

РЫЦАРЬ

Говорят, что Орден существовал задолго до великого переселения в галактику Пегас. Увы, сейчас вас почти не осталось, и многие секреты, которые хранили рыцари и мастера Ордена, уже никогда не будут обретены вновь. Только одиночки, такие как ты, бродят по галактике в поисках тех, кому они могут передать свои таланты в надежде когда-нибудь возродить Орден.

Как и все рыцари Ордена, ты обладаешь Силой – энергией, которая объединяет все живое и неживое во вселенной. Многие не верят в существование силы, но ты точно знаешь правду и цену, которую приходится платить за способности. Сила даёт многое, но стоит на мгновение потерять контроль, поддаться своим истинным желаниям, и ты начнёшь свой стремительный путь по Тёмной стороне.

ТЁМНАЯ СТОРОНА:

ХОДЫ ТЁМНОЙ СТОРОНЫ

- Страх:** Когда ты проецируешь Силу на ком-то, проверь Ярость. На 7-9 он впадает в панику и старается поскорее сбежать как можно дальше от тебя. На 10+ ты можешь позволить ему сбежать или умереть на месте от страха.
- Поглощение:** Когда ты вытягиваешь силы из беспомощной жертвы, проверь Ярость. На 7-9 нанеси ей свой урон и излечи столько же ранений. На 10+ ты также получаешь обрывки воспоминаний жертвы – ведущий расскажет тебе интересный факт или два.
- Контроль разума:** Когда ты ведёшь переговоры, проверь Ярость вместо Репутации. На 10+ выбери 2. На 7-9 выбери 1:
 - У тебя есть рычаг воздействия;
 - Он не будет помнить о тебе или разговоре;
 - Он не будет требовать ответной услуги;
- Молния:** Когда ты атакуешь с помощью Силы, ты получаешь Урон +2 (в упор, ближняя, средняя, мощное, шок).
- Тёмный лорд:** Ты окончательно перешёл на тёмную сторону и навсегда потерял для Света. Отдай лист персонажа Ведущему – персонаж отныне превращается в злодея. Выбери и создай нового персонажа, чей уровень будет на 1 уровень ниже потерянного.



ВНЕШНИЙ ВИД

Цепкий, холодный или пронизывающий взгляд;
Аккуратная, практичная или экзотическая причёска;
Шрам, имплант или борода;
Роба, странный доспех или лётный комбинезон.

СВЯЗИ

- _____: Он был рядом, когда я нуждался в нём.
- _____: Сила поведала мне его секрет.
- _____: Он станет причиной моей гибели.
- _____: _____
- _____: _____

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Твоё прошлое скрыто тайной, которая неподвластна даже тебе. Кто-то могущественный позаботился о том, чтобы в твоей памяти осталось только твоё предназначение, но не прошлое.

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, традиционную одежду Ордена, комплект повседневной одежды и хорошую сумку. У тебя также есть световой меч (*ближняя, бесшумное, скрытое, Защита +1*) – смотри базовые ходы. Выбери один вариант из списка:

- Боевая броня (*Защита 2*);
- Энергетический щит;
- Плазменный пистолет (*средняя, игнорирует щиты*);
- Плащ из синташелка (*Защита 1, скрытый, штатский*).

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 2 | Припасы 2 | Благосостояние 2

Важно: Этот персонаж создан под впечатлением от Star Wars, исключительно как дань уважения великим фильмам и великой фантастической вселенной. Автор персонажа не имеет намерения использовать элементы Star Wars как-либо, кроме получения удовольствия от игры.

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Великая Сила: Сила связывает тебя со всей Вселенной. Когда ты ориентируешься в ситуации, ты всегда можешь задать на 1 вопрос больше.

Когда ты используешь Силу на живом существе с целью нанесения вреда, зачеркни одну ячейку Темной стороны. Когда ты заполнил всю шкалу, очисти все ячейки и выбери одну из способностей Темной Стороны.

Оружие древности: Ты владеешь легендарным оружием древности — световым мечом Ордена (*ближняя, бесшумное, скрытое, Защита +1*). Это уникальное оружие способно резать любой материал, поэтому атаки мечом игнорируют защиту.

Выбери свой меч: стандартный световой меч, меч с искривлённой рукоятью, меч с двумя лезвиями, световая пика.

Выбери цвет клинка: синий, зелёный, оранжевый, фиолетовый, жёлтый, голубой.

Призрак: Когда ты выпускаешь последний вздох, прими свою судьбу. Твой персонаж умирает и становится призраком, который может 1 раз в сессию прийти к твоему новому персонажу и дать полезную подсказку или наставление.

Телекинез: Ты обладаешь навыками воздействия на окружающие предметы с помощью телекинеза. Когда ты двигаешь предметы, притягиваешь их к себе и отталкиваешь, проверь Контроль. На 7—9 у тебя получилось задуманное. На 10+ ты также ошаршил, удивил или застал врасплох своего противника - получи +1 на следующий бросок против него.

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ



ОБЕСПЕЧЕНИЕ



Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- Барьер:** Когда ты защищаешь кого-то, ты можешь потратить фишки ещё и на такой вариант:
 - Соратник не получает урон;
- Исцеление:** Когда ты или твой соратник ранен, проверь Контроль. На 10+ ты восстанавливаешь все полученные ранения себе или ему. На 7—9 то же самое, но это ослабило тебя – получи –1 на следующее действие.
- Медитация:** Когда ты проводишь несколько часов в медитации, проверь Навык. На 10+ возьми 3 фишки. На 7—9 возьми 1 фишку. Когда ты проваливаешь бросок, потрать 1 фишку и считай, что бросок получил 7—9. Потрать 3 фишки и считай, что бросок получил 10+.
- Поток Силы:** Проверь Контроль, когда тебе нужно справиться с силами. На 10+ одна из твоих характеристик увеличивается на 2 до конца сцены. На 7—9 одна из твоих характеристик увеличивается на 1, а другая падает на 1.
- Скорость:** Когда тебе нужно оказаться где-то очень быстро, проверь Контроль. На 10+ ты попадаешь туда как раз в тот момент, когда нужно. На 7—9 то же самое, но по пути ты привлёк чьё-то внимание.
- Слабый разум:** Когда ты не хочешь, чтобы на тебя обращали внимание, проверь Репутацию. На 10+ на тебя не обратят внимание. На 7—9 то же самое, но потом они вспомнят, что что-то было не правильно.
- Поглощение:** Когда ты оказываешься целью энергетического воздействия, проверь Контроль. На 10+ ты не получаешь урона, полностью поглотив энергию. На 7—9 ты поглотил половину урона, а половина настигла твоего соратника – выбери и распредели урон сам.
- Провидение:** Ты можешь ориентироваться в ситуации, которая произошла здесь некоторое время назад. Чем значительнее была ситуации, тем дальше по времени она может быть от тебя.
- Телепатия:** Когда ты воздействуешь на разум другого человека, проверь Контроль. На 10+ ты можешь свободно общаться с ним на любом расстоянии. На 7—9 ты можешь передать ему только одну короткую фразу.
- Мировой:** Выбери специальный ход другого персонажа. Впиши его: _____