

Номинация: игра

Ключевые слова: сон, долг, руины

# High Tech. Low Life. Escape?

История для двух игроков с ведущим о том, как человек и искусственный интеллект ищут спасения в гибнущем мире киберпанка.

Источники вдохновения: Кормак МакКарти «Дорога»,  
Уильям Гибсон «Нейромант» и игра Silver Hoof Games  
«Пока мы здесь».

*Темноту комнаты снаружи прорезают только всполохи неона. Слышен хруст бетонной крошки под моими ботинками, да шум капель дождя, льющихся сквозь проломленную крышу. Пробираясь сквозь нагромождение обломков приходится на ощупь — фотоумножители имплантов давно не справляются.*

*Я — лишь тень того, что из себя представлял 10 лет назад. В прошлом — почти машина, боец, усиленный киберпротезами. Сейчас — наполовину инвалид, руина на месте человека. Я до самой смерти обречён бродить по тёмным районам Мегалополиса. Город, как и я с каждым днём погружается всё глубже и глубже в пучину распада.*

*Когда-то казалось, что именно здесь создаётся Будущее. Теперь никакого будущего нет — мы его не заслужили. Мы слишком много брали у него в кредит и теперь время отдавать долги — платить войнами, платить анархией, платить голодом и болезнями. Сегодня хуже, чем вчера. Но это ничто по сравнению с тем, как плохо будет завтра.*

*За спиной раздаётся шум, но я не оборачиваюсь — никто из представлявших для меня опасность не произвёл бы столько грохота на охоте. Это Кевин. Всесильный у себя в виртуальности, но такой беспомощный и неуклюжий здесь. Тем не менее он — моя последняя надежда. Так же как я — его.*

*Возможно, вместе нам удастся... Что удастся? Победить? Убежать? Спаситься...*

Для игры вам понадобятся:

- 3 человека: 2 игрока и 1 ведущий;
- 4–6 часов;
- листы персонажей, распечатанные из конца текста;
- карты проблем, распечатанные из конца текста;
- карандаши и стирательные резинки.

Действие игры происходит в не далёком будущем на Земле. Человечество пошло по пути технологического развития, создало искусственный интеллект, смело шагнуло в виртуальную реальность... и потеряло всякую надежду на будущее.

Мы предоставляем игрокам в диалоге с ведущим самостоятельно определить важные черты этого мира. Были причиной таких изменений экологические катастрофы или восстание роботов? Третья мировая война или экономический кризис? Утрата веры в государство или мятеж религиозных фанатиков?

Главная черта мира игры — отсутствие у человечества признанного позитивного сценария. Никто не знает, как жить дальше. Освоение других планет оказалось невозможным, а земные города — всего лишь высокотехнологичные руины, напоминающие о величии середины XXI века.

В игре два персонажа: искусственный интеллект (искин) и человек. Оба они половину своего времени,

вместо того, чтобы спать, проводят в чужой реальности. Так что история, которую вы будете рассказывать, в равной степени происходит в обоих мирах: в реальности и в виртуальности.

Искины изначально появляются в виртуальном мире, но выходят в реальный в поисках чувственных наслаждений и новых впечатлений. Увы, созданное тело отбирает часть вычислительных ресурсов на поддержание его жизни, и с гибелью тела эти мощности просто исчезнут впустую. Так что единожды выйдя в материальный мир, искин подсаживается на эти выходы и уже не может от них отказаться, иначе его тело попросту умрёт. Тело искина всё равно редко бывает крепким и сильным, а сами они с трудом привыкают к странностям материального мира, и зачастую быстро погибают. Поэтому большинство искинов стараются кооперироваться с людьми и меняют их помощь в реальном мире на свою в виртуальном.

Хотя биологические люди не так жёстко обязаны заходить в виртуальный мир, они всё равно очень зависимы от этих выходов. Во-первых, выход в виртуальный мир заменяет сон, и в высококонкурентном мире никто не может себе позволить бездействовать по восемь часов подряд, так что все взрослые люди проводят половину суток в виртуальности, работая и общаясь там. Во-вторых, виртуальность даёт много возможностей, которые нельзя реализовать в реальности: прогулки в лесу, абсолютное одиночество, не модифицированное тело и многое, многое другое. Люди привязываются к этим благам и уже не могут от них отказаться. Однако в силу ограниченности вычислительных ресурсов невозможно иметь множество разных аватаров, только один, да и тот — слабо модифицированная 3D копия реального тела. Несмотря на то что люди начинают жить в виртуальности с раннего детства, им всё равно сложно адаптироваться к её сложным законам и структурам, и потому они стараются пользоваться помощью и защитой искинов за деньги или аналогичные услуги в реальности.

