Прошлое

|  |  |
| --- | --- |
| **1. Откуда ваш персонаж?** |  |
| Этот вопрос служит для того, чтобы сразу определить основу вашего персонажа. Он также устанавливает рамки, в пределах которых можно ответить на многие другие вопросы. Будьте конкретны. Не называйте просто страну или город, дайте точное место. Например, два персонажа, выросших в Сиэтле, могут быть из совершенно разных районов города; один может быть из суровых Барренсов, а другой из приятных корпоративных структур Renraku Arcology (до того, как всё пошло наперекосяк…). Используйте “Seattle” или другие доступные материалы, чтобы определить конкретный район или место. |
| **2. Есть ли у вашего персонажа семья?** |  |
| Это важный вопрос, который почти всегда пропускают. Семья может быть очень важной в определении персонажа. Требует ли семья вашего времени? Чего-нибудь ещё? Вы работаете в тенях тайно, так что родственники даже не знают об этом? Или вы настолько отстранились от них, что почти не общаетесь? Может быть один из ваших родственников работает в противодействии вам (например, дядя из Lone Star)? Подвергает ли вашу семью опасности ваш образ жизни?  Ещё стоит поставить вопрос о том, был ли ваш персонаж когда-нибудь женат и есть ли у него дети. Если так, где они сейчас? Встречается ли ваш персонаж с кем-нибудь сейчас? Может быть даже с несколькими? Он (она) тоже работает в тенях? Как ваша карьера влияет на взаимоотношения? |
| **3. Какое у вашего персонажа этническое происхождение?** |  |
| Ответ на этот вопрос идёт рука-об-руку с первыми двумя вопросами. Этническое происхождение вашего персонажа должно оказывать большое влияние на культурное воспитание. Вы выросли в другой стране или ваши родители были иммигрантами? Вы выросли в обстановке, богатой культурным наследием или ваш жизненный стиль был ассимилированный? U.C.A.S. представляет собой полную кашу разных культур, и ваше происхождение, скорее всего, отражается на истории вашей жизни и взглядах, так же как и на том, как вас воспринимают окружающие. Несмотря на эффект пробуждения, этнический расизм и предубеждение всё ещё существуют в некоторых местах, хотя и занимает сейчас второе место после отношений к металюдям. |

Внешность

|  |  |
| --- | --- |
| **4. Как выглядит ваш персонаж?** |  |
| Сделайте краткое описание внешности вашего персонажа, включая рост, вес, цвет кожи, глаз и волос (если они, конечно, у вас есть). Может быть вы выше, чем средний гном, или тролль у вас такой невысокий, что походит на рослого орка? Вы атлетического сложения и в хорошей форме, или кожа да кости? Ваше описание должно включать ещё и любые изменения, которые вы сами сделали: киберимпланты, татуировки, скарринг и так далее. Как насчёт вашего зелёного «ирокеза» … или изготовленных по особому заказу киберглаз? Является ли хоть одна из этих деталей отличительной? Вы напоминаете людям известную симзвезду, или выводите их из равновесия своим стальным взглядом? |
| **5. Как одевается ваш персонаж?** |  |
| Теперь, когда вы описали, как выглядит ваше тело, самое время одеть его. Какой у вашего персонажа стиль? Есть ли он у него вообще? Вы всегда на пике моды или постоянно ходите в трениках из синтетического хлопка и черной футболке с надписью «Skuzzy and the Gonzos»? Вы одеваетесь попроще для работы на улицах или разодеты в пух и прах для светских приёмов? Эти опции несомненно зависят от количества ресурсов и стиля жизни вашего персонажа. Житель племени Сэлиша отличается по одежде от уличной крысы из Баррензов или жителя богатого района «Magnolia Bluffs». |
| **6. Есть ли у вашего персонажа физические особенности?** |  |
| Хотя «Edges and Flaws» (стр. 17, *SRC*) может помочь выбрать некоторые из них, ваш персонаж может обладать ещё множеством других отличительных черт. Ваш персонаж жуёт волосы и грызёт ногти или почёсывает разные части тела? Вам сломали нос, и он не сросся правильно? Откуда у вашего персонажа все эти шрамы? Существует много физических недостатков, которые не влияют (или не сильно влияют) на игровую механику — таких, как прихрамывание, нервный тик, заикание или даже отсутствие пальцев на руке. |

