

## Менеджер (Тема)

Федерация вскормила огромные коммерческие корпорации, между которыми идет борьба. Борьба за потребителя, за прибыль, за сферы влияния, за персонал, за стратегические финансовые и информационные ресурсы. В дело идет политика, шпионаж, шантаж, вымогательство, часто даже криминал. Деньги, которые стоят на кону намного дороже чьих-то жизней.

В таких условиях негласной коммерческой войны нужны те, кто смогут эффективно управлять персоналом, который хоть и принято считать лишь винтиками в исполинской машине по добыче денег, но всем и каждому понятно, что если вовремя не закрутить эти винтики, не подмазать нужные механизмы и не заменить неэффективные детальки - все развалится. И нужны менеджеры, которые смогут справляться с такой работой, умело управляя людьми, заставляя всех и каждого взаимодействовать между друг другом в необходимой мере, заставляя работать эффективнее и более слажено.

И нет такого менеджера, который не карабкается по карьерной лестнице вверх в топ лучших из лучших, которых отберут руководители, чтобы дать еще больше прав, больше власти управления, больше полномочий,.. больше денег. И это в один миг превращается в самоцель - карабкаться на корпоративный Олимп, ради того, чтобы взобраться выше всех, преследуя цель встать плечом к плечу с корпоративными "богами", истинными хозяевами Федерации.

## Особенности Менеджера

**Основная Характеристика:** Интеллект

**Бонус Умений (1 уровень):** +4 Дипломатия (Diplomacy)

**Осмотрительность (1 уровень):** Вы можете заставить раненного (bloodied) противника сдаться, используя вместо умения Запугивание, умение Дипломатия.

**Бонус к Защитам (1 уровень):** +2 к Воле

**Критический удар Менеджера (2 или 6 уровень):** Вы можете выбрать одного из своих союзников, который до конца вашего следующего хода, может автоматически сделать успешным один свой бросок атаки, спас-бросок или проверку умения.

## Силы Менеджера

### Мотивация

### Основа Менеджера

*Каждого можно заставить действовать эффективнее, главное найти правильную мотивацию*

#### По Желанию

#### Стандартное Действие

**Цель:** Одно Союзник

**Дальность** 10

**Эффект:** Если до конца следующего хода цель совершает бросок атаки, она может перебросить данный бросок и выбрать лучший из двух результатов. Если данная атака попадает, цель, совершая бросок, может бросить один кубик урона дважды, выбрав лучший результат из двух.

**Специально:** Вы должны бросить кубик d20. Если выпадает 20, начинает действовать эффект критического попадания.

**Без Права на Ошибку****Специализация  
Менеджера**

*Корпоративный "монстр" не прощает ошибок. Будешь ошибаться, разобьешься, упав с карьерной лестницы.*

**На Сцену****Свободное Действие**

**Триггер:** Вы совершаете спас-бросок или проверку умения.

**Цель:** Вы

**Эффект:** Вы можете перебросить бросок, спровоцировавший триггер и выбрать из двух результатов желаемый.

**Корпоративная Политика****Экспертиза  
Менеджера**

*Только если все будут работать на одну общую цель, как единый организм, можно добиться настоящего успеха.*

**На Сцену****Стандартное Действие**

**Цель:** Союзник в пределах 20 клеток от вас.

**Эффект:** Цель до конца вашего следующего хода, совершая бросок атаки, спас-бросок или проверку умения может прибавить +4 бонус к одному броску. Если результат этого броска оказывается положительным для цели, вы можете выбрать другого союзника в пределах 20 клеток от вас, отличного от того, кто уже получал бонус за счет этой силы, и предоставить ему возможность, до конца вашего следующего хода, совершая бросок атаки, спас-бросок или проверку умения, прибавить +4 бонус (или +2 бонус, если результат броска предыдущей цели был не удачным) к одному броску.

И так вы можете передавать бонус далее, до тех пор, пока не переберете всех своих союзников в пределах дальности в этой сцене.