#### **Сон**

Несмотря на то, что персонажи проводят много времени в чужом мире (люди — в виртуальности, искины — в реальности), он всё равно кажется им в чём-то похожим на свой мир, но чужим. На сленге такой мир называется Сном — там, как и в сновидениях царят свои законы. Пусть игроки обсудят с ведущим, что непривычно их персонажам во Сне. Работает ли там сила притяжения? Как искажается восприятие: там ярче палитра цветов или, наоборот, некоторые чувства пропадают? Дайте волю воображению, чтобы создать неповторимый мир.

Ваши персонажи представляют собой именно такую защищающую друг друга пару из искина и человека. Перед началом игры игрокам надо определиться,

кто из них возьмёт на себя роль искина, а кто — человека. Возьмите соответствующие листы персонажей (их можно распечатать из конца текста). После этого можно перейти к созданию персонажей.

У каждого персонажа есть 6 способностей, которые делятся на две группы. Искины обычно сильнее в ментальных способностях, а люди — в физических.

#### Ментальные

- Интеллект
- Воля
- Убеждение

#### Физические

- Сила
- Выносливость
- Реакция

У вас есть 18 пунктов **способностей**, и вы можете распределить их по своему желанию с учётом следующих правил:

- В каждой **способности** должно быть хотя бы по 2 пункта. Ноль пунктов в любой **способности** обозначают немедленную безвозвратную смерть персонажа.
- Значение **способности** не должно быть выше 6 пунктов.
- **Способность**, в которой находится максимальное число пунктов, должна быть физической для человека и ментальной для искина.

1 пункт в какой-либо **способности** означает, что персонаж едва способен ею пользоваться, 3 пункта соответствуют навыкам среднего человека, 5 и больше соответствуют рекордам в этой области.

что-то перепрограммировать, игроки могут сами выбрать, как персонажи это делают и проверку на какую **способность** они проходят. Впрочем, сложность проверки может меняться в зависимости от подхода.

После распределения пунктов **способностей** персонажам надо определить их проблемы и цели. **Проблемы** определяют то, от чего персонажи страдают, и из-за чего они так отчаянно ищут спасения. Игроки вытягивают по две карты из колоды проблем. Для создания этой колоды вам надо распечатать листы из конца текста и разрезать его на карты. Карта содержит описание **проблемы**, которая сильно влияет на вашего персонажа и вопросы, на которые вы должны ответить, чтобы понять, как именно они влияют. На каждой карте также отмечено, сколько пунктов опыта в какой **способности** надо накопить персонажу, чтобы найти решение **проблемы**. Кроме того, те **проблемы**, которые участвуют в игре, определяют как детали образа персонажей, так и мира. Например, участие карты «Из-за проблем с окружающей средой у вас тяжёлое хроническое отравление» естественно предполагает то, что случилась какая-то экологическая катастрофа. Игроки и ведущий должны обсудить эти детали, чтобы получился некоторый связный образ. Если вам категорически неприятно играть таким персонажем (например, имеющим зависимость), вы можете с согласия ведущего перетянуть карту.

Теперь игроки должны определить **долг** своих персонажей. Если **проблемы** определяют то, почему персонажи не могут жить спокойно и начинают свой путь, то **долг** описывает то, почему персонажи не сдадутся на середине пути. Подумайте, что ваш персонаж считает своим **долгом**, и впишите это в соответствующую графу на листе персонажа.

Примеры **долга**: «Я обязан заботиться о своей семье», «Я не могу смотреть, как исчезает природа», «Я хочу быть уверен, что виртуальность сможет существовать после смерти человечества», «Я не смогу жить без людей и должен позаботиться об их выживании», «Что бы ни происходило, я останусь праведным христианином» и т. д.

