

ЯНЫЧАР

Планета Эльхали знаменита классовым неравенством, верой в Пророка, а также биотехнологиями: модифицированными транснатуральными материалами, любовно возвращенной биосферой, вкуснейшей едой и, конечно, клонами. Клоны играют в обществе самые разные роли, от чернорабочих до «братьев» самого эмира.

Ты же — янычар. Гордость эмиратов. Агент, способный оказаться кем угодно: воином, дипломатом, поэтом. Твоя вера непоколебима, а твоё биомодифицированное тело может такое, что и не снилось инопланетникам. Но в их технологиях ты тоже понимаешь.

Янычары редко покидают Эльхали. Слишком неживые технологии, слишком пресная пища, слишком косые взгляды: из-за веры, менталитета, искусственного рождения... Но твоя судьба ведёт тебя за небо. И ты принимаешь её с гордостью и честью.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Эмираты Эльхали: Тебя создали, а не родили. С какой целью?

- Близнец:** Ты — двойник какого-то важного человека. *Кто это? Чем он так важен?*
- Безупречный:** Ты — часть элитной команды. *Чем вы занимались? Какова была твоя роль?*
- Неприкасаемый:** Тебя создали для презренной работы, но у тебя получилось достичь большего. *Чем тебе суждено было заниматься? Как тебе удалось вырваться?*

Нынешний статус. В дополнение к предыдущему, выбери 1:

- На службе.** *Какую миссию ты выполняешь за пределами планеты?*
- В отставке.** *Почему твоя служба осталась позади?*
- В бегах.** *Почему тебе пришлось сбежать с планеты?*

СТЕЗЯ

Янычару может быть уготована разная служба. Какая была у тебя?

- Гем:** Один из высших гражданских и военных чинов, генетически более совершенный. Твой запас Пневмы на 1 выше.
- Дервиш.** Философ и мудрец. Раз в сессию можешь назвать невраждебного NPC, который захочет твоего совета. Он будет расположен поговорить с тобой и выслушать тебя.
- Сардаукар:** Воин без колебаний. Раз в сессию ты не получаешь Проклятья, если можешь объяснить, как отступление от завета служит твоей важной цели.



ВНЕШНИЙ ВИД

С вертикальными зрачками, ясные или нечеловечески красивые глаза
Аккуратная причёска, короткие или кажущиеся живыми волосы
Крепкое, притягательное или неестественное телосложение
Хвост, транснатуральная кожа или суровый вид

СВЯЗИ

- _____: Будто нарочно хочет меня оскорбить.
- _____: В нём есть дыхание Пророка.
- _____: Ему бы не помешали биомодификации.
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID-метку, биоэлектронный коммуникатор, кредитный чип, трактат Пророка, два комплекта одежды из транснатуральных материалов (традиционная и повседневная), вместительный баул, и **костяной ятаган** (в упор, бесшумное, +1 Урон на 12+).

Выбери три:

- Витальный гель:** Потрать 1 Припас, чтобы восстановить цели 1 некритическое ранение. Если применяешь на себе, можешь вместо этого получить 1 Пневму.
- Мутаген.** Потрать 1 Припас, чтобы на 1 сцену поменять значения 2 характеристик. Но для усвоения надо несколько минут.
- Органический игломёт** (ближняя/средняя, скрытое, бесшумное). Потрать 1 Припас, чтобы игла была отравлена (противник ослабевает и может оказаться парализован).
- Священный символ.** Потрать 1 Припас и подари такой же символ кому-нибудь. Если ему будет грозить беда, ты это почувствуешь.
- Улучшенные гены:** Выбери ещё 1 биомод.
- Хитиновая броня** (надеваемая, Защита 1).

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 2 | Припасы 2 | Благосостояние 1

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

Автор: [Илья Сергеев](#)

Иллюстрация: Марина Резиноваяюточка

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Благодать Пророка: Как большинство эльхалийцев, ты исповедуешь веру в Пророка. *Опиши её.* Выбери **два Завета**.

- Показывать и не скрывать веру во внешности, словах и делах;
- Совершать ежедневные молитвы строго в нужное время;
- Жертвовать нуждающимся больше, чем себе;
- Демонстрировать стойкость тела и духа;
- Искать знаки Пророка, забывая ради них о мирском.

