СВЕРХНОВАЯ

ОПИСАНИЕ

В Свободном Кластере их миллионы. У их появления множество причин: троян в мозговом импланте, передозировка психонаркотиками, 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.

Часть из них оседает где-нибудь в глуши, в одиночестве постигая нового себя. Другие, как ты, странствуют по рукаву Приора и берутся за самые безумные дела, в надежде найти осколки своего прошлого. Ты могла быть кем угодно. Поэтому тебя опасаются — никогда не знаешь, что такой человек может вспомнить, чего от него ждать. Таких, как ты, называют Сверхновыми. Подобные тебе рождаются заново, и обычно очень ярко горят.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ. Ты не помнишь, откуда ты родом, но ты помнишь то место, где началась новая жизнь. Выбери 1:

- ☐ **Заброшенная станция**: Тяжело было жить в одиночестве, пока тебя не подобрал корабль. Потрать 1 Импровизацию и задай дополнительный вопрос когда Ориентируешься, даже на 6—.
- ☐ **Трущобы планеты**: Перед тобой лежал труп. Выбраться из этого ада оказалось непросто, но теперь ты умеешь убивать. Получи теги *кровавое* и *точное* к любой атаке.
- ☐ **Крупный корабль во время аварии**: Твоя помощь оказалась кстати. Когда Чинишь или разбираешь, выбери на 1 вариант больше при успехе.
- ☐ **Зона отдыха элитного квартала**: О тебе позаботились и научили общаться с людьми. Поговорив несколько минут с человеком, потрать 1 Импровизацию и выясни его истинные мотивы.
- ☐ **Рядом с рушащимся зданием Корпорации**: У тебя в кармане оказался страховой полис. Когда получаешь Критическое состояние, получи Прибыль и талон на бесплатную банку колы (не более раза в сессию).

ВНЕШНИЙ ВИД. Выбери 1 в каждой строчке или придумай:

Потерянный, холодный или решительный взгляд

Запущенность, аккуратная или экзотичная причёска

Подтянутое телосложение, средняя форма или калека

Ухоженная, обычная или синтетическая кожа

СВЯЗИ. Заполни, когда узнаешь спутников:

- _____: Помог мне в новой жизни.
- _____: Кажется мне знакомым.
- _____: Не вызывает у меня доверия.
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея коммуникатор и кредитный чип. Выбери 1:

- ☐ Благосостояние 2, Припасы 2, **плазменная винтовка** (*дальняя, игнорирует щиты, очередь*), **хамелеон** (потрать 1 Припас; тебя нельзя увидеть, пока ты не совершаешь резких движений), какая-то униформа, билет на лайнер до другой планеты, короткое прощальное письмо, небольшой укреплённый контейнер без ключа и с неизвестным содержимым;
- ☐ Благосостояние 1, Припасы 2, **кибер-протезы** (потрать 1 Припас и сломай небольшой не сопротивляющийся объект) со встроенными **лезвиями** (*в упор, бронебойное, скрытое*), лохмотья, загадочное и неработающее устройство;
- ☐ Благосостояние 3, Припасы 1, **карманный лазер** (*ближняя, скрытое, штатское*), **дорогие безделушки** (потрать 1 Припас и получи *рычаг* или *возможность*, если это уместно), шикарная одежда и вещи, ключи от флаера, ID на неизвестного человека;
- ☐ Благосостояние 1, Припасы 2, **наруч с лазерным генератором** (*в упор, ближняя, точное*), **энергетический щит** (*потрать 1 Припас и игнорируй урон от одной атаки*), **вакуумные гранаты** (потрать 1 Припас; *ближняя, бесшумное, площадь*), комбинезон странного кроя, записка твоим почерком «Извини, мне надо это сделать»;
- ☐ Благосостояние 2, Припасы 2, **пистолет** (*ближняя, штатское*), **встроенная медсистема** (потрать 1 Припас и сними состояние или 2 Припаса — и Серьёзное), непонятная документация, странная татуировка, шрам от смертельного ранения.

Персонаж для ролевой игры **Грань Вселенной 3 ред.**

Худ.: Игорь Есаулов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Импровизация: Когда у тебя есть свободное время и доступ к информационной сети или обучающим программам, ты можешь изучать доступные данные и заодно учиться. Отметь 3 ячейки Импровизации. Перед проверкой характеристики можешь стереть отметку и проверить любую другую характеристику вместо требуемой. Объясни, что именно ты делаешь.

Кульминация: С каждым новым уровнем ты получаешь осколок памяти – Ведущий тебе его расскажет, когда уместно. Получив 10 уровень, ты вспоминаешь всё.

Откуда я это знаю? Когда ты работаешь с незнакомым оборудованием или применяешь 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: Оказавшись в безвыходной ситуации, раз в сессию можешь потерять контроль над собой. Следующее действие за тебя совершит Ведущий. Ты выкрутишься, но с неприятными побочными явлениями.

Это не может так закончиться: Когда ты умираешь, ты можешь зачеркнуть один Специальный ход (из тех, которые тобой уже взяты) и выжить. Ты более не можешь взять вычеркнутый ход, даже с помощью Мирового.

ИМПРОВИЗАЦИЯ ☐ ☐ ☐

ИМЯ

ЯРОСТЬ ☐ — ТРАВМИРОВАН НЕУВЕРЕН (-1) ☐

КОНТРОЛЬ ☐ — ШОКИРОВАН РАСТЕРЯН (-1) ☐

НАВЫК ☐ — КОНТУЖЕН РАЗОЗЛЁН (-1) ☐

РЕПУТАЦИЯ ☐ — ОКРОВАВЛЕН ИСПУГАН (-1) ☐

ПРИПАСЫ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

БЛАГОСОСТОЯНИЕ ☐☐☐☐☐

ПРИБЫЛЬ ☐☐☐

КРИТИЧЕСКОЕ СОСТОЯНИЕ ☐

Снаряжение и примечания

ОПЫТ ☐☐☐☐ **УРОВЕНЬ** ☐

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

☐ **Интуитивно:** Раз в сессию ты можешь сделать что-то странное и нелепое, но удивительным образом помогающее. Увеличь следующий бросок на категорию. Если ты получаешь 12+, то добиваешься выдающихся результатов (если это возможно).

☐ **Никто**: Когда Укрываешься с помощью Контроля, спрячься, закрой глаза и не двигайся. При успехе можешь, помимо стандартных эффектов, задать Ведущему один из вопросов:

- Что противник будет делать дальше?
- Есть ли рядом кто-то ещё и в каком состоянии?
- Где сейчас опаснее всего, а где что-то важное?

☐ **Осколки мыслей**: Когда хочешь узнать, о чём собеседник думает, проверь Репутацию. На 7—9 ты получишь смутные, но полезные обрывки. На 10+ одну чёткую и полезную мысль.

☐ **Память тела**: Потрать 1 Импровизацию, чтобы внезапно для самой себя преуспеть в бою (1 раз за бой). Получи 10+, когда Идёшь в атаку.

☐ **Расщеплённое сознание**: Когда Держишь себя в руках, 6— считается как 7—9. Если ты теряешь сознание по любой причине, то приходишь в себя очень быстро.

☐ **Чистый разум**: Когда подозреваешь, что видишь не то, что на самом деле, проверь Контроль. На 10+ ты видишь истину. На 7—9 то же самое, но ты привлекаешь нежелательное внимание.

☐ **Это был ты!** Раз в сессию укажи на человека, с которым 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.

☐ **Мировой**: Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____

☐ **Мировой**: Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____

☐ **Мировой**: Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____