

«Не спрашивай, заслужил ли я это. Я стал тем, кем стал, потому что принял решение. Жалеть поздно, всё сложилось в картину, и вот я здесь. Хочу ли я вернуться? Определенно, да. Готов ли я ради этого отказаться от себя?»

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери один вариант из списка. Впиши недостающее:

- **Вероломный предатель:** После того, как ты предал, тебя лишили всего и с позором изгнали из клана _____. Они не стали слушать твои оправдания, а просто вышвырнули тебя. Пригрозили, что следующая встреча станет для тебя последней. Хватит ли у тебя сил, а главное, смелости доказать, что они были не правы.

Один раз за сессию ты можешь перебросить любой бросок, когда считаешь себя абсолютно правым.

- **Потерявший господина:** Ты и твои соратники не справились, и теперь _____ убили. А потому тебе больше нет места в клане. Найди новый смысл для своей теперь уже бесполезной жизни или окончательно погрузись на самое дно бесчестья.

Когда ты защищаешь кого-то, с кем у тебя есть связь, ты можешь бросить три дайса и выбрать два лучших.

- **Ненужный чужак:** Ты родился в клане _____, но твой отец — гайдзин (чужак), поэтому ты всегда был лишним, ненужным, чем-то, чего принято стыдиться. Ты ушел, чтобы однажды вернуться и показать, что ты достоин быть членом клана.

Один раз в сессию ты можешь попробовать совершить что-то, что остальные посчитают самоубийством. Ты получаешь успех (7-9), если выбросил 6-.

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

В начале игры у тебя есть: *ID, коммуникатор, кредитный чип, немного наличности, одежда с символикой клана (традиционный и повседневный комплект) и большая крепкая сумка с пожитками.* Также во время игры ты можешь выбрать два элемента снаряжения стоимостью четыре и три.

СТАРТОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 3 | Ранения 5 | Припасы 2 | Достаток +1

ПЕРСОНАЖ ДЛЯ НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ



ВНЕШНИЙ ВИД

Подчеркни один вариант в каждой строке:

Раскосые, безжизненные или искусственные глаза;

Трубки из головы, кибер-конечности или синтетическая кожа;

Лысый, традиционная прическа или искусственные волосы;

Кукольное, роботизированное или крепкое телосложение.

СВЯЗИ

Для каждой связи укажи персонажа игрока:

- _____ помог мне, а зря. Теперь его честь также запятнана, как и моя.

- _____ лишил меня чего-то очень важного для меня. Я пока не знаю, хорошо это или плохо.

- _____ протянул мне руку помощи и указал путь. Я признателен ему за это.

- _____ оказался тем, кем я должен стать, если захочу вернуться домой.

- _____
- _____
- _____

КОНТАКТЫ

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Больше, чем человек: Ты — высокотехнологичный гибрид плоти и стали. Твое тело — совершенное оружие, способное на то, что для других невозможно. Внедренные импланты делают тебя сильнее, быстрее, умнее остальных, пусть для этого и пришлось пожертвовать частью себя.

У тебя есть 7 очков. Когда ты хочешь воспользоваться имплантом в первый раз, потрать очки и выбери моды из раздела **Снаряжение**. За раз ты можешь потратить любое количество очков.

Приобретенные моды установлены непосредственно в твоё тело. Прояви фантазию, если требуются дополнительные детали. В принципе ты можешь использовать любой мод, недостаток, шасси, ОС, класс брони, дистанцию или элемент тюнинга, если сможешь описать, как это выглядит и работает.

В поиске чести: Ты был изгнан из клана по какой-то причине. Если когда-либо ты искупишь свою вину и заслужишь право вступить в клан, отметь следующий ход:

- **Вернулся с честью:** *Отметь этот ход, только если Ведущий разрешил тебе сделать это.* Ты очистил свою честь и принят в клан _____. Теперь ты можешь рассчитывать на их помощь в минуту нужды, но и они могут обращаться к тебе с запросами.

ИМПЛАНТЫ:

Моды:

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____



ИМЯ: _____ **УРОВЕНЬ:** _____

ЯРОСТЬ	<input type="text"/>	УРОН	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
КОНТРОЛЬ	<input type="text"/>	ЗАЩИТА	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
НАВЫК	<input type="text"/>	РАНЕНИЯ	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
РЕПУТАЦИЯ	<input type="text"/>						

КОМПЕТЕНЦИИ

- | | |
|----------------------|------------------------|
| ○ археология | ○ компьютеры и сети |
| ○ астронавигация | ○ медицина |
| ○ бизнес | ○ психология |
| ○ военное дело | ○ системы безопасности |
| ○ естественные науки | ○ шпионаж |
| ○ инженерное дело | ○ юриспруденция |
| ○ _____ | ○ _____ |
| ○ _____ | ○ _____ |

ДОСТАТОК

+0 +1 +2 +3

СНАРЯЖЕНИЕ _____

МАКС

ПРИПАСЫ

ОПЫТ

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- **V2:** [уникальный] Ты получаешь еще 5 очков, на которые ты можешь установить новые импланты.
- **Взгляд смерти:** Когда сражаешься с противником в ближнем бою, проверь Репутацию. На 7-9 твой взгляд вселяет в него ужас и он не может сбежать. На 10+ он также полностью теряет способность защищаться.
- **Выдержка:** По твоему лицу и поведению более нельзя узнать, что ты чувствуешь, врешь ты или блефуешь, любишь или ненавидишь. Все попытки выяснить твои эмоции автоматически заканчиваются провалом.
- **Исключительная точность:** Когда ты наносишь урон в ближнем бою, ты можешь выбрать, сколько именно урона ты наносишь: любое число от нуля до твоего полного урона.
- **Меч как продолжение души:** [уникальный] Проверь Контроль, когда тебя атакуют в ближнем бою. Не важно, ожидал ты эту атаку или она была полным сюрпризом — это действуют твои инстинкты, а не сознание. На 7-9 и ты, и атакующий тебя противник получают урон. На 10+ ты не получаешь урон. На 12+ ты убиваешь противника на месте.
- **Чувства воина:** В начале схватки спроси Ведущего, кто является наиболее опасным противником. Брось ему вызов и проверь Репутацию. На 7-9 он принимает вызов и вы начинаете дуэль. На 10+ ты также увеличиваешь своё урон на 1 против этого оппонента.
- **Щит чести:** Один раз за сессию ты можешь перебросить проваленный бросок. Обязательно используй выпавший результат.
- **Конец пути:** [уникальный] Когда ты сражаешься с достойным противником, ты можешь сказать Ведущему, что ты убьешь, покалечишь или выведешь из строя их всех, невзирая на их количество. В конце ты погибаешь, и ничто не сможет тебя спасти. У тебя есть пара минут, чтобы сказать последние слова, а затем ты уходишь...

МИРОВЫЕ ХОДЫ

○ _____

○ _____
