ОПИСАНИЕ

В этом мире полно законов. Надо заметить, их даже слишком много, и по крайней мере половина из них ограничивает таких честных бизнесменов, как ты. И от тебя требуется соблюдать их все! И умереть от голода, наверное. Особенно если учесть, что изрядная часть законов ведёт лишь к обогащению тех, у кого и так брюхо со стула свисает!

Ты не соглашаешься с таким положением вещей, но и революцию устраивать не собираешься. Ты умеешь ловко лавировать между законами, как между астероидами метеоритного поля, не забывая между делом набивать свой карман.

А что? Думаете, нынешние власть имущие заработали на свои позолоченные яхты честным путём? Ну, верьте дальше. Быть может, когда ты наконец-то накопишь достаточно кредитов, чтобы начать жизнь честного и приличного члена общества, то тоже будешь поддерживать эту легенду.

ИЗВЕСТНОСТЬ. Выбери 1:

☐ **Игрок**: играя в Азартную игру, получи +1. Добавь в список вариантов такой:
- Пусти слух, который постепенно распространится. Никто не узнает, что источник слуха — ты.

☐ **Контрабандист**: Пытаясь срезать путь, добираясь до нужного места, ты появляешься с неожиданной стороны, обескураживая присутствующих. Прокладывая путь по неизвестному или опасному маршруту, получи +1.

☐ **Стрелок**. Получив Состояние в бою, получи 1 Фортуну.

☐ **Торговец редкостями**: Ориентируясь, ты всегда можешь задать дополнительный вопрос, даже при провале:
- Что здесь есть редкого или ценного?

☐ **Особо опасен**: Получи *возможность*, общаясь с криминальными элементами. Однако у такой известности есть и другая сторона: у тебя есть могущественный враг. Опиши его: _____
_____

АВАНТЮРИСТ

ВНЕШНИЙ ВИД. Выбери 1 в каждой строчке или придумай:

Дерзкий, хитрый или деловой взгляд

Растрёпанные волосы, практичная причёска или конский хвост

Стильный, практичный или яркий костюм

Шрам, обветренная кожа или броский макияж

СВЯЗИ. Заполни, когда узнаешь спутников:

- _____: Обыграл меня! Редко такое бывает.
- _____: Хочу проверить, каков он в деле.
- _____: Вечная цель для моих подколов.
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, обычные вещи и **любимый пистолет** (*ближняя, кодированное, легендарное, мощное, скрытое)*. А также:

- **Поношенная броня**. Потрать 1 Припас и получи Броню до конца боя. Даёт состояние «Броня повреждена». При получении этого Состояния броня разрушается.
- **Провокационный костюм:** Потрать 1 Припас и выстави напоказ деталь костюма, которая одних приводит в бешенство, а другим нравится. Выбери НПС и получи его симпатию. Но Ведущий может выбрать НПС, которому эта деталь неприятна. Получи *возможность* против каждого из них.
- **Талисман**: выручит тебя в трудную минуту. Потрать 1 Припас и восстанови 1 Фортуну.
- **Фальшивые документы**. Потрать 1 Припас и скажи, на чьё имя у тебя документы сейчас.

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

Худ: Игорь Есаулов **Автор**: Екатерина Nalia Замятина

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Ловец удачи: Это можно назвать опытом или интуицией, но ты, как никто, умеешь ловить удачу за хвост. В начале игры получи 4 Фортуны. Сделав ход, ты можешь потратить 1 Фортуну, чтобы улучшить результат с 6— до 7—9, с 7—9 до 10+, с 10+ до 12+. Ты получаешь 1 Фортуну, когда:

- Заключаешь пари;
- Отрываешься в злачном месте;
- Влезаешь в рискованную авантюру;
- Делаешь так, чтобы люди говорили о тебе.

Азартная игра: Играя в азартную игру, проверь потраченную Фортуну (от 0 до 2). Ты не можешь тратить Фортуну на улучшение результата этого хода. На 7—9 выбери два, но ты привлекаешь нежелательное внимание или зарабатываешь проблемы. На 10+ то же самое, но либо ты не получаешь проблем, либо выбери три. На 6— выбери 1, но ты влезаешь в большие долги и проблемы.

