

ОПИСАНИЕ

Твой народ знал только холод и борьбу, пока однажды посланцы из-за неба не сказали ему, что мир несоизмеримо больше вашей планеты. Твои сородичи не торопятся покидать мёрзлые пустоши. В отличие от тебя. Ты желаешь покорить Ойкумену. В твоём теле живет симбионт, что дарит тебе тепло, силу и скорость, а ты кормишь его адреналином. Таких, как ты, называют Джаггернаутами за несокрушимую мощь, которая вам присуща. Тебе в новинку этот мир странных нравов и чудесных устройств. Мир людей, не знающих мощи ледяных пауков и скорости стальных призраков. У них есть больше, чем им нужно, но нет главного — горячего сердца. Но ты покажешь им, как жить настоящей жизнью.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ. Раз в сессию, когда Происхождение имеет значение, увеличь бросок на категорию. Выбери 1 вариант:

- Победитель** (*суровая/азартная*): ты покинула планету в поисках достойного противника. Как и где ты его ищешь? Кого достойного ты победила дома? Кто и почему хочет победить тебя?
- Ищущая** (*любопытная/неуёмная*): ты улетела, желая найти что-то за небом. Что? Почему это так важно? Кто тебя направляет?
- Увезённая** (*хитрая/наивная*): тебя увезли «внешние». Это сделка или похищение? Кто их возглавлял? Как ты сейчас с ними связана?
- Изгой** (*печальная/оптимистичная*): дома не нашлось тебе места. Почему? Кто в этом виноват? Что ты чувствуешь из-за этого? *Ответь также на это:* как выглядел твой дом? Что самое странное во внешнем мире? По чему ты скучаешь?

РЕМЕСЛО. Ты берёшь Усиления только своего Ремесла. Выбери 1:

- Воин.** Для достижения тобой новых побед симбионт увеличивает силу и выносливость. Ты намного больше обычного человека.
- Охотник.** Чтобы выжить на Вальхалле, надо быть стремительнее ледяного ветра. Симбионт увеличивает твою скорость и ловкость. Ты меньше собратьев-воинов, но куда быстрее.

В СВОБОДНОМ КЛАСТЕРЕ. Ты с планеты **Вальхалла**. С ней пропала связь в День Агонии, Люди победили Машину, но потеряли все технологии и выжили благодаря симбионтам. Её нашли 30 лет назад и пытаются найти контакт с местными.

ВНЕШНИЙ ВИД. Выбери 1 в каждой строчке или придумай:

Яростный, дикий или ясный взгляд

Нечёсанные космы, ирокез или длинная коса

Могучие мускулы, худое или гибкое тело

Татуировки, необычные украшения или страшные шрамы

ДЖАГГЕРНАУТ



Грань Вселенной 3 ред., Худ: Марина Резиноваяюточка

ПРИНЦИПЫ. Когда ты играешь Джаггернаута, ты...

- Ищешь способы получить адреналин;
- Показываешь дикарскую культуру, простую и сложную;
- Приветствуешь сражения и испытания;
- Удивляешься «внешнему» миру.

ТЕМА. Если хочешь сложных вопросов, играй в эту тему. Ищи ответ на этот вопрос или придумай свой. Найдя ответ, придумай новый вопрос и впиши его в нижнюю строчку:

Где в мире есть место для достойных подвигов?

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты получаешь коммуникатор, кредитный чип и вещи кустарного производства. А также ID. Теперь ты, наверное, гражданин.

Выбери оружие:

- Ритуальный меч** (*в упор, бесшумное, легендарное, штатское*). Этот меч сакрален, поэтому с ним разрешают ходить свободно.
- Импульсный топор** (*в упор, бесшумное, двуручное, кровавое, мощное*).
- Копьё** (*в упор, бесшумное, броневойное, двуручное, точное*).

А также получи:

- **Адреналиновый инъектор.** Потрать 1 Припас и получи 1 Адреналин. В твоём племени сочли бы позорным его применение, а обычные люди могут быть разочарованы.
- **Метательный топор** (*близкая, мощное*). Потрать 1 Припас для атаки.
- **Микстура.** По рецепту из твоего дома. Потрать 1 Припас и обостри свои чувства на 1 сцену.
- **Ожерелье из клыков стилового призрака.** Получить такой клык в подарок считается честью даже за пределами твоего дома. Потрать 1 Припас и получи +2 когда Договариваешься.

СВЯЗИ

- _____: Сдохнет, если я не помогу.
- _____: Хиловат, но полезен.
- _____: Видела его в деле — впечатлена.
- _____: _____
- _____: _____

ОПЫТ

УРОВЕНЬ

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ. У тебя есть все:

Адреналин: Симбионт питается адреналином, и ты должна поддерживать его. Впиши 1 Адреналин, когда получаешь 10+, действуя *Яростно* (запас обнуляется после сна). Потрать 1 Адреналин и выбери на 1 вариант больше из списка хода Идешь в атаку.

