

## ОПИСАНИЕ

Сегодня в галактике много возможностей для человека, который умеет обращаться с оружием. Насилие в наше время — всё ещё способ решения проблем.

Ты прекрасно владеешь самыми разными видами вооружений, от армейского ножа до рельсовой пушки звездолёта. Ты знаешь, что сила открывает многие двери.

Тебе повезло найти соратников, которые помогут полностью раскрыть твой потенциал. Ты станешь их спусковым крючком, а они — твоим прицелом. Возможно, ты даже покажешь им, что за человек скрывается по ту сторону пушки.

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

- Солдат** (*нервный/надёжный*): ты служил в частной или государственной армии. Какой бой ты не можешь забыть? Кто был твоим соратником? Почему ты больше не служишь?
- Телохранитель** (*невозмутимый/ворчливый*): ты защищал важное лицо. Почему сейчас ты не с ним? Кто помнит тебя с того времени? Какое воспоминание ты хранишь с той жизни?
- Головорез** (*циничный/энергичный*): ты нанимался туда, где требовалась сила. Какая у тебя репутация? О каких поступках ты не любишь вспоминать? Какой наниматель тебе запомнился?
- Ветеран** (*простой/стремительный*): там, откуда ты родом, слабые не выживают. Каков твой дом? Почему ты покинул его? Кого ты оставил там?

**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:

Холодный, отрешённый или злобный взгляд  
Военный ёжик, небрежные волосы или лысый  
Гора мускулов, атлет или жилистый  
Шрам, выбитый зуб или порванное ухо

# НАЁМНИК



**ПРИНЦИПЫ.** Когда ты играешь Наёмника, ты...

- Строишь на всё через прицел;
- Демонстрируешь силу;
- Решаешь проблемы стрельбой или угрозами;
- Оцениваешь боевую обстановку.

**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 в этом мире сильнее самой силы?*

## СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип и потёртые вещи. У тебя есть **Броня**. Она даёт состояние «Броня повреждена». Обычное Состояние снимается починкой (потрать 1 Припас и время), Серьёзное — ремонтом в мастерской. Выбери её обвес:

- Камуфляжная система:** маскировка.
- Прыжковый ранец:** прыжок до 15 метров в длину и высоту.
- Разгрузка:** +2 к максимуму Припасов.

А также получи:

- **Второе оружие.** Потрать 1 Припас и достань пистолет (*ближняя*) или нож (*в упор*).
- **Гранаты 2.0.** Потрать 1 Припас и брось гранату (*ближняя, опасное, площадное, умное*). Запрограммируй: она плазменная (*игнорирует щиты*), светомушковая (*нелетальное*) или с иными свойствами (на твой выбор).
- **Переносная турель.** Потрать 1 Припас и установи в подходящем месте. Она будет автоматически защищать сектор (*дальняя, кодированное, очередь, умное*).
- **Реаниматор.** Потрать 1 Припас для лечения обычного Состояния, 2 — Серьёзного и 3 — Критического.

**СВЯЗИ.** Заполни, когда узнаешь спутников:

- \_\_\_\_\_: Я пришёл ему на помощь очень вовремя.
- \_\_\_\_\_: Его жизнь дороже моей. Не спрашивай.
- \_\_\_\_\_: Мой вечный соперник.
- \_\_\_\_\_: \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_: \_\_\_\_\_

ОПЫТ

УРОВЕНЬ

## СТАРТОВЫЕ ХОДЫ. У тебя есть все:

**Любимое оружие:** Твой основной ствол — уникальное оружие, созданное непревзойдённым мастером своего дела. Выбери 1:

- Дробовик (*ближняя, двуручное, легендарное, мощное, кровавое*)
- Разрядник (*дальняя, двуручное, легендарное, нелетальный режим, программируемое*)
- Револьвер (*ближняя, легендарное, броневойное, мощное, умное*)
- Плазменная винтовка (*дальняя, двуручное, легендарное, игнорирует щиты, очередь*)
- Снайперская винтовка (*дальняя, двуручное, легендарное, броневойное, противотанковое*)
- Штурмовая винтовка (*дальняя, двуручное, легендарное, очередь*)

Выбери 3 аксессуара:

- Вакуумный глушитель (*бесшумное*)
- Крупный калибр (*кровавое, мощное*)
- Личная метка (*кодированное*)
- Особый боеприпас (*броневойное*)
- Поясной кронштейн (снимает тег *двуручное*)
- Разгонный аппарат (*противотанковое*)
- Трансформер (*скрытое*)
- Уникальный дизайн и материалы (*ценное и очень прочное*)
- Ускоритель (очередь)
- Цифровой прицел (*точное*)

**Поток свинца:** Выпуская всю обойму в сторону противника, потратить 1 Припас и действуй *Яростно*. На 10+ ты нейтрализуешь его Грань или выясняешь, почему это невозможно, и выбери 2. На 7—9 то же самое, но выбери 1. На 6— оружие заклинило, тебе нужно время на починку, и ты в уязвимом положении.

- Атакуй ещё одного противника;
- Противник концентрируется на тебе;
- Противник не может двигаться, пока ты стреляешь;
- Уничтожь укрытие, за которым прятался противник.

**Реванш:** Когда ты умираешь, поставь тут отметку. Ты жив и полностью здоров (хотя по твоему виду этого не скажешь). Выбери место и время, когда ты появляешься.

Получив новый уровень, сотри отметку с хода. Пока на нём  есть отметка, ты не можешь им пользоваться.

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"/>	БРОНЯ ПОВРЕЖДЕНА
ФИНАНСЫ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	КРИТИЧЕСКОЕ СОСТОЯНИЕ
ПРИБЫЛЬ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

Снаряжение и примечания

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ. Выбери 1 / сколько Навигатор скажет:

- Боевое неистовство:** Когда Идешь в атаку, на 10+ выбери ещё один вариант из списка. Можешь дважды выбрать «Ты нейтрализуешь Грань противника или выясняешь, почему это невозможно».
- Братья по оружию:** Когда общаешься с людьми, привычными к сражениям, можешь действовать *Яростно*, а не *Статусно*.
- В яблочко:** (*уникальный*) Один раз в сессию сделай один выстрел, чтобы выбраться из, казалось бы, безвыходной ситуации. Расскажи, что именно произошло.
- Глазами смерти:** В начале боя действуй *Логично*. На 10+ скажи, кто сегодня умрёт и кто выживет. На 7—9 скажи только одно из двух. Выбирай только НПС. Навигатор постарается выполнить твоё предположение, если это вообще возможно. На 6— ты видишь собственную смерть — тебе надо Держать себя в руках.
- Непоколебимый:** Тебя невозможно надолго лишить сознания. Ты очень быстро приходишь в себя. Кроме того, получи +2, когда Держишь себя в руках, борясь со страхом.
- Пёс войны:** Когда ты пытался нейтрализовать Грань, но выяснил, что это невозможно, ты всё равно мешаешь противнику, путаешь его и отвлекаешь от того, чем он занимался.
- Семья:** Где-то в галактике у тебя есть близкий: мама, сын, возлюбленный и т.д. Если ты пишешь ему или получаешь что-то от него и делишься этим, очисти Состояние. 1 раз в сессию, если ты делаешь ради него что-то, ты добиваешься большего.
- Таран:** Когда ты ломаешь перегородки и стены подходящим оружием или инструментом, действуй *Яростно*. На 10+ выбери 1, на 7—9 выбери 2. Твои действия точно были заметны.
  - Это заняло много времени;
  - Ты оказываешься в опасности;
  - Ты тратишь Припас.
- Телохранитель:** Когда Оказываешься рядом, добавь в список выбора вариант:
  - Ты нейтрализуешь Грань противника или выясняешь, почему это невозможно.
- Улучшение оружия:** Выбери ещё 2 аксессуара для своего любимого оружия.