

ПОДСКАЗКА ПО БУКЛЕТАМ

КРАТКИЕ ОПИСАНИЯ

Если не хочешь листать все буклеты, можешь выбрать понравившиеся, руководствуясь этими краткими характеристиками. Кроме того, можно выбрать персонажа, не изучая буклет подробно, а по приглянувшейся картинке и описанию слева от неё.

Все эти персонажи могут быть как мужского пола, так и женского, невзирая на иллюстрацию (Компаньонка — на твой страх и риск). Впрочем, для некоторых мы нарисовали обе версии пола.

АРИСТОКРАТ. Дворянин, чья свита оказывает ему неоценимую помощь. Требуется достойного отношения к себе — может заставить окружающих действовать так, как он хочет.

КИБОРГ. Вооружённый верной монокатаной и напичканный полезными имплантами, он не просто воин — но самурай, строго следующий кодексу чести своего клана.

КОМПАНИОНКА. Она умеет нравиться людям — всем и каждому, используя ум и сексуальность. И ловко манипулирует теми, кто рискнул с ней сблизиться.

КУРЬЕР. Плутватый тип с талантами хакера и обманщика, в голову которого загрузили что-то, имеющее свой разум. И теперь за ним идёт охота.

НАЁМНИК. Он создан для битв и сражений. Владеет самым навороченным оружием среди людей и не готов просто так расстаться с жизнью.

ТАКТИК. Умник, что видит людей насквозь, способен использовать в бою различные тактики... но не это главное. Главное — он может составить план действий практически для любой ситуации.

СОРВИГОЛОВА. Гонщик, прекрасно ладящий со скоростями и техникой. Обладает личным транспортом, небольшим роботом-помощником и нежеланием сидеть спокойно на одном месте.

СТРАННИК. Чудной тип, рождённый в космосе и недолюбливающий планеты. Он верит, что из глубин космоса за ним следит Бездна. И исполняя её волю, можно обрести просветление.

ТЕНЬ. Невидимая убийца, способная пробраться куда угодно и устранить цель одним ударом.

БРОНЕНОСЕЦ. Боевой экзоскелет даёт человеку огромную боевую мощь и множество специальных возможностей.

ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ. Профессионал, отслеживающий тех, за чью голову назначена награда. Для ликвидации цели ему требуется лишь один выстрел.

СВЕРХНОВАЯ. Человек, потерявший память. Он ищет свои воспоминания и место в мире, потому приспосабливается к любым условиям и может оказаться кем угодно.

ЦЕНЗОР. Лучший стрелок в человеческом секторе на службе структуры, защищающей человечество от смертельных угроз.

ИНЖЕНЕР. Многофункциональный зонд — её лучший друг. Потому что машины всегда ведут себя как надо, в отличие от людей.

ДОКТОР. Он разбирается в людях — в прямом и переносном смысле. Способен добиться многого с помощью своих медицинских препаратов и врачебных навыков.

ДЖАГГЕРНАУТ. Его планету, скатившуюся в варварство, нашли недавно, потому для всех он — дикарь. Но он и его симбионт ещё покажут, что такое настоящие воины и охотники.

КИНЕТИК. Люди говорят, гравитация — самая значимая сила Вселенной. Они правы, и сегодня она подчиняется конкретному человеку.

ДАО ЦИФРЫ. Властелин компьютерных систем, платящий собственным сознанием за умение уговаривать устройства вести себя так, как он хочет. Небольшая цена за почти магические способности.

ЭМИССАР. Преданный человек Корпорации, несущий её слово по человеческому сектору, заключающий важные сделки, манипулирующий людьми и пользующийся всем её могуществом.

ПСИХОМАНТ. С виду обычный человек... владеющий великими силами. Она платит эмоциональной стабильностью за возможность вторгаться в человеческий мозг и управлять чужим разумом.

РАЗЛИТ. Сильно изменённый Машиной человек, вынужденный что-то делать для неё, способный перестраивать своё тело в зависимости от задачи и боящийся окончательно потерять свою личность.

КАК ЗАПОЛНИТЬ БУКЛЕТ

1. Выбери своё **Происхождение** (или что у тебя вместо него или в сочетании с ним: *Путь, Профессия, Специализация, Ремесло* или *Функция*)
2. Определи свой **Внешний вид**: в соответствующем разделе подчерки понравившиеся тэги или впиши свои.
3. **Связи** заполнятся в последнюю очередь, когда персонаж уже готов, и игроки вкратце познакомили друг друга со своими героями. Впиши имя соратника в строчку рядом с характеристикой этой связи. В одну строчку можно вписать не более одного имени, но на одного соратника может быть более одной связи. Пустые строчки для твоих идей—если мыслей про новые связи нет, не заполняй их. Чем больше связей с соратником, тем плотнее ваши отношения и тем эффективнее ты ему помогаешь и мешаешь. У *Психоманта* всё несколько иначе.
4. В **Снаряжении** есть несколько вариантов для выбора. Выбери столько пунктов, сколько указано перед списком (одно оружие/защита и/или половина доступных, если ты не *Сверхновая*)
5. Ты обладаешь всеми **Стартовыми ходами** в начале игры. Иногда там тоже надо что-то сразу выбрать или заполнить (у нескольких персонажей). Сделай это.
6. Распредели между **Характеристиками** +2, +1, 0 и -1. *Ярость* - это всё, что ты делаешь быстро или полагаясь на выносливость. Ближний бой. *Контроль* - это всё, что ты делаешь внимательно. Самоконтроль, стрельба. *Навык* - это любые знания и умения - всё, чему по умолчанию надо долго учиться. Науки, взлом, техника и электроника. *Репутация* - это социальные взаимодействия, а также попытки обхитрить или понять оппонента, предугадать его действия (в т.ч. в бою).
7. Справа от характеристик (сверху вниз): *Урон, Защита, Ранения, Припасы, Фишки Прибыли*. Под характеристиками— *Благосостояние*. Чёткие квадраты—это стартовый уровень; убедись, что он соответствует действительности (могут измениться из-за происхождения, снаряжения и твоих ходов). В процессе игры делай пометки в квадратиках, если эти вторичные характеристики изменяются.
8. Выбери 1 **Специальный ход** на старте. Или что там у тебя вместо него, если ты *Психомант* или *Разлит*.
9. У некоторых персонажей есть **третий лист**: или какое-то **дополнение** (*Джaggerнаут*). Заполни его так, как описано.