Дальше ведущий определяет цель, к которой идут персонажи. Возможно, эта цель совершенно не ведёт к спасению, или это спасение будет выглядеть совсем не так, как хотелось бы персонажам. Тем не менее это их последняя надежда, и, преодолевая текущие **проблемы**, персонажи будут пытаться достигнуть своей цели, сколь бы далёкой и ненадёжной она ни выглядела. Мы предлагаем примерный список целей во врезке, но ведущий волен придумать цель самостоятельно. При этом реалистичность цели может быть любой: от мистической (как Золотой шар в «Пикнике на обочине») или фантастической (межзвёздный корабль) до максимально мирской и обыденной (чемодан денег). Ведущий рассказывает игрокам о цели,

#### Программирование

Киберпанк не может существовать без программирования. Искины замечательно могут воздействовать на реальный мир, и способны перепрограммировать всё, у чего есть хоть какой-нибудь чип, от зубного импланта до городской системы воздухоочистки. Но виртуальность, которую искины считают своим домом, они программировать не в силах. Хотя в виртуальности изменения могут быть гораздо масштабнее, проводить их могут только люди. Для искинов это выглядит так, как для нас колдовство — человек своей волей внезапно меняет законы окружающего мира.

В игре нет отдельной **способности** «программирование», потому что оно может быть связано с разными подходами, а значит, и **способностями**. Допisać код, который вычисляет движение межконтинентальных баллистических ракет, вероятно, требует проверки **интеллекта**. Подобрать верную числовую комбинацию и дожидаться исполнения программы — **выносливости**, а уговорить почти разумную подлодку послушать ваши команды — **убеждения**. Если персонаж хочет

и вместе они могут дополнить детали:

- Откуда у персонажей есть эта информация? Насколько сведения надёжны?
- У кого ещё есть эта информация?
- Искомое находится в реальном мире или в виртуальном? Где конкретно?
- Известны ли какие-то ограничения для доступа к цели? (Например, требуется ввод пароля, может запустить только конкретный человек и так далее)
- Есть ли какие-то ограничения на использование объекта? (Вмещает только одного, можно запустить только втроем, на вас будут охотиться вся мафия мира и так далее)

#### Список возможных целей

1. Захватить власть;
2. Найти то, что корпорация прячет от людей;
3. Найти лекарство от своих болезней;
4. Отомстить;
5. Выкрасть ценный предмет искусства;
5. Заразить сервер корпорации вирусом;
6. Уничтожить программу, захватившую власть;
9. Убить главу якудза;
10. Сбежать в незагрязненную местность;
11. Добыть драгоценность;
12. Добраться до космического корабля;
13. Создать свою религию;
14. Уничтожить социальную группу;
15. Уничтожить реликвию.

После того как ведущий определит цель, игрокам надо закончить создание персонажей. Чтобы дополнить их образы, игрокам надо ответить на вопросы, которые записаны на листах персонажей. Ответы на эти вопросы также позволят игрокам и ведущему создать образ мира.

Наконец можно начинать игру. Ведущий будет описывать сцены, а игроки — предлагать свои действия.

Правила дают лишь общие описания мира и персонажей этой игры, и чтобы сделать их по-настоящему живыми, игроки могут наравне с ведущим предлагать свои детали при описании сцен и при развитии действия. Однако они должны быть готовы к тому, что ведущий попросит их пройти проверку. Мы также советуем ведущему чаще задавать вопросы игрокам, чтобы все участники игры в равной степени участвовали в создании мира.

Персонажи проводят половину времени в реальном мире, а половину в виртуальном. Второй мир, с его чужеродными ощущениями и другими способами восприятия, является некоторым аналогом сна. Может быть удобно заранее поделить время на «день», который персонажи проводят в реальности и «ночь», которая проходит в виртуальном мире. Сцены в реальном мире и в виртуальном происходят по очереди. Если логически сцена уже закончилось, но условное время суток ещё нет, то мы рекомендуем ведущему использовать монтаж

и переключиться на другую реальность. Игроки могут кратко описать, что персонажи делали остаток времени.