**ПостЭффект:** Повторите эффект данной силы, заменяя бонус +4 на +2, а +2 на +1.

**Специально:** Вы должны бросить кубик d20. Если выпадает 20, начинает действовать эффект критического попадания.

## Полицейский (Тема)

Федерация прогнившее место. Преступность кишит тут и там. Наркоторговцы, контрабандисты, убийцы, сумасшедшие, который взялись за пушку. Для полиции всегда найдется работа. Ее даже слишком много и с каждым годом лишь прибавляется. А вот полицейских больше не становится. Скучное жалование простого копа не привлекает огромное количество желающих побегать под пулями и с высокой вероятностью не дожить до пенсии.

Полицейский либо идеалист, либо человек без семьи, либо сильно охочий до приключений зеленый кадет, который еще не нырнул с головой в помои работы полицейского... или продажный и беспринципный тип, для которого эта работа не плохой способ урвать свой куш от этой жизни, подставляя своих же, предав все правила полицейского, честь, совесть... главное это деньги.

Полицейский может быть и спецназовцем и детективом, и простым патрульным, как в прочем и карьеристом. Ибо работенка не прибыльная, наверное, только для младших чинов. А вот те, кто наверху обеспечивают свою жизнь более чем приятно.

Порой погоня за преступниками может погнать одержимого работой полицейского даже на другие планеты, хоть в Империю, хоть в Клоаку. Для преступника нет границ, а значит и для правосудия их быть не должно. Ибо рассчитывать на помощь не приходится. Кому нужен какой-то заезжий убийца или грабитель в многомиллиардных мирах? Там своих хватает. Так что хорошему копу порой приходится пускаться в погоню на край света, разыскав преступника во чтобы то ни стало.

Отношение же к служителям порядка в обществе едва ли можно назвать дружественным. Как можно испытывать трепет перед теми, кто защищает закон, который служит интересам того, кто богаче? Конечно, в этом никто не признается. Но у толстосумов хватит денег, чтобы нанять лучших адвокатов, которые отмажут от любых дел, а если надо, то можно и взятку дать такую от каких не отказываются, а с идейными всегда может произойти несчастный случай. А копа, который начнет копать под богатея, уважаемого члена общества, всегда можно задвинуть в отделение подальше, или вовсе подставить и бросить за решетку, показательно устроив "разоблачение очередного продажного полицейского, раскрытого неусыпно бдящими службами". И верить, что появится тот, кто сможет изменить положение дел, не приходится. Тем более, что многие бросают службу в полиции, разочаровавшись в системе правосудия, пустившись во все тяжкие. Правда, говорят, что даже если уйти из полиции, копом ты быть не перестанешь.

## Особенности Полицейского

**Основная Характеристика:** Восприятие

**Бонус Умений (1 уровень):** +4 Проницательность (insight).

**Мудрость Улиц (1 уровень):** Вы можете прибавить бонус Восприятия вместо бонуса Харизмы к умению Социальность.

**Бонус к Защитам (1 уровень):** +1 к Стойкости, +1 к Реакции

**Критический удар Полицейского (2 или 6 уровень):** Вы можете выбрать одного противника. Этот противник не может совершать атаки до конца вашего следующего хода.

## Силы Полицейского

## Задержание Основа Полицейского

*Главная задача полиции задержать преступника, но если он сопротивляется успокоить его пулей*

### По Желанию - Оружие

#### Стандартное Действие

**Цель:** Одно Существо **Дальность Оружия**

**Атака:** Восприятие vs.AC

**Попадание:** Цель получает урон, равно модификатору вашего Восприятия.

**Эффект:** Цель может выбрать упасть (prone).

Если она делает это и до конца вашего следующего хода не совершает атаки и не перемещается, то ничего больше не происходит. Если он не падает (prone) или до конца вашего следующего хода перемещается или совершает атаку, вы можете совершить следующую атаку.

**Цель:** Первоначальная Цель. **Дальность Оружия**

**Атака (немедленное прерывание):**  
Восприятие vs. AC

**Попадание:** 1[W] + модификатор вашего Восприятия урона. Цель совершает спас-бросок. Если он провален, цель падает (prone) или замедленна (slow) до конца вашего следующего хода.

