

ОПИСАНИЕ

Если вручить перспективную технологию в руки виртуозного мастера и дать ему время с ней освоиться, он может сотворить немислимые вещи.

Твой инструмент не просто всегда находится в твоих руках – это и есть твои руки. По тем или иным причинам ты можешь управлять одной из главных сил Вселенной – гравитацией. Это редкий дар, поэтому мало кто может сказать, чего от тебя ждать. Как удобно.

Ни ты, ни кто-либо ещё не ведает пределов твоих возможностей. А как их выяснять, если не на практике? Поэтому ты и путешествуешь, ища место себе и своим талантам. Великая мощь – и человек, что её контролирует.

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

- Козырь** (*исполнительный/непокорный*): кто-то могущественный вложил в тебя целое состояние. Что это за человек или организация? Зачем ему это? Ты исполняешь его волю или сбежал?
- Волонтёр** (*мстительный/целеустремлённый*): ты сам многое отдал ради этих способностей. Зачем они тебе? Чем ты заплатил, и почему цена ещё не уплачена полностью? Кто тебе помог?
- Самородок** (*испуганный/амбициозный*): ты не знаешь, откуда у тебя способности. Как ты жил раньше? Что странного с тобой происходило перед их появлением? Кто твой близкий?
- Аномалия** (*травмированный/светлый*): способности появились после катастрофы. Какой? Кто ещё в ней пострадал? Что самое важное ты потерял?

В СВОБОДНОМ КЛАСТЕРЕ. Если играешь по миру Грани Вселенной, выбери, откуда ты родом:

- Империя:** (аристократия, традиции, забота)
- Федерация:** (корпорации, рейтинг граждан, свобода)
- Независимые миры:** (разнообразные, самобытные, недоверие)
- Пограничье:** (война с Машинной, всё на фронт, дисциплина)
- Иное:** независимое поселение, станция, флот, корабль и т.д.

ВНЕШНИЙ ВИД. Выбери 1 в каждой строчке или придумай:

Расчётливый, дружелюбный или яростный взгляд
Волосы дыбом, аккуратная или синтетическая шевелюра
Атлетическое, обычное или худощавое телосложение
Шрам, заметный киберимплант или искусственная кожа

КИНЕТИК



ПРИНЦИПЫ. Когда ты играешь Кинетика, ты...

- Экспериментируешь со своими силами;
- Пугаешь своей мощью;
- Платишь цену за могущество;
- Оцениваешь, как сила Гравигена влияет на твою жизнь.

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:

Какова цена моего могущества?

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты получаешь кредитный чип, коммуникатор, ID и слегка помятые вещи. Кроме того, у тебя есть **пистолет**, внешне обычный, но способный за счёт твоих талантов пробивать броню (*ближняя, штатский, броневойный*). А также:

- **Алмазный нож.** Можешь прессовать такие из графита. Потрать 1 Припас, чтобы использовать в одном бою (*в упор, бесшумное, броневойное, скрытое*).
- **Аэропод.** Потрать 1 Припас и достань небольшую летающую платформу на реактивной тяге. Такие обычно медленны из-за веса... но не в твоём случае.
- **Имплант L2.** Усиливает концентрацию, но нуждается в перезарядке. Потрать 1 Припас и получи +1, когда действуешь с помощью Гравигена.
- **Материал для спрессовывания.** Потрать 1 Припас и возведи небольшую вертикальную или горизонтальную поверхность средней прочности.

СВЯЗИ. Заполни, когда узнаешь спутников:

- _____: Считает меня уродцем.
- _____: Высоко ценит мои способности.
- _____: Подшучиваю над ним своими умениями.
- _____: _____
- _____: _____

ОПЫТ

УРОВЕНЬ

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ. У тебя есть все:

Гравиген: Генетические изменения, имплант или что-то ещё позволяет тебе управлять гравитацией на *Ближней дистанции*. Тебе нужны свободные руки для направления гравитационных потоков. У тебя есть новая характеристика — *Гравиген*. Выставь её на +1 и развивай как обычно. Её можно использовать и в Базовых ходах. Например, если ты применяешь способности, чтобы защитить кого-то, ты скорее всего Оказываешься рядом.

Господство: Ты можешь менять направление и силу гравитации в зонах диаметром в несколько метров, поднимать и двигать объекты размером с человека, и делать что-то, что вы с Навигатором считаете уместным. Действуй с помощью *Гравигена*. На 7–9 всё сработало, и выбери 1 из списка. На 10+ то же самое, но выбери 3.

- Объект размером с автомобиль;
- Это продлится долго (по ситуации: секунды, минуты, часы);
- Объект (или что-то ещё) получит повреждения;
- Зона большего радиуса или две цели;
- Ты можешь перемещать зону воздействия;
- Объектам сложно двигаться;
- Побочный ущерб минимален.