Пока ты соблюдаешь Заветы, Пророк бережёт тебя (или это просто уверенность в себе?). Если несчастье может случиться с кем угодно, то не с тобой, а все неприятности ты чувствуешь за секунду. Нарушив Завет, отметь Проклятье. Тебя преследует неземное (на вашу с Ведущим фантазию). Стереть отметку можно совершив большую жертву или подвиг во имя веры или ярко продемонстрировав следование Завету.

Если ты упорствуешь, то становишься отступником. Закрась ячейку. Выверни свои Заветы наизнанку. Ты получаешь презрение единоверцев и не можешь пользоваться ходами **Озарение** и **Убеждённость**.

Сад Собирателей: твоё тело носит биологические улучшения. Выбери **2 биомода** (биологические модификации) на третьем листе.

Пневма. На работу некоторых биомодов тратится энергия организма — Пневма. В начале новой игры у тебя максимум Пневмы. Выбери **источник** (что тебе надо делать для её восстановления):

- Сытно поесть;
- Много спать, спокойно лежать или медитировать;
- Часто быть на свету и на жаре.

Количество восстановленной Пневмы определяет Ведущий. Если доступ к Источнику постоянный, то полностью, а если удастся лишь немного урвать от него, то 1-2.

Регенерация. Если у тебя есть доступ к Источнику, то ты вылеиваешься от Критического ранения за пару дней, а за несколько дней можешь восстановить утерянную конечность или иной орган, но на это время максимум Пневмы сокращается на 2.

Братья и сёстры. Если твой Янычар умирает, его может заменить другой. Новый герой будет похож на старого внешне, характером и поведением, но у него будет другая память. Выбери, чем ещё он отличается от прежнего: другие стартовые выборы или ответы. Если это оправданно, он может появиться на этой же сессии.

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ



Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- Эволюция:** (*уникальный*) Выбери 2 биомода.
- Эволюция:** Выбери 1 биомод.
- Эволюция:** Выбери 1 биомод ИЛИ химеризм.
- Эволюция:** Выбери химеризм ИЛИ ещё один Источник Пневмы.
- Егерь:** Встретившись с биологическим существом, ты можешь задать вопрос «какие возможности даёт ему организм?» Применимо и на необычных людей.
- Клятва:** Поклявшись что-то сделать или чего-то добиться, получи +1, сопротивляясь помехам на пути к цели. Нарушив клятву, отметь Проклятье. Ты не можешь дать новую, пока не исполнишь или не нарушишь прежнюю. Запиши её: _____

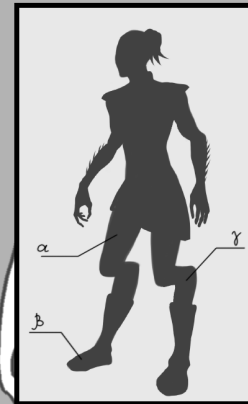
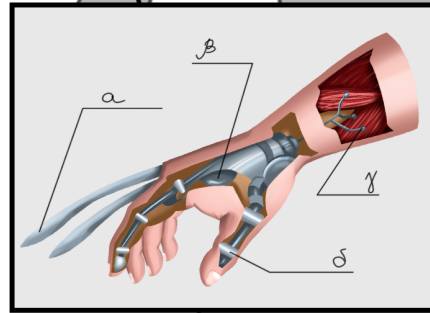
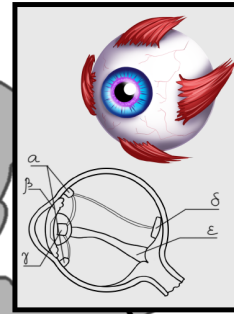
- Озарение:** Когда не знаешь, как поступить, соверши ритуал, связанный со своим Заветом. Он должен занять какое-то время. Пророк даст тебе намёк, как справиться с проблемой.
- Сверхчеловек** (*уникальный*) Взяв этот ход, выбери характеристику:_____. Ты можешь потратить 1 Пневму, чтобы увеличить результат её проверки на одну категорию. Получив 12+, ты добиваешься экстраординарных результатов.
- Убеждённость:** Ты действуешь по слову Пророка. Поговорив с собеседником некоторое время в спокойной обстановке, ты всегда можешь задать Ведущему следующий вопрос
 - К какому поведению он пытался меня склонить?
- Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____

ПНЕВМА

БИОМОДЫ

Когда ты берёшь биомод, тебе нужно выбрать один вариант из пары. Второй становится недоступен.

