

**«Не дергайся. Не уйдет. Никто еще не уходил. Он может бежать, может залечь на дно, но он не сможет прятаться вечно. А я тем временем буду все сильнее сжимать петлю вокруг его глотки.»**

## ПРОИСХОЖДЕНИЕ

До того, как заняться своим новым делом, ты был связан с одной военизированной организацией. Там ты получил необходимые навыки, обзавелся полезными связями и сколотил начальный капитал. Выбери эту организацию:

- Служба безопасности дома или корпорации;
- Вооруженные силы компании или государства;
- Полиция или гвардия государственного поселения;
- Криминальная организация;
- Цензоры, ИНТРАКОРП или рейнджеры;
- Другое.

Впиши название: \_\_\_\_\_.

*Один раз за сессию ты можешь связаться с кем-то из своих старых товарищей. Проверь Репутацию. На 10+ он готов выполнить один запрос по старой дружбе: раздобыть полезную информацию или подкинуть необходимое снаряжение. Он не будет сильно рисковать, но и скупиться не станет. На 7–9 он готов помочь, но сначала ты должен сделать что-то для него. На 6– сейчас у него нет на тебя времени.*

## СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

В начале игры у тебя есть: *ID, коммуникатор, кредитный чип, немного наличности, удобная одежда, старая униформа и большая сумка с личными принадлежностями.* Также во время игры ты можешь выбрать три элемента снаряжения стоимостью *три, два и один.*

## СТАРТОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

*Урон 2 | Ранения 4 | Припасы 2 | Достаток +2*



## ВНЕШНИЙ ВИД

Подчеркни один вариант в каждой строке:

*Острый, безразличный или презрительный взгляд;*

*Обычная причёска, военная стрижка или лысый;*

*Один глаз, кибер-протез или страшный шрам;*

*Жилистый, накачанный или обычный.*

## СВЯЗИ

Для каждой связи укажи персонажа игрока:

○ \_\_\_\_\_ *помог мне с контрактом и заработал мою благодарность.*

○ \_\_\_\_\_ *я знаю что-то очень важное о нем, и он не хотел бы, чтобы об этом узнали остальные.*

○ \_\_\_\_\_ *однажды мы оказались по разные стороны, хотя это был всего лишь бизнес.*

○ \_\_\_\_\_ *был целью контракта, который я не выполнил, а потому теперь он — моя проблема.*

○ \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

○ \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## КОНТАКТЫ

## СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

**Ищeyка:** Когда ты идешь по следу, поспрашивай в городе и проверь Репутацию. На 10+ задай Ведущему два вопроса. На 7–9 задай один вопрос:

- » Где и когда его видели в последний раз?
- » С кем он тут общался?
- » Почему он делает \_\_\_\_\_?
- » Чего он хочет?

**Один точный выстрел:** Если у тебя есть достаточно времени, чтобы подготовить снайперскую позицию, потратить 1 припас и проверить Контроль. На 7–9 выбери один вариант:

- » Цель убита или выведена из строя (на твой выбор);
- » Цель пытается убежать в выбранном тобой направлении.

На 10+ ты делаешь это чисто, тихо и без свидетелей (если это возможно по твоему замыслу).

**Поисковые дроны:** У тебя есть дрон, которого ты способен контролировать через нейроинтерфейс. Ты можешь выбрать в разделе **Снаряжение** одного дрона с ценой 5 или меньше. Если с ним что-то случится, ты сможешь построить нового в начале следующей сессии.

### ДРОН:

**Выбери шасси:** колесный, гусеничный, планирующий, летающий или иное: \_\_\_\_\_;

**Выбери ОС:** ручное управление, программируемый, виртуальный интеллект или иное: \_\_\_\_\_;

### Моды:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### Недостатки:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

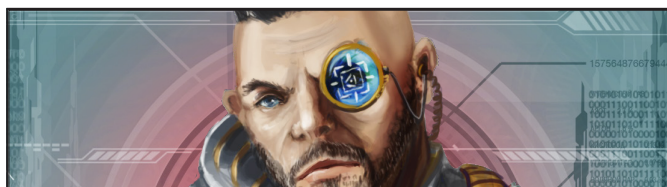
### Примечания:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### Стоимость:

\_\_\_\_\_



**ИМЯ:** \_\_\_\_\_ **УРОВЕНЬ:** \_\_\_\_\_

<b>ЯРОСТЬ</b>	<input type="text"/>	<b>УРОН</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>КОНТРОЛЬ</b>	<input type="text"/>	<b>ЗАЩИТА</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>НАВЫК</b>	<input type="text"/>	<b>РАНЕНИЯ</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>РЕПУТАЦИЯ</b>	<input type="text"/>						

### КОМПЕТЕНЦИИ

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> археология         | <input type="checkbox"/> компьютеры и сети    |
| <input type="checkbox"/> астронавигация     | <input type="checkbox"/> медицина             |
| <input type="checkbox"/> бизнес             | <input type="checkbox"/> психология           |
| <input type="checkbox"/> военное дело       | <input type="checkbox"/> системы безопасности |
| <input type="checkbox"/> естественные науки | <input type="checkbox"/> шпионаж              |
| <input type="checkbox"/> инженерное дело    | <input type="checkbox"/> юриспруденция        |
| <input type="checkbox"/> _____              | <input type="checkbox"/> _____                |
| <input type="checkbox"/> _____              | <input type="checkbox"/> _____                |

**ДОСТАТОК**      
+0 +1 +2 +3

### СНАРЯЖЕНИЕ

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**МАКС**

**ПРИПАСЫ**

**ОПЫТ**

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- **Быстрый и мертвый:** Во время сражения ты можешь потратить 1 припас и сразаться как будто ты группа, а не один человек. Делай это, когда противников больше, чем союзников.
- **Механик:** Когда ты безоружен, ты можешь потратить 1 припас и проверить Навык. На 7–9 ты собираешь импровизированное оружие из того, что есть под рукой. Выбери дальность и тип. На 10+ ты также можешь добавить один модификатор к оружию.
- **Личный наводчик:** Твой урон увеличивается на 1, когда тебе помогает другой персонаж.
- **Не стрелять!:** Когда ты уложил свою цель в людном месте, подними руки и крикни «Не стрелять!» У тебя есть несколько мгновений, пока никто не начал стрелять, чтобы объясниться с окружающими.
- **Неприметный:** Ты можешь раствориться в толпе, буквально став невидимым в ней. Тебя нельзя найти, пока ты находишься внутри толпы и не совершаешь активных действий, которые могли бы указать на твое нахождение в толпе.
- **Стреляй первым:** Тебя нельзя застать врасплох.
- **Честная игра:** Когда ты сражаешься в меньшинстве, игнорируй первое полученное в этом бою ранение.
- **Чувство опасности:** В начале боя спроси Ведущего, кто самый опасный из противников. Ты получаешь +1 против него на все время боевого столкновения.

## МИРОВЫЕ ХОДЫ

○ \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

○ \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_