Дикое племя: Этот мир странный и непривычен для тебя. Действуй *Научно* или *Статусно* и зарабатывая *Кризис*, получи дополнительные негативные последствия: прибор сломался или ты перепутала его с другим, собеседник оскорбился и т.д. Предложи свою версию.

Регенерация: Когда Проводишь время, при любой опции сними Состояние или сделай Серьезное обычным. Если проходит несколько дней, ты полностью излечиваешься.

Симбионт: Симбионт согревает твою кровь, поэтому ты не носишь броню и теплую одежду. Некомфортная среда от жары для тебя на 1 выше. Симбионт даёт тебе силы: впиши состояние *«Выдохлась»*. Оно снимается как обычно. Выбери **1 усиление** своего Ремесла.

Экзотичная: Джаггернауты встречаются редко. Один раз в сессию скажи, что тобой кто-то заинтересовался. Ты можешь получить так допуск куда-либо, рычаг воздействия и проблемы.

УСИЛЕНИЯ ВОИНА

- Бойтесь меня!** Ты не паникуешь. Никогда.
- Вопль Ярости:** Действуй *Яростно*, когда выпускаешь вопль (1 раз за бой). На 10+ выбери 2. На 7—9 выбери 1.
 - Следующий твой бросок увеличивается на 1 категорию;
 - Противник фокусируется на тебе;
 - Каждый соратник получает +1 на следующий ход.
- Ломать не строить:** Когда ты используешь грубую силу, чтобы уничтожить не сопротивляющийся объект, действуй *Яростно*. На 10+ выбери 3. На 7—9, выбери 2:
 - Это не заняло много времени;
 - Ничего ценного не пострадало;
 - Не было много шума;
 - Это можно или нельзя починить без усилий.
- Не шути со мной:** Раз в сессию ты можешь совершить что-то на грани сверхчеловеческого с помощью физической силы.
- Устрашающая:** Когда Договариваешься, угрожая оппоненту, действуй *Яростно*, а не *Статусно*.
- Эйфория битвы:** Требуется 2 других Усиления Воина. Когда в ближнем бою получаешь 10+, потрать весь Адреналин (минимум 3) и разорви противника на части (*кровавое*). Если это невозможно, он надолго оглушён или дезориентирован.

ИМЯ

ЯРОСТЬ

ТРАВМИРОВАН
НЕУВЕРЕН [-1]

ЛОГИКА

ШОКИРОВАН
РАСТЕРЯН [-1]

НАУКА

КОНТУЖЕН
РАЗОЗЛЁН [-1]

СТАТУС

ОКРОВАВЛЕН
ИСПУГАН [-1]

ПРИПАСЫ

ВЫДОХЛАСЬ

ФИНАНСЫ

КРИТИЧЕСКОЕ
СОСТОЯНИЕ

ПРИБЫЛЬ

Снаряжение и примечания

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ. Выбери 1/ сколько Навигатор скажет:

- Мы с тобой одной крови:** Выбери 1 усиление Ремесла.
- Мы с тобой одной крови:** Выбери 1 усиление Ремесла.
- Мы с тобой одной крови:** Выбери 1 усиление Ремесла.
- Мы с тобой одной крови:** Выбери 1 усиление чужого Ремесла.
- Внутренний зверь:** Получив Состояние, в тот же момент потрать 1 Адреналин и сними его.
- Жизнь в лютой стуже:** Уменьши эффект от Некомфортной среды на 2, если это не жара. Потрать 1 Адреналин и сможешь выжить несколько минут без кислорода.
- Молниеносная:** Когда ты Смотришь в лицо опасности и действуешь *Яростно*, потрать 1 Адреналин и преврати 6— в 7—9.
- Чемпион:** Потрать 1 Адреналин и получи на сцену любые из тегов: *бронебойное, кровавое, мощное, точное*.
- Шестое чувство:** Если твой близкий или тот, к кому у тебя есть Связь, попадает в беду, ты это почувствуешь. Раз в сессию, если ты за него переживаешь, получи 1 Адреналин.
- Это! Будет! Работать!** Когда ты чинишь что-то, действуй *Яростно*, а не *Научно*. Прибор проработает, пока в нём будет необходимость, но после его придётся выбросить.

УСИЛЕНИЯ ОХОТНИКА

- Выслеживание:** Твой симбионт влияет на восприятие. Потрать 1 Адреналин и задай 1 вопрос из хода Ориентируешься.
- Загнать зверя:** Действуй *Яростно*, если тебе нужно куда-то быстро попасть. На 10+ ты успеваешь точно вовремя. На 7—9 то же самое, но ты привлекаешь чьё-то внимание.
- Засада:** Когда ты Укрываешься, чтобы спрятаться, ты всегда можешь находиться в укрытии долго. Нападая из засады, потрать 1 Адреналин и выбери вариант хода Идешь в атаку.
- Тёплая кровь:** Ты можешь видеть в инфракрасном спектре когда заявишь это.
- У тебя над головой:** Ты передвигаешься по стенам и держишься на потолке, если на них есть за что зацепиться.
- Я не добыча:** Если на тебя и твоих соратников собираются напасть, ты узнаешь об этом за несколько мгновений.

АДРЕНАЛИН