## Бег под Пулями Специализация Полицейского

*Приучившись с самого первого дежурства слышать свист пуль, быстро учишься, как лишний раз не нарваться на шальной выстрел.*

### На Сцену

#### Свободное Действие

**Триггер:** Вы провоцируете атаку при возможности (attack of opportunity) против одного из противников.

**Цель:** Вы

**Эффект:** Вы не провоцируете атаку, которая спровоцировала триггер.

## Полицейская Перестрелка Экспертиза Полицейского

*Слишком часто копу приходится лезть под пули, чтобы не уметь участвовать в перестрелке в любых условиях.*

### На Сцену

#### Малое Действие

**Цель:** Вы

**Эффект:** До конца сцены, любой противник, который совершает атаку против вас или одно из ваших союзников в пределах 5 клеток от вас, провоцирует против вас атаку при возможности (attack of opportunity).

## Мастер Меча (Тема)

Империя очень старое государство, с весьма глубокими традициями, уходящими корнями еще к прародителям человечества. И традиции органично вплетаются в общество, несмотря на всю технологическую мощь прогресса.

Особое место занимает в Империи фехтование, владение мечом. Это спорт и искусство одновременно. Владение оным считается почетным и для многих даже необходимым. Особенно для аристократии, которая, имеет свои техники боя. Многие дома обладают своими приемами ведения боя. Однако мастером может стать любой, вне зависимости от положения в обществе. Аристократ же способен как всегда внести изысканный штрих в мастерство, подчеркивая тем самым принадлежность к своему Дому.

В Империи проходят состязания в этом виде спорта, которые также берут свое начало из глубины веков. Признание мастерства тут залог почета и уважения. А кроме того хорошая возможность быть приглашенным учительствовать в один из малых или больших Домов знати Империи. А это неплохой шанс утереть нос язвительным малолетним аристократам.

Впрочем, мастер меча может преследовать совершенно разные цели. Прославить свой Дом, поднять авторитет своего незнатного происхождения. Просто быть лучшим и узнаваемым везде. Или напротив, иметь возможность с легкостью перерезать обидчику глотку на дуэли или же в темной подворотне, где никто не услышит сдавленного хрипа вашей жертвы, случайно напоравшейся на ваш меч.

## Особенности Мастера Меча

**Основная Характеристика:** Ловкость

**Бонус Умений (1 уровень):** +4 Атлетика (athletics).

**Виртуоз Клинка (1 уровень):** Когда вы вооружены мономечом, вы получаете +1 бонус ко всем Защитам против атак от безоружных атак и атак от оружия ближнего боя. Кроме того Вы можете взять все способности "Школа Владения Мечом" игнорируя описанное там ограничение.

**Бонус к Защитам (1 уровень):** +2 к Реакции

**Критический удар Мастера Меча (2 или 6 уровень):** Вы наносите дополнительно 1d6 урона того же типа, что и основной урон, а также цель получает 5 продолжительного урона (спас-бросок) (save end).

## Силы Мастера Меча

### Напористая Атака Основа Мастера Меча

*Меч оружие хоть и архаичное, но лишь в глазах того, кто берется за него как за кочергу.*

**По Желанию - Оружие**  
**Стандартное Действие**

**Требование:** Вы должны использовать мономеч

**Цель:** Одно Существо **Ближняя Атака**

**Атака:** Ловкость vs.AC, две атаки

**Попадание:** 1[W] + модификатор вашей Ловкости урона, если вы попадаете только одной из двух атак. Если вы попадаете двумя атаками, цель получает 1[W] + модификатор вашей Ловкости урона и цель падает (prone).

## Молниеносная Дуэль

## Специализация Мастера Меча

*Мастер Меча учится двигаться и реагировать с такой поразительной скоростью, что не всякий противник даже успеет понять, что он уже мертв.*

### На Сцену

#### Действие Немедленного Прерывания

**Триггер:** Противник совершает против вас атаку или передвигается.

**Цель:** Вы

**Эффект:** Вы можете совершить свой ход, (все доступные действия), используя для атаки только мономеч, в порядке немедленного прерывания, не меняя свою инициативу для последующих ходов и в данном ходу более не совершая действий.