- **Метаболизм:** Выбери один:
 - Адаптивность. Некомфортная среда от природных явлений и болезней тела всегда на 1 ниже. Потрать 1 Пневму и игнорируй враждебную среду (вакуум, огонь и т.д.) несколько минут;
 - Спячка. Ты можешь останавливать все процессы в организме и пассивно наблюдать, пока ситуация не изменится. Со стороны ты кажешься мёртвым и не излучаешь тепла.
- **Органическое оружие:** Выбери один:
 - Выдвижные костяные лезвия. (урон 3, в упор, скрытый);
 - Электроразряд. (в упор, шок; проверь Навык. На 10+ оглуши не сопротивляющегося человека или устройство. На 7–9 эффект будет недолгим или получи 1 ранение.).
- **Органы:** Выбери один:
 - Восстанавливающиеся. Потрать 1 Пневму, чтобы вылечить 1 некротическое ранение. Твой естественный срок жизни увеличивается примерно в 1,7 раз;
 - Дублирующие функции. Ты не получаешь штрафов при Критическом ранении. Потрать 1 Пневму и считай 6— как на 7–9, когда Умираешь.
- **Ротовая полость:** Выбери один:
 - Гипнотический голос. Проверь Репутацию, чтобы ввести НПС в транс. На 7–9 он в транс, пока не случается чего-то резкого или опасного. На 10+ то же самое, и он исполнит простую команду. Вскоре после стихания твоего голоса он очнётся и всё вспомнит. На 6— в транс оказываешься ты;
 - Кобра. Потрать 1 Пневму и выдели яд или кислоту. Проверь Контроль. На 10+ подействует быстро, но не мгновенно. На 7–9 подействует не сразу или слабее. На 6— как на 7–9, но дольше, очень заметно или вредит твоему организму.
- **Феромоны:** Организм выделяет летучие вещества, влияющие на поведение тех, кто может их почувствовать. Выбери один:
 - Опасность. Потрать 1 Пневму, чтобы испугать НПС или спровоцировать его на нападение;
 - Привлекательность. Потрать 1 Пневму, чтобы вызвать у НПС симпатию.



БИОМОДЫ – ОРГАНЫ ЧУВСТВ

- **Обострённое чувство:** Выбери 1 чувство, превосходящее человеческое. *Эту модификацию можно брать несколько раз, каждый раз на новое чувство.*
 - Зрение. Ты можешь рассмотреть объекты: находящиеся вдали; мелкие; при плохом освещении; и т.д.;
 - Слух. Ты можешь расслышать самые тихие и далёкие звуки;
 - Нюх. Ты можешь различать запахи людей или иных объектов, их наличие рядом или как давно они тут были;
 - Вкус. Ты отлично различаешь вкусы и даже можешь проводить химический анализ вещества.
- **Превосходное чувство.** Эту модификацию тоже можно брать несколько раз, но только на те чувства, что уже обострены.
 - Зрение. Потрать 1 Пневму, чтобы 1 сцену видеть в инфракрасном свете на расстоянии до 10 метров;
 - Слух. Потрать 1 Пневму, чтобы в одном разговоре определить, в чём собеседник врёт или не уверен;
 - Нюх. Потрать 1 Пневму, чтобы определить настроение и состояние одного человека рядом с тобой;
 - Вкус. Потрать 1 Пневму, чтобы, попробовав образец ДНК человека, определить его внешность и характер.

ХИМЕРИЗМЫ

Все химеризмы очень заметны внешне. Если ты берёшь химеризм, твой герой должен пройти через операцию (крылья не отрастут сами). Если обстоятельства позволяют, считается, что у тебя есть на неё деньги и знакомства.

Одновременно можно выбрать только один химеризм из пары.

- **Скелет:** Вторая пара рук ИЛИ Крылья (позволяют парить, а не летать)
- **Кожа:** Маскировка (кожа сливается с окружающей обстановкой и скрывает выделение тепла) ИЛИ Панцирь (получаешь Защиту 2)
- **Ноги:** Звериные суставы (позволяют прыгать на несколько метров) ИЛИ Стопы-кисти (их можно использовать как руки, и они помогают эффективно карабкаться)
- С разрешения Ведущего придумай свой химеризм: _____