

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. Эмиссар — это сотрудник с чрезвычайно широкими полномочиями. 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 ораторы. Если эмиссар ошибётся, работодатель легко от него откажется, но эта игра стоит свеч. Корпорация щедро одаривает эффективных.

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

- Из низов** (*благодарный/суровый*): ты родом из неблагополучного места, и Корпорация — твой шанс. Где ты жил? Кто или что тебе помогло? Как ты хочешь изменить свою жизнь?
- Должник** (*дерзкий/стойкий*): ты отработываешь долг Корпорации. Как ты оказался должен? Как тебе отработать долг? Кто твой куратор?
- Карьерист** (*азартный/меркантильный*): здесь твоя стихия, ты идёшь к успеху. Как ты попал в Корпорацию? К чему ты стремишься? Кто ставит тебе палки в колёса?
- Внедрившийся** (*тревожный/циничный*): у тебя свои цели в Корпорации, к которым просто так не добраться. Что и зачем ты хочешь найти в Корпорации? Почему этого непросто добиться? Кто и как тебе больше всего мешает?

В СВОБОДНОМ КЛАСТЕРЕ. Если играешь по миру Грании Вселенной, выбери Корпорацию Федерации (или иную):

- Ершалаим** (лидирующая, дипломатия, надёжность во всём)
- Магадон** (биотехнологии, соц. Технологии, доступность во всём)
- Висдегри** (транспорт, логистика, исследование космоса)
- Юнити** (дерзкая, передовые технологии, масс-медиа)
- Иная** (в Федерации или вне) или **свой вариант**.

ВНЕШНИЙ ВИД. Выбери 1 в каждой строчке или придумай:

Внимательный, располагающий или колючий взгляд

Строгая, модная или экстравагантная причёска

Респектабельный, молодой или необычный вид

Эффектные жесты, дружелюбная улыбка или аура доверия

ЭМИССАР



ПРИНЦИПЫ. Когда ты играешь Эмиссара, ты...

- Ищешь выгоду для себя и Корпорации;
- Предлагаешь выгодные сделки;
- Пользуешься выгодами работника Корпорации;
- Стремись к более высокому авторитету, во всех смыслах.

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:

Как велика цена посвящения моей жизни Корпорации?

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 с энергощитом (*потрать 1 Припас и игнорируй урон от одной атаки*). 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 опасной 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*.

СВЯЗИ. Заполни, когда узнаешь спутников:

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

ОПЫТ

УРОВЕНЬ

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ. У тебя есть все:

Авторитет. Твоя жизнь связана с одной из могущественнейших Корпораций, раскинувшей сети влияния по множеству звёздных систем. Твоя уверенность, твоё влияние и твоё могущество напрямую зависят от твоего Авторитета в Корпорации.

Ты начинаешь игру с **Авторитетом 1**. При этом при создании персонажа ты можешь поменять 2 Финансов на +1 Авторитет.

- Авторитет повышается, если Корпорация получает благодаря тебе важного сотрудника, ценную информацию, контракт или прибыль, или улучшает репутацию; а также если конкурирующая Корпорация терпит убытки.
- Авторитет 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 Авторитет, тем больше привилегии от некоторых специальных ходов. От их применения Авторитет не понижается (кроме *Дипломатического иммунитета*).

Если отношения с Корпорацией прерываются, ты теряешь доступ ко всем ходам со словом *Авторитет* в тексте, пока не испустишь вину. Или вовсе заканчиваешь игру этим архетипом — выбери новый архетип этому персонажу.

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 Авторитет, тем более полезные сведения расскажет Навигатор.

Комплект оборудования: Ты можешь тратить Припас, чтобы один раз получить +1 к любому ходу. Объясни, во что именно «превратился» твой Припас.

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

Снаряжение и примечания

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ. Выбери 1 / сколько Навигатор скажет:

- Всё самое лучшее:** Везде, где возможно, ты получаешь обслуживание по своему Авторитету. На 1 — клиент, которому нельзя отказать; на 2 — почётный гость; на 3 — VIP-персона.
- Дипломатический иммунитет:** Потрать 1 Авторитет, 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 Авторитета.
- Оратор:** Ты умеешь управлять толпой. Выступая с речью, действуй *Статусно*. На 6— выбери 1, на 7—9 — 2, на 10+ — 3:
 - 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 Авторитета: 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 Навигатором.
- Покровитель:** ты находишься под протекцией вышестоящего лица в Корпорации. Это во многом помогает, но также накладывает новые обязанности и приносит проблемы. Расскажи, кто это.
- Проницательный собеседник:** Общаясь с кем-то не менее 10 минут, ты можешь действовать *Статусно*. 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 прибавить к броску Авторитет вместо Связей. На 12+ выбери на 1 больше.
- Цепи влияния:** Раз в сессию выбери НПС. Он что-то должен твоей корпорации. Действуй *Статусно*: 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 Статус.

АВТОРИТЕТ

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