АВАНТЮРИСТ

ОПИСАНИЕ

В этом мире слишком много законов. И по крайней мере половина из них ограничивает таких честных бизнесменов, как ты. Если соблюдать их все, можно умереть от голода. Зато они обогащают тех, у кого и так брюхо в костюм не лезет!

Ты не соглашаешься с таким положением вещей, но и революцию устраивать не собираешься. Ты ловко лавируешь между правилами, как между астероидами, наполняя свой карман.

Быть может, когда ты накопишь достаточно, чтобы начать жизнь приличного человека, то тоже будешь поддерживать законы. А пока... пока тебе просто везёт. Это ли не признак верного пути?

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

- ☐ **Счастливчик** *(наивный/резкий):* ты жил не очень хорошо, пока тебе не выпал случай влезть в этот «бизнес». Как это вышло? Как ты жил раньше? Кто остался в той жизни?
- ☐ **Делец** *(жадный/настойчивый):* ты — бизнесмен, ты понемногу движешься к цели, честно и не очень. Какова твоя цель? Почему ты не гнушаешься авантюр? Кто твой лучший информатор и скупщик?
- ☐ **Обновлённый** *(замкнутый/шутник):* у тебя была хорошая жизнь, но ты всё потерял и стал авантюристом. Что и как ты потерял? С кем это связано? Почему выбрал этот путь?
- ☐ **Преступник** *(мрачный/легкомысленный):* ты занимался совсем незаконными делами, но решил сбавить обороты. После какого случая? Чем ты знаменит? Кто был твоим подельником?

Ответь также на это: Чем ты знаменит сейчас? На чём «специализируешься»? Как относишься к своему везению?

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:

Дерзкий, хитрый или деловой взгляд;

Растрёпанные волосы, практичная причёска или конский хвост;

Стильный, практичный или яркий костюм;

Шрам, обветренная кожа или броский макияж.



Грань Вселенной 3 ред., **Худ:** Игорь Есаулов

Соавтор: Екатерина Nalia Замятина

ПРИНЦИПЫ. Когда ты играешь Авантюриста, ты...

- Ведёшь себя рискованно;
- Плюёшь на законы и правила;
- Ищешь лёгкой выгоды;
- Стараешься классно развлекаться.

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 далеко может завести простая удача?

_____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, вещи с историей 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 Навигатор 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.

СВЯЗИ. Заполни, когда узнаешь спутников:

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

ОПЫТ ☐☐☐☐☐ **УРОВЕНЬ** ☐

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ. У тебя есть все:

Ловец удачи: Это можно назвать опытом или интуицией, но ты, как никто, умеешь ловить удачу за хвост. В начале игры получи 3 Фортуны из максимальных 4-х. Сделав ход, ты можешь потратить 1 Фортуну, чтобы улучшить результат на категорию. Ты получаешь 1 Фортуну, когда:

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

Азартная игра: Играя в азартную игру, действуй с помощью потраченной Фортуны (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.

- 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.

Просто повезло: Потрать 1 *Фортуну*, чтобы получить *возможность*. Опиши, как именно тебе повезло.

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

ФОРТУНА ☐☐☐☐

ИМЯ

ЯРОСТЬ ☐ — ТРАВМИРОВАН / НЕУВЕРЕН (-1) ☐

ЛОГИКА ☐ — ШОКИРОВАН / РАСТЕРЯН (-1) ☐

НАУКА ☐ — КОНТУЖЕН / РАЗОЗЛЁН (-1) ☐

СТАТУС ☐ — ОКРОВАВЛЕН / ИСПУГАН (-1) ☐

ПРИПАСЫ ☐☐☐☐☐ / ☐☐☐☐☐

ФИНАНСЫ ☐☐☐☐☐

ПРИБЫЛЬ ☐☐☐

КРИТИЧЕСКОЕ СОСТОЯНИЕ ☐

Снаряжение и примечания

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ. Выбери 1 / сколько Навигатор скажет:

☐ **Везде друзья**: Прибыв 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 ведёшь себя безрассудно, потрать 1 *Фортуну* и действуй *Яростно*. На 10+ ты делаешь что-то, что резко меняет ситуацию, давая тебе большое преимущество. Опиши это. На 7—9 то же самое, но *Испытай перегрузки*. 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 на кубиках выпадает две единицы, восстанови всю *Фортуну*.

☐ **Но вы обо мне слышали!** Один раз за серию 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, действуй *Статусно*. 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.

☐ **Трофей**: Заполучив (но не одолжив!) удивительный, редкий или ценный предмет, обладающий историей, получи 1 Фортуну. Если ты сразу же его теряешь — ничего страшного.

☐ **Чувство опасности**: Даже если тебя застали врасплох, потрать 1 *Фортуну*, прерви Навигатора 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 *Кризисе* твоё шулерство раскрыто, последствия будут суровее.