

ЭМИССАР

Когда-то сильные мира сего сражались с помощью чемпионов — прославленных воинов и защитников, сходящихся лицом к лицу на поле боя. Сейчас же им на смену пришли эмиссары. Их битва ведётся не оружием, а влиянием, силой убеждения и деловой хваткой. Именно они распространяют могущество Корпораций по Галактике.

Эмиссар — это сотрудник с чрезвычайно широкими полномочиями. Его офис — он сам, то есть любое место, куда он может дотянуться. 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 к себе ораторы — ведь их успешность зависит только от них. Если эмиссар что-то сделает не так — работодатель легко от него откажется, но эта игра стоит свеч. Корпорация не нуждается в неудачниках — но щедро одаривает эффективных.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери свою Корпорацию Федерации (или иную):

- Ершалаим.** Ты можешь потратить 1 фишку Прибыли, когда Договариваешься. Считай это полным успехом (10+), и ответная услуга не потребуется. Рычаг тоже не нужен.
- Магадон.** Генетические модификации дают о себе знать: у тебя +1 ячейка Ранения.
- Висдегри.** У тебя есть личный транспорт. Выбери 2: *скоростной* (+1, когда скорость имеет значение), *герметичный* (работает в вакууме и под водой), *двухместный* (+1 пассажир) или грузовой (огромный багажник). Реши, что это.
- Юнити.** Самое лучшее оборудование современности. Выбери ещё 2 элемента снаряжения из списка.
- Иная корпорация.** Малая в Федерации или за её пределами. Ты — специалист в своей сфере. Выбери одну характеристику. Раз в сессию ты можешь сделать любой её бросок успешным (10+), а если получаешь 12+, то обретаешь дополнительные благоприятные последствия, если это уместно.



ВНЕШНИЙ ВИД

Внимательный, располагающий или колючий взгляд;
Строгая, модная или экстравагантная причёска;
Респектабельный, молодой или необычный внешний вид;
Эффектные жесты, дружелюбная улыбка или аура доверия.

СВЯЗИ

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

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, два комплекта хорошей одежды и дорогой дипломат. Выбери 3:

- Особый костюм** из синташелка (защита 1) со встроенным энергетическим щитом (*потрать 1 Припас и игнорируй урон от одной атаки*). Никогда и ничем не пачкается;
- Нейрокоммуникатор** — коммуникатор управляется мыслью — твой разговор невозможно обнаружить. А ещё он работает на расстоянии всей системы;
- Оптинет** — очки, подключённые к инфосети. Когда ты Ориентируешься там, где есть доступ к инфосети, задай на 1 вопрос больше, даже на 6—;
- Локальный терраформатор** — потрать 1 Припас. В течение 1 часа на Средней дистанции вокруг тебя не действуют никакие эффекты Некомфортной или смертельной среды;
- XPR-24** — мультирежимный плазменный пистолет (*в угор/средняя, игнорирует щиты*). Также может использоваться как оружие ближнего боя или инструмент.
- Оружие** — любой вид в пределах Благосостояния с дополнительным тэгом из списка (где X и +X считается как 1 и +1).
- Летающий бот** — хранит множество данных, создаёт голограммы. Должен находиться в зоне видимости, но за 1 Припас можно запустить его для разведки или видеозаписи.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 1 | Припасы 2 | Благосостояние 3

Персонаж для ролевой игры **Грань Вселенной v2.0**

Автор: [Илья Сергеев](#)

Иллюстрация: Юрий Смирнов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Статус. Твоя жизнь связана с одной из могущественнейших Корпораций, раскинувшей сети влияния по всему Кластеру. Твоя уверенность, твоё влияние и твоё могущество напрямую зависят от твоего Статуса в Корпорации.

Ты начинаешь игру со **Статусом 1**. При этом при создании персонажа ты можешь поменять 2 Благосостояния на +1 Статус.

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

Если отношения с Корпорацией прерываются, ты теряешь доступ ко всем ходам со словом Статус в тексте, пока не искупишь вину. Или вовсе заканчиваешь игру этим буклетом — выбери новый класс этому персонажу. Начни с 1 уровня.

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 Статус, тем более полезные сведения расскажет Ведущий.

Комплект оборудования: Ты можешь тратить Припас, чтобы получить +1 к проверке любой Характеристики (не более 1 раза на бросок). Объясни, во что именно «превратился» твой Припас.

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ



ОБЕСПЕЧЕНИЕ



Снаряжение и примечания

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- Всё самое лучшее:** Везде, где возможно, ты получаешь обслуживание в зависимости от своего Статуса. На 1 — клиент, которому нельзя отказать без обоснований; на 2 — почётный гость, которого надо обслуживать в первую очередь; на 3 — VIP-персона, почти все прихоти которого стоит выполнять.
- Дипломатический иммунитет:** Потрать 1 Статус, 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 Статуса.
- Оратор:** Ты умеешь управлять толпой. Выступая с речью, проверь Репутацию. 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 по своим каналам запросить поддержку. Она зависит от ситуации и твоего Статуса: на 0 это может быть зонд или полезный предмет, на 2 нужное оборудование или 1 вызов взвода боевых роботов, а на 3: фишка Прибыли или... танк. Конечное решение по силе и времени прибытия за Ведущим.
- Проницательный собеседник:** Общаясь с кем-то не менее 10 минут, ты можешь проверить Репутацию. 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 Помогашь, можешь прибавлять к броску Статус вместо Связей. Если тот, кому ты Помогашь, получил 12+, у него всё получилось лучше ожидаемого.
- Цепи влияния:** Раз в сессию выбери NPC. Он что-то должен твоей корпорации. Проверь Репутацию: 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 получаешь +1 Защита.
- Мировой.** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____

СТАТУС

EXP:

УРОВЕНЬ: