

ИМЯ


ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК


РЕПУТАЦИЯ

Распредели следующее: +2 | +1 | 0 | -1




2d

Урон



Защита



НР

Происхождение

- ☐ **Выпускник Имперской Военной Академии:** Твое образование дает тебе +1в, когда ты исследуешь что-то на военную тему.
- ☐ **Абсолют:** Когда ты противостоишь Машине, ты можешь менять свою тактику в любой момент.

Связи

Впиши имя хотя бы одного соратника:
_____ служил под моим началом.
Я рассчитываю, что _____ будет моим надежным соратником.
Я не уверен, что _____ достаточно надежен для моего командования.
Я знаю кое-что важное о _____.

EXP | УРОВЕНЬ

Внешний вид

Проницательный, холодный или презрительный взгляд
Военная стрижка или лысый
Орден, протез или характерная татуировка военной части
Крепкий, накачанный или обычный

Стартовые ходы

Тактика: В начале боя ты можешь выбрать одну тактику из списка:

Агрессивная: Когда ты атакуешь, ты можешь пожертвовать 1d урона и получить +2в на атаку.

Обманная: Когда противник атакует тебя в первый раз, он получает такой же урон, какой нанес сам.

От обороны: Когда ты защищаешь, считай 6– как 7-9.

Разведка: Когда ты успешно атакуешь, задай Ведущему один вопрос, как будто ты ориентировался в ситуации.

Тактический анализ: Когда ты ориентируешься в ситуации на поле боя, ты можешь задать этот вопрос в числе положенных вопросов:

- Каких действий ожидает от меня противник?

Тактическое планирование: Начав бой, брось+Контроль. На 10+ возьми 3 военные хитрости. На 7-9 возьми 1. На 6– твой план провалился и ты получаешь –1в на свой бросок.

Во время боя потрать 1 военную хитрость и выбери одно из списка:

- Соратник получает +1d урона.
- Соратник получает +1 Защиту против атаки.
- Соратник получает +1в.
- Когда соратник подвергается угрозе, он её игнорирует.

Снаряжение

Ты получаешь пистолет (*средняя*) и боевую броню (*защита 2*). Ты получаешь ПКЦ (полевой командный центр). Пока ты используешь ПКЦ, твои соратники могут услышать твои приказы, а ты можешь использовать некоторые свои ходы. Зона действия ПКЦ — пара десятков километров. В сложенном виде ПКЦ представляет собой чемодан, в разложенном — консоль с большим голографическим экраном.

Специальные ходы

- ☐ **Боевое построение:** Соратники, которые подчиняются твоим приказам во время боя, могут быть целями для эффектов твоих тактик. Когда ты активируешь тактику, ее эффект распространяется и на соратников.
- ☐ **Воодушевление:** Когда соратник под твоим командованием получает ранение, брось+Репутация. На 12+ он не получает ранение и получает +2в на атаку. На 10-11 он получает +2в на атаку. На 7-9 он получает +1в на атаку.
- ☐ **Гибкое поведение:** Проведя эффективную атаку, ты можешь не причинять урон, вместо этого сменив одну тактику на другую.
- ☐ **Дар предвидения:** Потрать 2 военные хитрости и Ведущий должен будет рассказать тебе их план сражения.
- ☐ **Козырь в рукаве:** Игнорируй эффект 6– при броске на тактическое планирование.
- ☐ **Мастер-тактик:** Ты можешь одновременно использовать две тактики вместо одной.
- ☐ **Мотивация болью:** Получив ранение, ты получаешь 2 военные хитрости.
- ☐ **Точечный удар:** Когда ты атакуешь противника, который сражается с твоим соратником, ты можешь использовать Контроль вместо Ярости.
- ☐ **Углубленное планирование:** Если у тебя есть время и знания, чтобы запланировать бой заранее, брось+Навык. На 10+ выбери двух соратников. На 7-9 выбери одного. Соратники получают одну из твоих тактик, которыми могут пользоваться самостоятельно. Твои тактики не распространяются на них.
- ☐ **Эксперт:** Твоя Ярость уменьшается на -1, а твой урон увеличивается на +1d.

- Выбери два:
- ☐ **Тактический дрон:** Потратив, ты записываешь все, что происходит во время боя. Во время следующего сражения с аналогичным противником ты можешь использовать накопленные данные для анализа и получаешь +1в на 3 своих броска.
 - ☐ **Детектор движения:** Противники не могут спрятаться от тебя. Ты «видишь» участников сражения независимо от условий видимости.
 - ☐ **Дымовая граната (3):** Граната создает облако густого дыма, полностью блокирующее видимость в отдельной зоне.
 - ☐ **Штурмовая винтовка (*средняя*)**
 - ☐ **Реаниматор (3)**
 - ☐ 50 кредитов