- Ты зарабатываешь (1 фишка Прибыли);
- Ты узнаёшь чей-то секрет или полезный слух;
- Ты создаёшь себе полезную репутацию;
- Тебе кто-то должен;
- Выбери один из предыдущих пунктов ещё раз.

Жаргон: когда ты говоришь с другим вольным торговцем, то можешь несколькими невинно звучащими фразами передать ему короткое сообщение, например, «полиция на следующей станции устраивает досмотр». И получить сообщение от него.

Найти заказ: Когда ты Ищешь работу в не самом приличном месте, при успехе выбери на 1 больше.

Удачный выстрел: Когда ты Идёшь в атаку и выясняешь, что Грань противника невозможно нейтрализовать, спроси Ведущего, может ли тебе повезти. Если да, потрать Фортуну и всё-таки нейтрализуй её.

ФОРТУНА ☐☐☐☐

ИМЯ

ЯРОСТЬ ☐ **ТРАВМИРОВАН** **НЕУВЕРЕН** **(-1)** ☐

КОНТРОЛЬ ☐ **ШОКИРОВАН** **РАСТЕРЯН** **(-1)** ☐

НАВЫК ☐ **КОНТУЖЕН** **РАЗОЗЛЁН** **(-1)** ☐

РЕПУТАЦИЯ ☐ **ОКРОВАВЛЕН** **ИСПУГАН** **(-1)** ☐

ПРИПАСЫ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐

БЛАГОСО-СТОЯНИЕ ☐☐☐☐☐

КРИТИЧЕСКОЕ СОСТОЯНИЕ ☐

ПРИБЫЛЬ ☐☐☐

Снаряжение и примечания

ОПЫТ ☐☐☐☐ **УРОВЕНЬ** ☐

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

☐ **Везде друзья**: когда прибываешь в новое место, можешь потратить 1 Фортуну и назвать местного, который должен тебе, либо содержимое схрона со снаряжением. Если знакомый очень влиятелен, или в схроне что-то очень дорогое, потрать 2 Фортуны.

☐ **Другая тактика**: если в бою ты действуешь безрассудно, потрать 1 Фортуну и проверь Ярость. На 10+ ты делаешь что-то, что резко меняет ситуацию, давая тебе большое преимущество. Опиши, что это. На 7—9 то же самое, но пострадай. На 6— ты делаешь что-то, что резко ухудшает ситуацию всем.

☐ **Знаток чёрного рынка**: Ища работу и влезая во что-то откровенно незаконное, на 6— всё равно выбери 1.

☐ **Любимчик судьбы**: Получив Серьёзное состояние, можешь сразу потратить 1 Фортуну и сказать, что оно обычное. Опиши, что тебе помогло.

☐ **Не говори мне о вероятностях**: когда у тебя выпадает две единицы при проверке любого хода, восстанови всю Фортуну.

☐ **Но вы обо мне слышали!** Один раз за сессию укажи НПС. Он слышал о тебе что-то хорошее и что-то плохое. Потрать 1 Фортуну, чтобы добавить 1 факт, который он о тебе слышал.

☐ **Провокация**: швыряя в лицо противнику насмешку или угрозу, проверь Репутацию. На 10+ выбери два. На 7—9 выбери одно:

- Противник концентрируется на тебе;
- Противник совершает ошибку, получи *возможность*;
- Следующий ход против этого противника получает +1.

☐ **Чувство опасности**: даже если тебя застали врасплох, потрать 1 Фортуну, прерви Ведущего и скажи, что ты успеваешь сделать перед этим.

☐ **Шулер**: Играя в азартную игру, перед броском реши, жульничаешь ты или нет. Если да, то можешь выбрать на 1 вариант больше при успехе. При провале твоё шулерство раскрыто, последствия будут суровее.

☐ **Мировой**: Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____