

ОПИСАНИЕ

Чтобы стать психомантом, надо научиться контролировать сознание и управлять эмоциями. Некоторые осваивают это искусство в одной из очень разных школ Свободного Кластера, других находят учителя, третьи тренируют себя сами... А у кого-то способности открываются сами и внезапно.

Как бы то ни было, 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... Но одновременно ты понимаешь, что обладаешь властью, 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. Выбери, откуда ты родом или где прошло твоё обучение:

- Империя:** В мире дворцовых интриг нужно уметь держать себя в руках. Когда Держишь себя в руках, можешь потратить 1 Связь, чтобы увеличить проверку на 1 категорию.
- Федерация:** В корпоративном секторе даже эмоции нужно уметь испытывать быстро. Раз в сессию моментально получи одну любую эмоциональную связь с соратником.
- Клоака:** Тебя окружало множество очень разных людей. У тебя есть ещё одна Связь. Она дублирует одну их обычных (выбираешь, какую, когда заполняешь), но должна быть направлена на другого соратника.
- Пограничье:** Психомантами становятся самые стойкие. Один раз в сессию, потратив 1 Связь, ты можешь получить обычное Состояние вместо Серьёзного.

ПСИХОМАНТ



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

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

- _____: Вызывает Интерес.
- _____: Вызывает Противоборство.
- _____: Вызывает Раздражение.
- _____: Вызывает Симпатию.
- _____: Вызывает _____.

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.

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

Худ: Игорь Есаулов

Предупреждение! Сложный для отыгрыша персонаж!

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

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 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 провяряешь, кто из вас лучше — во всём или в чём-то конкретном.
- **Раздражение (Р).** Соратник вызывает желание жаловаться на него окружающим и задирает его.
- **Симпатия (С).** Ты стремишься во всём помочь 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.

Связи, которые ты получаешь благодаря повышениям или ходам — 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:

- 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. Проверь Контроль: 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]

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

БЛАГОСО-
СТОЯНИЕ

<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"/>

ПРИБЫЛЬ

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

КРИТИЧЕСКОЕ
СОСТОЯНИЕ

Снаряжение и примечания

ОПЫТ

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

УРОВЕНЬ

<input type="checkbox"/>

СПОСОБНОСТИ

- **Игла (П): (Ближняя)** Нанеси живому существу ментальный удар. Проверь Контроль. 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 ответы в памяти цели. Проверь Репутацию: 7—9 получи 2 вопроса, 10+ 3 вопроса. Получая Состояние (от напряжения), ты можешь задать ещё вопрос или стереть 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.** Заложи цели в голову приказ, который она должна выполнить, когда наступает условие (кодовая фраза, время, событие и т.д.). Проверь Репутацию: на 7—9 один приказ и условие, на 10+ три приказа и условия. Запиши их в заметках.
- **Психический след (И+П):** Изучая предмет, проверь Контроль. 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. Ведущий 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». Проверь Контроль: на 7—9 у вас есть 2 минуты, на 10+ 5 минут.
- **(Ход) Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____