

«Да ты просто пустая оболочка. Недоразумение считать тебя человеком, раз ты даже себя не помнишь. Кто ты без всего того, что делает нас людьми?»

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

В обитаемых мирах их миллионы. У их появления множество причин: баг в мозговом импланте, передозировка виртом, стирание личности как гуманная замена заключению или казни, или просто неудачные эффекты мнемопроцедур — технологии манипулирования памятью не редкость в человеческих мирах. В результате появляются люди с искажёнными или потерянными воспоминаниями, не знающие, кто они и откуда, но рьяно ищущие своё место в мире. Стирание настигает их неожиданно: ещё секунду назад они всё помнили, но мгновение спустя началась их новая жизнь.

Ты не помнишь, откуда ты родом, но помнишь, где заново осознала себя. Выбери это место. Впиши недостающее:

- **Открытый космос:** Ты пришла в себя на борту рассыпающегося космического корабля _____, вокруг парили трупы, жизнеобеспечение выдохлось, и лишь случайность спасла тебя — пролетающие мимо наёмники заинтересовались мёртвым металлом.

Когда ты ориентируешься, смотря по сторонам. задай на один вопрос больше даже на б-.

- **Трущобы:** Перед тобой лежало несколько трупов в одежде с эмблемами _____, а твои руки были в крови. Кто были эти вооруженные люди и почему ты убила их?

Твой урон увеличивается на +1.

- **Лаборатория:** Ты проснулась на лабораторном столе. Вокруг лежали твои мёртвые копии. Зачем лаборантам из _____ потребовалось клонировать тебя? И кто из копий является оригиналом?

Один раз за сессию, получив б-, ты можешь сказать Ведущему, что тебя узнаёт один противников. Дальнейшее на совести Ведущего, но он не может тебя убить в этой сцене.

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

В начале игры у тебя есть: *временное ID, коммуникатор, немного личности, какая-то повседневная одежда, и сумка с пожитками.* Также во время игры ты можешь выбрать два элемента снаряжения стоимостью *три* и *два*.

СТАРТОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 1 | Ранения 3 | Припасы 3 | Достаток +0



ВНЕШНИЙ ВИД

Подчеркни один вариант в каждой строке:

Потерянный, холодный или решительный взгляд;

Ухоженная, обычная или синтетическая кожа;

Запущенность, аккуратная или экзотическая причёска;

Подтянутое телосложение, средняя форма или калек.

СВЯЗИ

Для каждой связи укажи персонажа игрока:

- _____ *очень важен, и судьба привела меня к нему не просто так.*

- _____ *определённо знает что-то о моём прошлом, но предпочитает молчать.*

- _____ *вызывает у меня чувство тревоги, хотя я не могу объяснить почему.*

- _____ *нашёл меня и остался маяком во время моего скитания во тьме беспомощности.*

- _____

- _____

- _____

- _____

- _____

- _____

- _____

КОНТАКТЫ

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Импровизация: Тебе доступно специальное действие в свободное время. Когда ты штудируешь информационную сеть или обучающие программы, возьми 2 фишки. Перед проверкой характеристики (кроме Достатка) потрать 1 фишку и проверь другую характеристику по своему выбору. Объясни, что именно ты делаешь.

Откуда я это знаю?: Когда ты вынуждена работать с незнакомым оборудованием или применять неизвестные навыки, проверь Контроль. На 10+ ты почему-то знаешь, что нужно делать. На 7–9 то же самое, но на самом деле ты что-то делаешь неправильно — у тебя все получилось, но с осложнениями.

Привет из прошлого: При любом выборе из плохих вариантов можешь поменять 1 на такой вариант: потерять контроль над собой. Следующее действие за тебя делает Ведущий, и тебе и твоим соратникам он скорее всего не понравится.

Просто память: Тебе не нужно тратить день, когда тренируешься — ты вспоминаешь навыки мгновенно.

Это не может так закончиться: Когда ты умираешь, ты можешь зачеркнуть один Специальный ход и выжить. Ты более не можешь взять этот ход, даже с помощью Мирового.



ИМЯ: _____ **УРОВЕНЬ:** _____

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

КОМПЕТЕНЦИИ

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> археология | <input type="checkbox"/> компьютеры и сети |
| <input type="checkbox"/> астронавигация | <input type="checkbox"/> медицина |
| <input type="checkbox"/> бизнес | <input type="checkbox"/> психология |
| <input type="checkbox"/> военное дело | <input type="checkbox"/> системы безопасности |
| <input type="checkbox"/> естественные науки | <input type="checkbox"/> шпионаж |
| <input type="checkbox"/> инженерное дело | <input type="checkbox"/> юриспруденция |
| <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> _____ |

МАКС

ПРИПАСЫ

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

ДОСТАТОК
+0 +1 +2 +3

СНАРЯЖЕНИЕ

ОПЫТ

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- **Никто:** [уникальный] Проверь Контроль, закрой глаза и не двигайся. На 10+ противник тебя не замечает и проходит мимо. На 7–9 то же самое, но тебе надо быстро исчезнуть, потому что противник скоро вернётся.
- **Оно меня не остановит!:** Ты получаешь +1, когда проверяешь Ярость не в боевой ситуации.
- **Осколки мыслей:** Когда не знаешь, как добиться от собеседника желаемого, проверь Репутацию. На 10+ Ведущий скажет, что надо ему сказать или сделать. На 7–9 то же самое, но это не обязательно сработает — решать тебе.
- **Расщеплённое сознание:** Когда паникуешь, 6– считается как 7–9.
- **Чистый разум:** Когда подозреваешь, что твои глаза видят не то, что есть на самом деле, проверь Контроль. На 10+ ты видишь истину. На 7–9 то же самое, но ты привлекла нежелательное внимание. На 6– чувства обманывают тебя ещё сильнее.
- **Это был ты!:** Один раз в игровую сессию укажи на человека, с которым ты только что познакомилась, и проверь Репутацию. На 10+ Ведущий расскажет тебе какой-то интимный факт об этом человеке. На 7–9 то же самое, но и этот человек узнает тебя.
- **Я вижу твою неуверенность:** Если подозреваешь, что тебе соврали, в конце разговора проверь Репутацию. На 7–9 ты знаешь, если тебе на самом деле соврали. На 10+ знаешь, в чём именно.
- **Дата-центр:** [уникальный] Твой космический корабль получает специальную систему. В одной из кают ты организовала анализатор данных, который необходим тебе, чтобы вспомнить своё прошлое. Один раз за сессию во время изучения ты можешь считать, что область знаний лежит в пределах твоей компетенции, даже если это не так.

МИРОВЫЕ ХОДЫ

○ _____

○ _____