Навыки, физические параметры и ресурсы

|  |  |
| --- | --- |
| **7. Где ваш персонаж приобрёл активные навыки (Active Skills)?** |  |
| Эти навыки шэдоураннер использует больше всего, поэтому вы должны четко определить, как он научился пользоваться декой, взрывчаткой, огнестрельным оружием, заклинаниями, и т. д. Когда происходило обучение? Кто его учил и при каких обстоятельствах? Ваш персонаж еще как-то связан со своими учителями и местом обучения? |
| **8. Где ваш персонаж приобрёл свои знания (Knowledge Skills)?** |  |
| Эти знания придают глубину и создают историю вашему персонажу, поэтому важно спросить, почему он прекрасно разбирается в эльфийском вине или как он изучил психологию. Каждая категория знаний (академические, дающие представление о прошлом, хобби и интересы, знание Шестого Мира или жизни на улицах) несут в себе историю о том, как персонаж узнал эту информацию. Описания о том, когда, где и как это произошло, а также представление об учителях и обстоятельствах обучения помогут лучше узнать вашего персонажа и создать ему приключение. |
| **9. Откуда у вас все эти вещи?** |  |
| Ваш персонаж начинает игру с определенным количеством ресурсов (экипировка, кибер-импланты, контакты, и т. д.) Обстоятельства приобретения каждой вещи — часть вашей истории от каждого конкретного импланта до патрона. Как ваш персонаж заработал нуены на имплант? Он кому-то должен за эту «услугу», или «папочка все оплатил»? Может, ваш персонаж до того, как стать шэдоураннером, служил в армии или в охранном агентстве? С каждым предметом связана своя история. Может, этот Ares Predator вам подарил отец — глава мафии, или этот пуленепробиваемый жилет был на вашем старшем брате в ночь, когда его убили красные самураи «Ренраку». |
| **10. Где живёт ваш персонаж?** |  |
| Выбор стиля жизни (lifestyle) тоже может повлиять на вашу историю. Вы достаточно богаты, чтобы позволить себе High Style, и тем не менее вы работаете в тенях? Почему? Где конкретно вы живёте? У вас есть убежище в Баррензах? Почему именно там? Вы живёте в зоне Z, где каждый прожитый день — сам по себе приключение? В каких вы отношениях с бандами и другими городскими «хищниками»? Вы — единственный тролль в эльфийском квартале? Какие у вас отношения с соседями? |
| **11. Кто ваши контакты?** |  |
| Несмотря на то, что ваши контакты отыгрывает GM, вы можете повлиять на их создание. Каждый выбранный вами контакт должен вписываться в историю персонажа. Как вы встретились? У вас чисто деловые отношения, или вы разделяете общие интересы? Встречаетесь ли вы каждую пятницу в пабе на углу? Опишите некоторые черты их характера. Он – бесстрашный коп, влюбленный в вас? Или он – ярый фанат Urban Brawl? Контакты второго уровня особенно заслуживают внимания, так как они должны играть серьёзную роль в жизни вашего персонажа. Почему вы дружите? Вы были когда-то напарниками, или она была вашим наставником? |
| **12. Кто ваши враги?** |  |
| Если вы используете правила по врагам (Enemies, стр. 68, *SRC*), они также основаны на ваших ресурсах. Применение врагов может помочь понять причины вашей работы в тенях, как у вас появилось это снаряжение, или раскрыть любую другую предысторию вашего персонажа. Личность врагов должна быть описана так же, как и личность контактов. |
| **13. Как ваш персонаж научился использовать магию?** |  |
| Это — вопрос, на который пробужденные персонажи должны ответить отдельно. Так как магические способности очень индивидуальны, а тотемы «выбирают» своих шаманов, очень важно определить, где и как персонаж узнал о своих способностях и как научился их применять. В случае шаманов, они должны определить, что для них значит тотем, и как они соответствуют его целям и планам.  Даже если ваш персонаж не обладает магическими способностями, вы должны решить, как он относится к магии. Пугает ли она его? Завидует ли он способности кидаться мощными шаровыми молниями? Есть ли у вашего персонажа заблуждения по поводу того, как магия работает — может, он обвешан талисманами и оберегами? |