Предела нет. Если ты хочешь совершить невозможное, применяя *Господство*, раз за сцену можешь получить 1 Состояние и усилить эффект выбранного варианта (в 2 раза, если Навигатор не скажет иного). Например, можно воздействовать на объект размером с грузовик, или на 4 цели и т.д. Побочный ущерб растёт, если он не минимален. Ослаблять эффект своих сил ты не можешь.

Цена могущества: (*опционален. Не для коротких игр*) Когда ты применяешь Гравиген и делаешь нечто невероятное (каким-либо ходом, например, *Господством*), наносишь огромный ущерб или берёшь ход *Сильнее* или *Ещё сильнее*, выбери 1 вариант. Это навсегда.

- Многие люди сторонятся тебя и отказывают в помощи;
- Многие люди угрожают тебе и реагируют агрессивно;
- От тебя отворачиваются близкие;
- Иногда Гравиген разрушительно проявляется, когда тебе больно;
- Иногда Гравиген разрушительно проявляется, когда тобой владеют сильные эмоции;
- Иногда Гравиген разрушительно проявляется без причин;
- Кто-то хочет тебя пленить или уничтожить;
- Какая-то организация хочет тебя пленить или уничтожить;
- Преследователи бросают против тебя крупные силы.

Хватит! Когда тебе кажется, что это зашло слишком далеко, придумайте с Навигатором драматичный момент, когда ты отказываешься от сил. Смени архетип или скажи, что твой герой погиб.

ИМЯ			
ЯРОСТЬ		ТРАВМИРОВАН НЕУВЕРЕН	(-1)
ЛОГИКА		ШОКИРОВАН РАСТЕРЯН	(-1)
НАУКА		КОНТУЖЕН РАЗОЗЛЁН	(-1)
СТАТУС		ОКРОВАВЛЕН ИСПУГАН	(-1)
ГРАВИГЕН			
ПРИПАСЫ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	КРИТИЧЕСКОЕ СОСТОЯНИЕ	<input type="checkbox"/>
ФИНАНСЫ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	ПРИБЫЛЬ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Снаряжение и примечания

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ. Выбери 1 / сколько Навигатор скажет:

- Сильнее:** Выбери 1 вариант хода *Господство* и усиль его, как в ходе *Предела нет*. Теперь он навсегда такой. Зачеркни старый и запиши новый. Зачеркни 1 ячейку Цены могущества.
- Ещё сильнее:** (*Не в начале игры*) Выбери 1 вариант хода *Господство* и усиль его, как в ходе *Предела нет* (можно усиленный ранее). Теперь он навсегда такой. Зачеркни старый и запиши новый. Зачеркни 1 ячейку Цены могущества.
- Ещё сильнее:** (*Не в начале игры*) Выбери 1 вариант хода *Господство* и усиль его, как в ходе *Предела нет* (можно усиленный ранее). Теперь он навсегда такой. Зачеркни старый и запиши новый. Зачеркни 1 ячейку Цены могущества.
- Абсолютная сила:** (*Требует оба Ещё сильнее*) раз в сессию можешь своими силами совершить невероятное даже по своим меркам. Бросок не нужен, но будет ущерб. Навигатор назначит цену: Серьёзное или Критическое состояние или нечто иное.
- Виртуоз:** Применяя *Господство*, на 12+ выбери на 1 опцию больше.
- Гравитационный кокон:** *Уникальное.* Впиши Состояние «Без Кокона». Обычное снимается стандартно, а Серьёзное — взятием другого Серьёзного состояния (т.е. обмен).
- Неудержимая сила:** Раз в сессию, когда действуешь с помощью *Гравигена*, получи Состояние и увеличь результат на категорию. Ты не можешь выбрать, что побочный ущерб минимален.
- Пятое измерение:** Гравитация связана со временем. Ты можешь создать "линзу" и увидеть события прошлого. Действуй *Логично*. На 10+ ты увидишь, что произошло в этом месте недавно, и выбери 1. На 7–9 то же самое, но выбери 2:
 - это привлекло чьё-то внимание;
 - ты получаешь Состояние;
 - это заняло очень много времени.
- Фокусник:** Ошеломил своими способностями незнакомых с ними НПС. Действуй *Статусно*. На 7–9 ты и твои союзники получают *возможность* против этих НПС. На 10+ то же самое, и они некоторое время пребывают в растерянности.
- Эхолокация:** Ты можешь отслеживать изменение гравитации вокруг. Не двигайся несколько минут, чтобы почувствовать все движущиеся объекты в *Ближней дистанции* и определить их массу (с человека, с автомобиль и т.д.).