## Вихрь Стали

## Экспертиза Мастера Меча

*Настоящий мастер двигается стремительно, молниеносными рывками и его меч оставляет лишь короткий росчерк стали в воздухе с леденящим свистом.*

### На Сцену - Оружие

#### Стандартное Действие

**Требование:** Вы должны использовать мономеч

**Цель:** Одно Существо      **Ближняя Атака**

**Атака:** Ловкость vs.AC, три атаки

**Попадание:** 1[W] + модификатор вашей Ловкости урона.

**Промех:** Вы можете сместиться (shift) на расстояние до 2 клеток перед каждой атакой. Если вы попадаете атакой, в дополнение к урону цель замедлена (slow) до конца вашего следующего хода, падает (prone) или получает -4 штрафа к следующему броску атаки до конца вашего следующего хода. Каждая последующая атака совершенная посредством этой силы, которая попала, наделяет цель эффектом отличным от тех, которыми наделяли предыдущие попавшие атаки.

**Специально:** Вы можете совершить не более двух атак против одной и той же цели.

## Защитник Абсолюта (Тема)

Абсолют - острое меча, которое вгрызается в стальное брюхо Машины, яростно и недоступно. И каждый его житель может легко подхватить "упавшее знамя" и ринуться на врага, обрушивая на него ярость за все человечество, которое отсиживается в своих домах, в уюте и комфорте. Даже трущобы Клоаки более спокойное место, чем Абсолют. А тем временем, как вы всаживается обойму за обоймой в наступающие полчища врага, работяги и офисные крысы жалуются на свою сложную жизнь, на стресс от работы, на безрадостное бытие. Слюнтяи! Разве достойно вообще защищать таких?! Этих трусливых крыс!... Впрочем, разве вы защищаете их? Нет! Вы защищаете тех, кто плечом к плечу сражается с вами, тех, кто на орбите разбивает флот Машины! За матерей, детей, за тех, кто уже никогда не сможет нажать на курок. За тех, кто имеет смелость вести войну за все Человечество!

Говорят, что младенцев Абсолюта кормят не молоком, а порохом, а их первая игрушка - это надежный револьвер! Так я скажу - это правда! Хы!

Война легко может перемолоть салагу, как сухую тростинку, а тот, кто рожден на Абсолюте, с рождения готов к войне, его первое слово - это боевой клич, а выстрел он делает раньше, чем первый шаг!

И вот вы сидите, переводя дыхание в предвкушении очередного наступления, еще одна волна вражеских сил накатит как девятый вал и главное держаться. Нужно утереть пот со лба, глотнуть из фляги воды, проверить магазин и... снова со всей силой вгрызаться в ряды прислужников Машины разрывающей плоть и металл очередью автомата. самого надежного друга.

### **Абсолют – Сталь наших сердец**

...Я смотрела, как этот совсем еще юный мальчик тяжело дыша, привалился спиной к потрескавшейся стене. Хотя мальчиком назвать его, наверное, неправильно. Автомат в его руках лежит как влитой. Четкие, выверенные движения – передергивание затвора, прицеливание, точный огонь и беспощадная ярость, совершенно чуждая его сверстникам на других планетах. Глядя на то, как он расстреливает врагов, наравне с другими, меня наполнял страх, порожденный непониманием, как этот «ребенок» так рано повзрослел?! И был ли он вообще ребенком? Или на этой суровой планете ему было суждено сразу стать мужчиной? Ему 15, а в нем читается лишь сталь закаленная огнем войны и ярости. Ему 15, и он может быть, еще даже ни разу не целовался с девушкой, а за сегодняшнее утро он уже убил десяток врагов. И нет в его руках ни дрожи, ни сомнения, ни сожаления.

Он тяжело дышал. Короткая передышка, чтобы перевести дыхание. Он проверяет запас патронов, забивает рожок под завязку и снова щелчок автомата, гласящий готовность убивать.

Это лишь очередное утро для него. Еще один шанс чтобы жить. А для меня черед невероятного ужаса войны.

