобы прикрыть одно дело, заведённое органами безопасности.
- Заработанное имя:** Познакомившись с новым человеком, раз в сессию ты можешь озвучить столько фактов, которые он о тебе знает, сколько у тебя Статуса.
 - Тебя слушает очень много людей;
 - Они действуют примерно так, как ты хочешь;
 - Они не скоро успокоятся;
 - Слушатели увлечены, забывая об остальном;
 - Последствия сложно будет связать с тобой.
- Поддержка:** Раз в сессию ты можешь запросить поддержку. Она зависит от ситуации и твоего Статуса: на 0 это, например, зонд или полезный предмет, на 2 — нужное оборудование или вызов взвода боевых роботов, а на 3 — Прибыль или... танк. Конечное решение по силе и времени прибытия за Ведущим.
- Проницательный собеседник:** Общаясь с кем-то не менее 10 минут, ты можешь проверить Репутацию. На 7—9 задай 1 вопрос, на 10+ — 2 вопроса:
 - как он ко мне относится?
 - какую выгоду он ищет?
 - чего он боится?
 - в чём он неискренен?
- Сама любезность:** Когда Оказываешься рядом, можешь прибавлять к броске Статус вместо Связей. Если тот, кому ты помогаешь, получил 12+, у него всё получилось лучше ожидаемого.
- Цепи влияния:** Раз в сессию выбери НПС. Он что-то должен твоей корпорации. Проверь Репутацию: на 10+ он хочет вернуть долг, на 7—9 он в сомнениях по этому поводу, на 6— он хочет уладить проблему каким-то неприятным тебе способом.
- Это не по моей части:** Пока союзников больше чем противников, ты можешь Укрываться, используя Репутацию.
- Мировой.** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его:

СТАТУС