Личность

|  |  |
| --- | --- |
| **14. Что любит и не любит ваш персонаж?** |  |
| У всех есть любимые и нелюбимые вещи, и ничто лучше них не формирует историю вашего персонажа и не создаёт основу для его отыгрыша. Отношения к каким-то вещам может варьироваться от лёгкого раздражения до глубокой печали или ярости. Реакция может быть от серьёзной до смешной. Вы ненавидите Ацтекнолоджи, потому что они поставляют BTL в ваш город, а ваш отец — наркоман? Или вы такой ярый фанат команды «Tacoma Timberwoves», что готовы пропустить работу в тенях, чтобы посмотреть очередной матч? |
| **15. Какие у вашего персонажа принципы?** |  |
| Принципы у работающего в тенях? У каждого персонажа должна быть черта, которую он не переступит. Заказное убийство? Похищение человека? Предпочитает ли ваш персонаж несмертельные технологии, или он любит убивать корпоративных марионеток направо и налево? Если ваш персонаж аморален, как он стал таким? Что лишило его человечности?  Этот вопрос покрывает и такие аспекты личной морали, как кибер-технологии, секс, загрязнение окружающей среды, ложь, воровство, отношение к свободным духам и гулям, и т. д. Гамма вопросов может начинаться повседневными (плата за проезд) и заканчиваться более экзотическими (торговля человеческими органами).  См. правила ведения аморального кампейна на стр. 80, *SRC.* |
| **16. Есть ли цели у вашего персонажа?** |  |
| Вы намерены работать в тенях, пока Humanis Policlub не прекратит своё существование? Или пока вы не сможете купить один из Малых Антильских островов? Вероятно, что все, чего вы хотите – возможность для вашей младшей сестры учиться в хорошей школе, которая поможет ей контролировать магические способности. Цели помогают раскрыть взгляды вашего персонажа на жизнь в целом и создать основу будущих приключений. Цели могут меняться в зависимости от событий, происходящих в игре. Отклонение от этих целей может сделать вашего персонажа горьким циником или заставить его мучительно копаться в собственной душе. |
| **17. Во что верит ваш персонаж?** |  |
| Вы – радикальный анархист? Или ультра-консерватор, считающий, что надо решить «проблему» коренного американского населения? Вы думаете, что корпорации UCAS лучше, чем японские? Ваш герой — Дулькензан? Вы верите в то, что магия – результат действий злобного существа с целью контроля над сознанием всего населения? Какие убеждения близки вашему персонажу и заставляют его стать членом религиозной секты, политического клуба или секретного общества? |
| **18. Есть ли у вашего персонажа личные странности?** |  |
| Вы – анти-социальны? Самоуверенны? Упрямы? Пессимистичны? Суеверны? Вальяжны? Находитесь под стрессом? Параноидальны? Выберите одну или пару черт и придумайте историю о том, как вы стали таким. |

Работа в тенях

|  |  |
| --- | --- |
| **19. Почему ваш персонаж работает в тенях?** |  |
| Причина может быть в элементарном инстинкте выживания или в более сложных психологических мотивах. Тени для одних являются тюрьмой, а для других открывают массу возможностей. Вы хотите создать себе репутацию? Или мстите мега-корпорациями во имя простых людей? Или вы – просто больной придурок с жаждой приключений, и возможно — самоубийца? |
| **20. Как ваш персонаж воспринимает свою работу в тенях?** |  |
| Работать в тенях — это одно, а любить эту работу — совершенно другое. Вашему персонажу нравится возбуждение преследования, или он постоянно боится, что его поймают? Вы хвастаетесь своими успехами или воспринимаете их, как должное? Может, ваш персонаж считает, что цель оправдывает средства, или что тени – необходимость в несовершенном обществе Шестого Мира. Возможно, ваш персонаж ненавидит тени и шэдоураннеров, но безвыходная ситуация заставляет его делать все возможное, чтобы выжить и вернуться к тому, с чего он начинал… обратно на свет. |