Ему 15. Его одежда перемазана сажей. Бесстрастное лицо холоднее стали, а глаза выразительно смотрят на меня и словно шепчут: «Не волнуйся, я смогу тебя защитить»...

*-Из статьи военного репортера Ребэки Куин-  
«Абсолют – Сталь наших сердец»*

## Особенности Защитника Абсолюта

**Основная Характеристика:** Телосложения

**Бонус Умений (1 уровень):** +4 Выносливость (endurance).

**Неугасаемая Стойкость (1 уровень):** Когда вы используете Второе Дыхание (second wind), вы получаете дополнительно временные хит-поинты равно 1+ модификатор вашего Телосложения.

**Бонус к Защитам (1 уровень):** +2 к Стойкости

**Критический удар Защитника Абсолюта (2 или 6 уровень):** Вы наносите дополнительно 1d10 урона того же типа, что и основной урон, а также вы получаете дополнительно временные хит-поинты равно 1 + модификатор вашего Телосложения, которые складываются с другими имеющимися временными хит-поинтами.

# Силы Защитника Абсолюта

## Яростное Противостояние Основа Защитника Абсолюта

*Каждый житель Абсолюта воин. И ярость войны он впитывает с детства. Война - это все что многие из них знают.*

### По Желанию - Оружие

#### Стандартное Действие

**Цель:** Одно Существо **Дальность Оружия**

**Атака:** Телосложение +2 vs.AC

**Попадание:** 1[W] + модификатор вашего Телосложения + модификатор выбранной вами характеристики отличной от Телосложения урона.

**Эффект:** Вы предоставляете боевое преимущество (combat advantage) всем противникам до конца вашего следующего хода.

## Несгибаемый Характер Специализация Защитника Абсолюта

*Получив пулю, вам не остается ничего кроме как сжать зубы и с двойной прытью убивать врагов. Война не место для сопливой тряпки!*

### На Сцену

#### Действие Немедленной Реакции

**Триггер:** Вы получаете урон

**Цель:** Вы

**Эффект:** Вы получаете половину урона спровоцировавшего триггер, вы дезориентированы (dazed) и получаете до конца вашего следующего хода и до конца вашего следующего хода наносите дополнительно 1d6 урона.

## Огненный Шквал Экспертиза Защитника Абсолюта

*Натиск настоящего воина Абсолюта неотвратим и сокрушителен. Вы можете огненным смерчем пройти по рядам противника, оставляя после себя лишь трупы.*

### На Сцену - Оружие

#### Стандартное Действие

**Цель:** Одно Существо **Дальность Оружия**

**Атака:** Телосложение +4 vs.AC

**Попадание:** 2[W] + модификатор вашего Телосложения урона.

**Промех:** 1[W] + модификатор вашего Телосложения урона и Вы предоставляете боевое преимущество (combat advantage) всем противникам до конца вашего следующего хода.

## Теле-Герой (Тема)

Медиа индустрия Федерации огромна и баснословно богата. Но чем больше богатства, тем сложнее его удержать, выдаивая интерес зрителя по капле, которые превращаются в неиссякаемый поток прибыли! И одним из главных направлений - это реалити-шоу о жизни Космических Капитанов, Звездных Рейнджеров или других популярных героев. Тем более, что медиа-корпорации вкладывают огромные средства в героизацию профессии, стиля жизни или персоны, которая в скором времени и станет тем крючком, на который будут ловить зрителя.

А этот теле-герой... никогда не раскусить - правда ли он так крут и телеканал мертвой хваткой вцепился в счастливый случай сделать на нем деньги или это обычный представитель звездного флота и лишь бравивирует громкими фразами, написанными креативными сценаристами. Все вокруг укрыто туманом рекламы и PR-проектами, заковывающими живого человека в оковы иллюзорной личности для ТВ-шоу.