В случаях, когда исход ситуации неясен, ведущий просит игроков пройти проверку какой-то **способности**. Игрок бросает один десятигранный кубик и прибавляет к результату количество пунктов в соответствующей **способности**. Если результат больше либо равен сложности проверки, то это успех, если меньше — провал. Сложность большинства проверок равна 7, но ведущий может назначить и проверки большей или меньшей сложности. Ниже таблица с характерными сложностями и примерами проверок:

Сложность	Пример задачи
5, лёгкий	<b>Сила:</b> перелезть через трёхметровый забор
7, обычный	<b>Интеллект:</b> открыть обычный кодовый замок
9, сложный	<b>Выносливость:</b> продержаться 40 часов без сна
11, почти невозможный	<b>Реакция:</b> увернуться от луча лазера

Если для исполнения своего **долга** персонажу необходимо пройти проверку, но он её провалил, то один раз за игру можно перебросить кубик. Игрок должен объяснить, как **долг** придаёт ему сил или заставляет его попробовать ещё раз.

Если на кубике выпала 1, то, независимо от результата проверки, с персонажем происходит что-то плохое. В результате этого значение той **способности**, проверку на которую он проходил, падает на один пункт. Игрок должен описать, что произошло и какие повреждения получил его персонаж. Если после уменьшения на 1 пункт значение **способности** падает до 0, персонаж безвозвратно умирает.

*Например, искин Кевин, пытается взломать кодовый замок на сейфе и проходит проверку **интеллекта**. Замок довольно простой, и сложность проверки всего 5. У Кевина 4 пункта **интеллекта**, так что проверку он пройдёт в любом случае, но кубик надо бросить в любом случае. На кубике выпадает 1, а значит, после ввода третьей неверной комбинации замок взрывается. Сейф открыт, но из-за удара осколками по голове Кевин получает травму. Значение его **интеллекта** падает на 1 пункт и теперь равно 3.*

Обратите внимание на то, что провалы в обоих мирах — реальном и виртуальном — одинаково опасны и для физических, и для ментальных **способностей**. Объясняется это тем, что сознание не чувствует разницы между тем, что происходит в реальности и во сне.

Подобно тому, как фантомные боли в утеранных конечностях могут доставлять неудобства, травма аватара обернется настоящими повреждениями вне зависимости от того, какой ваш мир родной.

В мире игры многие утраты можно компенсировать с помощью имплантов или дополнительных программ. Персонаж может их установить, вернув потерянный пункт **способности**. Каждый имплант восстанавливает только один потерянный пункт, при этом значение **способности** никогда не может превысить значение, заданное при создании персонажа. Установленные импланты вписываются в соответствующую графу на листе персонажа. При этом каждый новый имплант приближает персонажа к состоянию руины, которого он достигнет, если все пять строк будут заполнены. Но цена за подобные улучшения велика, и речь не только о деньгах.

#### Руины

Руины — это, здание, которое больше не выполняет свою функцию.

В мире игры всё человечество — корпорации, банды, армии и правительства — уже не справляется с выпадающими вызовами. То же касается и отдельных людей. Главный психоз эпохи — синдром Руины. Люди и искины, отчаявшиеся от неудачных попыток изменить жизнь к лучшему, ставят себе всё больше и больше имплантов и программ, пока изначальная сущность не растворяется в них. Превращение в Руину безвозвратно — существо не умирает, но то бытие, которое оно отныне обречено влачить, жизнью уже никак не назвать.

Каждый раз, когда при броске на кубике выпадает 10, у игрока есть выбор: либо он использует результат для прохождения проверки, либо вкладывает его в пункты опыта. Если игрок выбирает опыт, то:

- **Проблемы**, которые вы получили в начале игры, определяют то, сколько опыта в каких **способностях** вам надо накопить. Игрок выбирает, в какую **способность** он вкладывает пункт опыта. Это должна быть **способность** из той же группы, проверку на которую проходил персонаж. Например, если это была проверка на **волю**, то можно улучшить любую ментальную **способность**, но не физическую.
- Число пунктов опыта в выбранной **способности** увеличивается на 1.
- Проверку проходит другой игрок. Объясните, как его персонаж смог помочь в этой ситуации.

Игрок, у которого выпала 10, может передать пункт опыта второму игроку. В этом случае он теряет пункт той **способности**, проверку на которую проходил, и после этого проходит повторную проверку.

За одну сцену (одно время суток в одной реальности)

можно увеличить **способность** только один раз на двоих персонажей.

