

СНАРЯЖЕНИЕ

270 лет твои предки знали только холод и борьбу, пока однажды посланцы из-за неба, случайно обнаружившие Вальхаллу, не сказали им, что мир несоизмеримо больше. С тех пор прошло более тридцати лет, но твои сородичи не торопятся покидать мёрзлые пустоши. В отличие от тебя. Ты желаешь покорить Ойкумену.

В твоём теле живет симбионт — благодаря им твой народ и выжил. Симбионт дарит тебе тепло, силу и скорость, а ты кормишь его адреналином. Таких, как ты, называют Джагеррнаутами за несокрушимую мощь, которая вам присуща.

Тебе в новинку этот мир: мир странных нравов и чудесных устройств. Мир людей, не знающих мощи ледяных пауков и скорости стылых призраков. У них есть больше, чем им нужно, но нет главного — горячего сердца. Но ты покажешь им, что такое настоящая вальхаллийка.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Вальхалла: Под твоей кожей извивается симбионт, вживляемый всем детям суровой планеты. Он даёт тебе больше стойкости. У тебя есть состояние «Выдохлась». Оно снимается как обычно.

РЕМЕСЛО. Какова была твоя роль в племени? Ты можешь брать Усиления только своего Ремесла. Выбери 1

- Воин.** В твоём суровом мире больше всего ценится сила. Слабый никогда не станет вождём. Для достижения тобой новых побед симбионт увеличивает силу и выносливость. Ты значительно больше обычного человека.
- Охотник.** Добыть пищу на Вальхалле непросто. Чтобы выжить, тебе надо быть стремительнее ледяного ветра. Поэтому симбионт увеличивает твою скорость и ловкость. Ты меньше братьев-воинов, но куда быстрее.

ДЖАГГЕРНАУТ



ВНЕШНИЙ ВИД

Яростный, дикий или ясный взгляд

Могучие мускулы, худое или гибкое тело

Татуировки, необычные украшения или страшные шрамы

Нечёсанные космы, ирокез или длинная коса

СВЯЗИ

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

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). В Кластере уже знают о сакральности этого меча, поэтому разрешают свободно ходить с ним.
- 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** (ближняя, мощное). Потрать 1 Припас и брось его в цель.
- **Микстура.** По рецепту из твоего дома. Потрать 1 Припас и обостри свои чувства на 1 сцену.
- **Ожерелье из клыков стилого призрака.** Получить такой клык в подарок считается честью даже за пределами твоего дома. Потрать 1 Припас и получи +2 когда Договариваешься.

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

Худ: Марина Резиноваяточка

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Адреналин: Симбионт питается адреналином, и ты должна поддерживать его. Впиши 1 Адреналин, когда получаешь 10+ на любой проверке Ярости (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. При провале проверки Репутации или Навыка 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 Серьёзное обычным. Если проходит несколько дней, ты полностью излечиваешься.

Симбионт: Симбионт согревает твою кровь, поэтому ты не носишь броню и тёплую одежду. Некомфортная среда от жары для тебя на 1 выше. Он же даёт тебе силы: выбери **1 усиление** своего Ремесла.

Экзотичный: 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:** Проверь Ярость, 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 бросок.
- Ломать не строить:** Когда ты используешь грубую силу, чтобы уничтожить не сопротивляющийся объект, проверь Ярость. 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.
- Устрашающий:** Когда Договариваешься, угрожая оппоненту, проверяй Ярость вместо Репутации.
- 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]

КОНТРОЛЬ

ШОКИРОВАН
РАСТЕРЯН [-1]

НАВЫК

КОНТУЖЕН
РАЗОЗЛЁН [-1]

РЕПУТАЦИЯ

ОКРОВАВЛЕН
ИСПУГАН [-1]

ПРИПАСЫ

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ВЫДОХЛАСЬ

БЛАГОСОСТОЯНИЕ

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

КРИТИЧЕСКОЕ
СОСТОЯНИЕ

ПРИБЫЛЬ

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------

Снаряжение и примечания

ОПЫТ

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

УРОВЕНЬ

<input type="checkbox"/>

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- 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.
- Молниеносный:** Когда ты Встречаешься лицом с опасностью, применяя Ярость, потрать 1 Адреналин и преврати 6— в 7—9.
- Чемпион:** Потрать 1 Адреналин и получи на сцену любые из тегов: *бронейбойное, кровавое, мощное, точное*.
- Шестое чувство:** Если твой близкий или тот, к кому у тебя есть Связь, попадает в беду, ты это почувствуешь.
- Это! Будет! Работать!** Когда ты чинишь что-то, используй Ярость вместо Навыка. 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:** Проверь Ярость, 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 автоматически выбираешь: «можешь находиться в укрытии долго».
- Теплая 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

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------