Как бы то ни было, но жизнь этого "героя" с той поры для всех только глянцевоый заголовок. Никому не интересно правду ли рассказывают о нем или нет. А каждая новость о нем в глазах других только припудренный PR ход. А жизнь теле-героя вечная борьба того человека кем он был и того "карамельного шоу-героя" которым стал. А может быть борьба окончена, и он полностью растворился в этом "герое" вне зависимости кем и каким он был до этого. А может все печально и сейчас он погасшая звезда телеэкрана, выброшенная на улицу и забытая зрителем в тот же миг, как закрыли шоу. А он тем временем уже не может жить по-другому - Он Космический Капитан!

Мир медиа-бизнеса жесток и диктует свои законы. Только шоу и рейтинг! Только прибыль! Только вперед. Все прочее мусор. И вот уже новый теле-герой на экране и приковывает зрителя к экрану своим шоу! Космический Капитан на экране!

### Теле-Герой и Реалити-Шоу на ТВ

Теле-герои могут по разному создавать шоу. Где-то это скрытые камеры в космическом корабле. Где-то встроены в пуговицы всех членов команды. Кто-то снимает шоу на камеру коммуникатора последней (или весьма посредственной) модели, если канал заштатный, а герой пока не известный или же герой ненормальный и сам верит что он герой и делает сам про себя шоу и выкладывает в сеть. А где-то другие ситуации и другие способы делать шоу. Или игра в шоу не прекращается даже при отсутствии камер уже многие годы.

А некоторые медиа-каналы умудряются делать съемку без ведома актера-героя. Они посылают своих агентов, чтобы они незаметно следили и снимали на камеры высокого разрешения его жизнь, платят его случайным и "случайным" собеседникам, прикрепляя на них камеры, или платят за нужную каналу линию беседы.

Жизнь во власти сценариста и целой армии операторов, дизайнеров и ассистентов - идеальная героическая лапша, которой можно смело кормить деградирующую массу обывателей. А это позволит извлекать прибыль, оставаясь на Олимпе Федерации и держать в узде народное поголовье.

## Особенности Теле-Героя

**Основная Характеристика:** Харизма

**Бонус Умений (1 уровень):** +4 Блеф (bluf).

**Самоуверенность Героя (1 уровень):** Вы получаете +2 бонус к спас-броскам.

**Бонус к Защитам (1 уровень):** +1 к Реакции, +1 к Стойкости

**Критический удар Теле-Героя (2 или 6 уровень):** Вы наносите дополнительно 1d8 урона того же типа, что и основной урон, а также вы наносите дополнительно 1d6 урона при следующем попадании по противнику до конца вашего следующего хода.

# Силы Теле-Героя

## Бравада Показушника      Основа Теле-Героя

*"И это пираты?! Ха!!! Сейчас они узнают всю мощь Настоящего Космического Капитана!... Оборванцы, сейчас вылетит птичка!"*

### По Желанию

#### Стандартное Действие

**Цель:** Вы

**Эффект:** Вы получаете +2 бонус на следующий бросок атаки совершенный вами до конца вашего следующего хода, и вы наносите дополнительно 1d6 + ваше модификатор Харизмы урона в следующий раз, когда вы наносите урон до конца вашего следующего хода.

## Убийственная      Специализация Самоуверенность      Теле-Героя

*«Ты думаешь, что можешь победить настоящего Космического Капитана?! Дрожи, глупец!»*

### На Сцену

#### Действие Немедленного Прерывания

**Триггер:** Противник совершает против вас атаку.

**Цель:** Вы

**Эффект:** Вы получаете +4 бонус ко всем защитам против атаки спровоцировавшей триггер. Если атаки промахивается, но должна была бы попасть, если бы не было бонуса к защитам, за счет данной силы, противник, спровоцировавший триггер ослаблен (weakened) до конца своего следующего хода.

## Закоренелый Герой      Экспертиза Теле-Героя

*«Я переблю вас всех, мерзавцы! Никому не уйти от возмездия Космического Капитана! Вот увидите!»*

### На Сцену - Оружие

#### Стандартное Действие

**Цель:** Одно Существо      **Дальность Оружия**

**Атака:** Харизма vs.AC

**Попадание:** 2[W] + модификатор вашей Харизмы урона и вы получаете +4 бонус к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

**Промех:** Половина урона и вы получаете +2 бонус к броскам атаки до конца вашего следующего хода.