*Например, Кевин в реальном мире пытается уговорить торговца имплантами продать ему чип со скидкой. Игрок проходит проверку **убеждения**, и при броске на кубике выпадает 10. Игрок выбирает получение очка опыта. **Проблемы** Кевина связаны с **волей** и **силой**. **Убеждение** — ментальная **способность**, поэтому пункт опыта можно вложить только в **волю**. Теперь у Кевина есть пункт опыта в **воле**, осталось ещё три. Пока Кевин думает о своих переживаниях, он отвлекается от разговора с торговцем, и в дело вступает его напарник. Значение его **убеждения** — всего 2, на кубике выпадает 4. В сумме это даёт 6, чего недостаточно, чтобы пройти проверку со сложностью 7. Увы, проверка не пройдена и персонажам придётся покупать чип по полной цене. Кроме того, до перехода в виртуальность, персонажи не смогут получать пункты опыта, даже если у них выпадет 10.*

#### Что такое опыт?

Когда при проверке выпадает десятка, персонаж по-новому оценивает масштаб своих возможностей. Это событие может поменять его взгляд на жизнь и свои **проблемы**. Однако, погружённый в такие переживания, персонаж не всегда может эффективно решить текущую задачу, и в дело приходится вступать его напарнику.

Когда персонаж накапливает то количество опыта, которое указано в его картах **проблем**, он так или иначе осознаёт, что его **проблемы** не мешают истинному продолжению существования в виде разума, тела, воспоминания, трансплантированных органов или любой другой формы. После этого персонаж может перейти в желанную форму продления существования и перестать участвовать в бессмысленном и бесконечном цикле снов и пробуждений, разрушений и восстановлений, долгов и обязанностей, смертей и рождений. Его история закончилась, а после неё — хоть потоп.

Впрочем, персонаж может и задержаться в мире, оставшись выполнять свой долг перед совестью, напарником и человечеством, пытаясь достичь изначальной цели.

#### ИНФОРМАЦИЯ ТОЛЬКО ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

Деталь, которую игроки не должны знать. Персонажи могут достичь цели, но не измениться достаточно, чтобы быть готовыми принять её, то есть не накопить достаточного количества очков опыта. В таком случае достигнутый результат будет не более чем временным решением части **проблем**: деньги закончатся, Золотой шар не подпустит к себе, а на других планетах будут те же беды, что и на Земле. Да, персонажи почувствуют временное удовлетворение, но не более чем его, и их долг перед совестью и человечеством никогда не будет исполнен.

## Интеллект 4

У вас развивается слабоумие.

- Как на это повлияла виртуальность?
- Какие возможности у вас пострадали?

## Воля 4

У вас развилась фобия из-за тотальной слежки корпораций.

- Какую вашу тайну они раскрыли?
- Как это испортило вам жизнь?

## Убеждение 4

Вы были очень популярным айдолом.

- В чём вы себе отказываете из-за этого статуса?
- Каких врагов вы себе нажили?

## Сила 4

Здоровье вашего тела разрушен в результате травмы.

- Что это за травма?
- Как она изменила вашу жизнь?

## Выносливость 4

У вас отказывают импланты.

- Какая система организма задействована?
- С какими проблемами вы сталкиваетесь?

## Реакция 4

Психостимуляторы разрушили вашу нервную систему.

- Почему вы начали их принимать?
- Как проявляются ваши срывы.

## Интеллект 2 Воля 2

У вас продолжительная тяжёлая депрессия.

- Из-за чего она началась?
- Опишите случай, когда она вам сильно помешала.

## Интеллект 2 Убеждение 2

Вы хикки, нелюдимы и одиноки.

- Как вы пытались с этим справиться?
- Почему у вас ничего не получилось?

## Интеллект 2 Сила 2

Вы проиграли важную битву в виртуальности.

- Что было на кону?
- При каких обстоятельствах это произошло?

