

ОПИСАНИЕ

Многие считают, что миром правит сила. Что главным становится тот, у кого современнее оружие или внушительнее армия. Ну что же... те, кто так считает, на самом деле плохо считают.

Твои аналитические навыки и умение планировать действия на несколько шагов вперёд всегда в цене. Стратегия и тактика — твой конёк, ты подходишь к каждой миссии с умом.

В принципе, именно умение приложить разум там, где это требуется, и выделяет тебя на фоне обычных искателей приключений. А ещё лёгкая улыбка, знаменующая, что всё идёт согласно плану. Ты любишь, когда план удаётся.

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

- Военный офицер** (*безжалостный/строгий*): ты прошёл множество боёв. Что тебе запомнилось в них? Кого ты считал главным противником? Как закончилась твоя служба?
- Безопасник** (*внимательный/ленивый*): ты работал в силах правопорядка или частной охранной конторе. Чем знаменита твоя работа? Кто был твоим начальником? Почему ты ушёл?
- Детектив** (*надменный/чудаковатый*): у тебя была частная следовательская практика. За какие дела ты брался? Какое так и не смог раскрыть? С каким человеком оно связано?
- Интеллектуал** (*требовательный/весёлый*): чем только ты ни занимался, аналитический ум всегда тебя выручал. Как ты связан с криминалом? Какая проблема оказалась тебе не по зубам? Кого ты считаешь своим главным противником?

Ответь также на это: К чему ты стремишься сейчас? Как применяешь свои таланты? Чего тебе не хватает в жизни?

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 Машиной, всё на фронт, дисциплина)
- Иное:** независимое поселение, станция, флот, корабль и т.д.

ВНЕШНИЙ ВИД. Выбери 1 в каждой строчке или придумай:

Проницательный, холодный или презрительный взгляд

Военная стрижка, хвост или лысый

Крепкий, накачанный или обычный

Сутулость, протез или сигарета во рту

ТАКТИК



ПРИНЦИПЫ. Когда ты играешь Тактика, ты...

- Строишь планы по разным поводам;
- Внимателен ко всем деталям;
- Предвидишь ситуацию и проблемы;
- Стремись к порядку и недолюбливаешь хаос.

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:

Что может и не может дать мне анализ и расчёт?

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип и тщательно подготовленные вещи. Выбери своё оружие:

- Пистолет-пулемёт для спецподразделений** (*ближняя, кодированное, программируемое, штатское*)
- Турбоплазменный пистолет** (*дальняя, бронебойное, игнорирует щиты, нелетальный режим*)

А также получи:

- **Карманный детектор лжи.** Потрать 1 Припас, чтобы в течение одного разговора понимать, когда собеседник врёт.
- **Кираса.** Сама разворачивается из маленького рюкзака. Потрать 1 Припас и получи **броню** до конца боя. Даёт состояние «Броня повреждена». При получении этого Состояния броня разрушается.
- **Мини-лаборатория.** Потрать 1 Припас и проведи физико-химический анализ любого объекта. Задай 1 вопрос из хода Ориентируешься или возьми ещё 1 фишку, используя **Всё по плану** (если анализ помог в планировании операции).
- **Сигара.** Помогает тебе сосредоточиться. Потрать 1 Припас и получи +1 к Науке.

СВЯЗИ. Заполни, когда узнаешь спутников:

- _____: Я кое-чем обязан ему.
- _____: Слишком криминальный вид.
- _____: Его действия анализировать не хочется
- _____: _____
- _____: _____

ОПЫТ

УРОВЕНЬ

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ. У тебя есть все:

Тактика: В начале боя действуй *Логично*. На 10+ задай 2 вопроса из списка, на 7–9 задай 1 вопрос.

- Чего противник хочет добиться?
- Чего противник опасается?
- В чём ваше преимущество?
- В чём ваша уязвимость?

Получи *возможность* за каждый ответ.

