

«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