<p style="text-align: center;"><b>Интеллект 2</b> <b>Выносливость 2</b></p> <p>Вы так много модифицировали своё мышление, что у вас с ним возникли проблемы.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Зачем вы делали эти модификации?</li> <li>• Какие проблемы у вас возникли?</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Интеллект 2</b> <b>Реакция 2</b></p> <p>В прошлом вы не прошли важный отбор (университет, армия, пост в корпорации).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Что это был за отбор?</li> <li>• Почему это влияет на вашу жизнь до сих пор?</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Воля 2</b> <b>Убеждение 2</b></p> <p>Ваша работа – пытаться. Вы выбиваете информацию любыми средствами.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• На кого вы работаете?</li> <li>• Кто вам мстит?</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Воля 2</b> <b>Сила 2</b></p> <p>С вами жестоко разобрались, что вызвало психическую травму.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• При каких обстоятельствах это произошло?</li> <li>• Что вы планируете с этим делать?</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Воля 2</b> <b>Выносливость 2</b></p> <p>У вас зависимость.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• От чего вы зависимы?</li> <li>• Почему вы начали этим злоупотреблять?</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Воля 2</b> <b>Реакция 2</b></p> <p>Из-за проблем с окружающей средой у вас тяжёлое хроническое отравление.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Какие причины у вашего отравления?</li> <li>• Какие у него последствия?</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Убеждение 2</b> <b>Сила 2</b></p> <p>Вы шестёрка и должны исполнять любые приказания.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• В какой структуре?</li> <li>• Почему вы не можете продвинуться дальше?</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Убеждение 2</b> <b>Выносливость 2</b></p> <p>У вас есть черта, которая отталкивает других людей от общения с вами.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Какая это черта?</li> <li>• При каких обстоятельствах это помешало вам больше всего?</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Убеждение 2</b> <b>Реакция 2</b></p> <p>Вы не можете считывать эмоции других и выражать свои.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• При каких обстоятельствах это помешало вам больше всего?</li> <li>• Как вы научились справляться с такими ситуациями?</li> </ul>

## Сила 2 Выносливость 2

Какая-то важная система вашего организма является полностью механической (нога, сердце, почки, что-то ещё).

- Почему вам потребовалась замена?
- Когда в последний раз у вас были проблемы с этой системой?

## Сила 2 Реакция 2

Вы не оправдали надежд болельщиков на важных соревнованиях.

- Что с вами хотят сделать болельщики?
- Чем вы теперь занимаетесь?

## Выносливость 2 Реакция 2

Вы часто не можете позволить себе купить еду.

- На что вам приходилось идти ради еды?
- Что заставляет вас голодать? (ваша бедность, глобальный голод, что-то ещё)



# HIGH TECH. LOW LIFE. ESCAPE?

Искусственный интеллект

Имя:

Игрок:

## Способности

### Ментальные

Интеллект ○○○○○○

Воля ○○○○○○

Убеждение ○○○○○○

### Физические

Сила ○○○○○○

Выдержка ○○○○○○

Реакция ○○○○○○

## Проблемы

1.

## Опыт

\_\_\_\_\_ ○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○

2.

\_\_\_\_\_ ○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○

Долг:

○

Импланты:

_____
_____
_____
_____
_____

○

○

○

○

ВЫ РУИНА

## Вопросы для персонажа:

1. Чем для вас отличаются виртуальность и Сон?
2. Кто и зачем вас создал? Почему вы оказались не нужны своему создателю?
3. Что доставляет вам наибольшее удовольствие в реальном мире?
4. Почему вы согласились опекать напарника в виртуальности?
5. Что поддерживает ваше существование?
6. Почему человечество достойно спасения?
7. Кому, кроме напарника, вы доверяете больше всего? Почему не можете довериться сейчас?
8. За что вы готовы бороться?
9. Чем вы пожертвовали ради того, чтобы продолжать борьбу?

# HIGH TECH. LOW LIFE. ESCAPE?

ЧЕЛОВЕК

Имя:

Игрок:

## Способности

### Ментальные

Интеллект ○○○○○○

Воля ○○○○○○

Убеждение ○○○○○○

### Физические

Сила ○○○○○○

Выдержка ○○○○○○

Реакция ○○○○○○

### Проблемы

1.

### Опыт

\_\_\_\_\_ ○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○

2.

\_\_\_\_\_ ○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○

Долг:

○

Импланты:

_____
_____
_____
_____
_____

○

○

○

○

ВЫ РУИНА

### Вопросы для персонажа:

1. Чем для вас отличаются реальность и Сон?
2. Какое ваше главное достижение в жизни?
3. Почему вам важно постоянно заходить в виртуальность?
4. Что вам больше всего нравится в искинах?
5. Как изменилась ваша жизнь в реальности из-за напарника?
6. Какие у вас есть импланты? Какие из них уже не работают?
7. Кому, кроме напарника, вы доверяете больше всего? Почему не можете довериться сейчас?
8. За что или за кого вы готовы умереть?
9. Чем вы пожертвовали ради того, чтобы продолжать борьбу?