Всё по плану: Планируя операцию, озвучь план действий (Кратко! Без подробностей!) и цель. Действуй *Логично*. На 10+ возьми 3 фишки, на 7–9 — 2 фишки. На 6— ты не учёл чего-то. Возьми 1 фишку, но тебя ждёт неприятный сюрприз (на который нельзя тратить фишки).

Если в операции возникает осложнение (неважно, у тебя или союзника), потрать фишку и выбери 1 вариант — ты предвидел это осложнение. Объясни, как именно ты подготовился, и что теперь происходит.

- У вас есть нужное оборудование или документы. Получи *возможность*.
- Одна проверка любой характеристики увеличена на 1 категорию (с 6— до 7–9, с 7–9 до 10+) у тебя или союзника;
- Ущерб от одного действия проигнорирован;
- Ты нашёл путь к отступлению или лишил его противника;
- Противник обманут или неверно понял ситуацию.

Неиспользованные фишки сгорают, когда операция завершается.

Портрет личности: Выбери НПС и наблюдай за ним некоторое время. Действуй *Логично*. На 7–9 выбери 1, на 10+ выбери 3. Если ты узнаёшь его, Навигатор скажет об этом.

- Ты разгадываешь его мотивы;
- Ты предсказываешь его следующие шаги;
- Ты понимаешь, что он пытается скрыть;
- Ему известна твоя репутация;
- Твоё внимание осталось незамеченным.

| | |
|---------|--|
| ИМЯ | |
| ЯРОСТЬ | ТРАВМИРОВАН НЕУВЕРЕН [-1] |
| ЛОГИКА | ШОКИРОВАН РАСТЕРЯН [-1] |
| НАУКА | КОНТУЖЕН РАЗОЗЛЁН [-1] |
| СТАТУС | 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"/> |
| ФИНАНСЫ | <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"/> |
| ПРИБЫЛЬ | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | КРИТИЧЕСКОЕ СОСТОЯНИЕ <input type="checkbox"/> |

Снаряжение и примечания

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ. Выбери 1 / сколько Навигатор скажет:

- Аналитик:** Когда ты Ориентируешься, считай 6— как 7–9.
- Козырь в рукаве:** Ты ценишь полученный опыт. После окончания операции можешь сохранить 1 фишку и использовать её в любой момент, даже при следующей операции.
- Мастер-тактик:** Один раз для каждого противника в бою используй *возможность*, чтобы выяснить одну его Грань и все преимущества, что она даёт.
- Оптимизация:** После завершения операции, перед тем, как фишки сгорели, ты можешь потратить их на такие варианты:
 - Погоня пойдёт по ложному следу;
 - Вы вынесли ещё что-то полезное.
- Скрытное наблюдение.** Когда ты Укрываешься, при успехе выбери на 1 больше.
- Слово офицера:** Если ты просишь силовые структуры о небольшой услуге, действуй *Статусно*. На 10+ они тебе её окажут. На 7–9 то же самое, но выбери 1:
 - У этого будут последствия;
 - Это будет тебе чего-то стоить.
- Собрать команду:** Когда ты находишься в населённом месте и тебе нужен определённый специалист, ты находишь его. Действуй *Статусно*. На 10+ выбери 2, на 7–9 выбери 1, на 6— он поможет, но с некоторыми сложностями:
 - Он может даже больше, чем требуется;
 - Он знает что-то полезное;
 - Он почти ничего не попросит взамен.
- Удостоверение:** У тебя есть какой-то документ, дающий небольшие полномочия. Тебя могут куда-то пропустить, ввести в курс дела и оказать простую помощь, пока ты соблюдаешь местные порядки. Расскажи, что это за документ и откуда он.
- Юриспруденция:** При конфликте с силами правопорядка действуй *Логично*. На 10+ ты вспоминаешь закон или иное положение, помогающее тебе в этой ситуации. На 7–9 то же самое, но кто-то из собеседников затаил обиду.
- Я так и планировал:** 1 раз в сессию, когда ты или соратник потерпел сокрушительное фиаско, немедленно используй 1 вариант из списка хода *Всё по плану*. Последствия наступят, но ты можешь получить из этого фиаско преимущество. Расскажи, какое и как.