

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.

Твоя власть сильна, но признаётся не всеми. Многие считают вас лишь престижным клубом, слишком много о себе возмнившим. Не жди приказов сверху — ты сам ищешь и устраняешь угрозу человечеству. «Цензура» придёт на помощь в критичной ситуации, но в остальное время рассчитывай лишь на надёжных спутников. А если ты будешь пользоваться властью в корыстных целях, твои братья и сёстры объявят угрозой уже тебя.

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

- Безопасник** (*мрачный/честный*): тебе было мало бороться с местным криминалом. Из-за чего ты «пошёл на повышение»? Что сказал начальник? Что в Цензуре совсем по-другому?
- Мечтатель** (*растерянный/оптимистичный*): ты всегда хотел заниматься достойным делом. Каковы отголоски прежней жизни? Кто о ней напоминает? Какие проблемы у тебя от энтузиазма?
- Пострадавший** (*травмированный/настойчивый*): ты пострадал от большой угрозы и решил бороться с подобным. Что это была за угроза? Кто помог тебе с ней справиться? Какой была твоя жизнь до этого?
- Проходимец** (*находчивый/вспыльчивый*): твоё прошлое темно, но в Цензуре ты нашёл призвание. Кто помог тебе? Чем ты занимался раньше? О чём ты не любишь вспоминать?

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

ВНЕШНИЙ ВИД. Выбери 1 в каждой строчке или придумай:

Холодный, расчетливый или пронзительный взгляд

Короткая стрижка, лысый или что-то экзотическое

Крепкое, атлетическое или худощавое телосложение

Костюм странного покроя, татуировки или заметные шрамы

ЦЕНЗОР



ПРИНЦИПЫ. Когда ты играешь Цензора, ты...

- ... и есть закон;
- Ищешь крупные угрозы и борешься с ними;
- Предупреждаешь о последствиях;
- Относишься к людям как к инструментам, помехам и свидетелям.

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:

Есть ли для меня что-то важнее защиты человечества?

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, униформу Цензора (включая форменный плащ), безопасные 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.

СВЯЗИ. Заполни, когда узнаешь спутников:

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

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ. У тебя есть все:

Во имя человечества: Когда кто-то чинит тебе препятствия, покажи татуировку на тыльной стороне ладони и скажи, что ты действуешь во имя человечества. Действуй *Статусно*. 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 — несколькими часами медитаций и тренировок. А ещё ты можешь эффективно использовать любое одноручное оружие на дистанции «в упор».

Кавалерия: В случае опасности ты можешь отправить запрос на подкрепление. Действуй *Статусно*. На 10+ подкрепление прибывает в максимально короткий срок. На 7–9 на это потребуются 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 коллег.

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)
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"/>	ПОТЕРЯЛ КОНЦЕНТРАЦИЮ	<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:

- 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 действуй *Логично*. 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 действуй *Статусно*. На 7–9 он замешкается, и ты получишь +1 против него. На 10+ он на короткое время прекратит агрессию. Может работать не на всех противников.
- Не ждали? (уникальный)** Один раз за сессию ты можешь использовать уникальный специальный ход другого архетипа.
- Предугадывание:** Ты знаешь все стандартные приёмы, которыми пользуются противники во время боя. Когда Идёшь в атаку и Лишаешь Преимущества, можешь действовать *Статусно*, а не *Яростно*.
- Проницательность:** Ты можешь задать на 1 вопрос больше, когда успешно ориентируешься.
- Спецагент.** Тебя включили во внутренний круг Цензуры. У тебя есть специальные полномочия и особые задания (решите с Навигатором). Но спецагентов недолюбливают даже свои.
- Цепкая хватка.** Потрать *возможность*, чтобы автоматически догнать кого-то или успеть куда-то вовремя. Объясни, как это произошло.
- Юриспруденция:** При конфликте с силами правопорядка действуй *Статусно*. 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.