

ОПИСАНИЕ

В мире много людей, перешедших кому-то дорогу. А ты делаешь так, чтобы они были пойманы или устранены. Ты ищешь информацию, планируешь операцию и в нужный момент спускаешь курок. Про охотников за головами говорят, что они разучились видеть в целях по ту сторону прицела людей — чьих-то друзей и родных. У тебя нет уверенного ответа, произошло ли это с тобой. Но ты надеешься, в нужный момент ты сможешь поступить правильно. Возможно, тебе помогут твои соратники — не зря же ты путешествуешь с ними, а не в одиночку. Им полезны твои навыки. А тебе... Быть может, они нужны тебе как раз для того, чтобы ты оставался человеком.

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

- Безопасник** (*жестокий/справедливый*): тебе надоели ограничения закона, и ты нашёл иной путь. Какой безнаказанный преступник стал последней каплей? Что напоследок сказал напарник? Какой важнейший навык остался с той работы?
- Военный** (*нервный/мягкий*): тебе больше не было места на службе, и ты занялся тем, что умеешь. Что произошло? Где ты служил? Кто был твоим старшим офицером?
- Преступник** (*вспыльчивый/свободный*): ты оставил группировку и стал работать на себя. Что это была за организация? Почему ты ушёл? Кто не согласен с твоим уходом, и почему это проблема?
- Любитель** (*весёлый/усердный*): ты перепробовал многое, пока не понял — вот твоё призвание. Что тебя привлекает в этом ремесле? Кто тебя ненавидит за него? Какова твоя цель?

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:

Острый, безразличный или проникновенный взгляд

Хвост, военная стрижка или лысый

Жилистый, накачанный или неприметный

Киберглаз, жуткая улыбка или страшный шрам

ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ



ПРИНЦИПЫ. Когда ты играешь Охотника за головами, ты...

- Строишь на людей как на цели;
- Обсуждаешь заказы, прошлые и будущие;
- Выслеживаешь и наблюдаешь;
- Выжидаешь и бьёшь точно в цель.

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:

Смогу ли я в нужный момент увидеть в цели человека?

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, старые, но надёжные вещи и винтовку «Кара» (*дальняя, двуручная, бесшумная, кодированная, умная, точная, ценная*). Выбери второе оружие:

- Кинжал с плазменной кромкой** (*в упор, игнорирует щиты, бесшумный*);
- Пистолет ПРОК-22** (*ближняя, бронебойный, бесшумный*);
- Модифицированный разрядник** (*ближняя, нелетальный режим, очередь, штатское*).

А также получи:

- **Визуальный анализатор:** потрать 1 Припас, когда смотришь через эти «очки» на подозреваемого — если он в розыске, ты получишь его имя, персональные данные и заведённые дела;
- **Маячок:** потрать 1 Припас и прикрепи к цели маячок. Ты засекаешь его с нескольких километров;
- **Перчатка-гарпун** (*ближняя*): потрать 1 Припас и поймай цель. Она не сможет удалиться от тебя больше, чем на несколько метров, пока трос не перерезан или не отключён;
- **Хамелеон:** потрать 1 Припас. Тебя нельзя увидеть, пока ты не совершаешь резких движений.

СВЯЗИ. Заполни, когда узнаешь спутников:

• _____: Не взял бы контракт на него.

• _____: Я ему крупно задолжал.

• _____: На него нельзя положиться.

• _____: _____

• _____: _____

ОПЫТ

УРОВЕНЬ

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ. У тебя есть все:

Есть заказ: Когда ты ищешь новый заказ и имеешь доступ к инфо-сети, ты его находишь. Ответь вместе с Навигатором на вопросы:

- Кто цель? *Известный преступник, враг организации или частного лица, кем-то ценный человек, чей-то близкий и т.д.*
- В чём задача? *Устранить, доставить живым, передать послание, допросить и т.д.*
- В чём опасность? *Сама цель, её союзники, место, где цель видели, конкуренты и т.д.*
- Где цель? *Где-то по пути, в интересном месте, перемещается, неизвестно и т.д.*
- В чём зацепка? *Характерный признак цели, информатор, свидетель, конкретное место и т.д.*
- В чём подвох или сложность? *Это вопрос для Навигатора!*

Потом действуй *Логично*. На 10+ выбери 2, на 7-9 выбери 1:

- Заказ щедро оплачивается;
- Есть дополнительная выгода (от заказчика или на месте);
- У тебя довольно полная информация;
- Заказ связан с целями или проблемами тебя или спутников.

Ищейка: Когда ты ищешь человека, расспроси людей и действуй *Статусно*. На 10+ задай Навигатору 2 вопроса, на 7-9 — 1 вопрос:

- Где и когда его видели?
- Кто хорошо его знает?
- В чём его слабость?
- С чем мне предстоит столкнуться?
- Чего он хочет?

Полуночный блюз: Ты хорошо знаешь людей определённой «профессии». Когда ты Договариваешься с такими людьми, можешь действовать *Логично*, а не *Статусно*. Подчеркни один вариант: *Военные; Криминал; Полиция и служба безопасности; Цензоры и межпланетные силы правопорядка.*

Прицельный выстрел: Когда у тебя есть время подготовиться и сделать выстрел по цели, которая этого не ожидает, потрать 1 Припас и действуй *Логично*. На 7-9 выбери один:

- Цель выведена из строя — убита, тяжело ранена или оглушена, на твой выбор. Если цели не может повредить твоё оружие, она надолго оглушена или дезориентирована;
- Цель действует, как ты ожидал: прячется в нужном месте, бежит, куда тебе нужно, вызывает нужного человека и т.д.

На 10+ то же самое, но это не привлекло лишнего внимания.

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

Снаряжение и примечания

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ. Выбери 1 / сколько Навигатор скажет:

- Без лица:** Если ты в толпе людей, тебя невозможно опознать, если не рассматривать лицо каждого прохожего.
- Инструмент должен быть настроен:** Потрать 1 Припас и быстро модифицируй одну пушку. До конца боя она получает теги *бронейбойное, мощное, нелетальный режим* и *противотанковое* (если это возможно).
- Лидер рейтинга:** Выбери один вариант:
 - Тыходишь в топ-10 общего рейтинга охотников. Это даёт известность, ответственность, врагов и завистников.
 - Ты находишь заказ, который может ввести тебя в топ-10 охотников. Расскажи, что в нём особенного.
- Небезопасен:** Всё твоё оружие приобретает тег *скрытый*. Даже если тебя лишили всего оружия, ты всегда можешь достать неизвестно откуда пистолет (*близкая*) или нож (*в упор*).
- Снайпер.** Раз в сессию ты можешь сделать выстрел на невероятной дистанции или точно попасть в очень маленькую цель.
- «Стойте!»:** Когда ты устраняешь цель своего контракта, подними руки и крикни "Стойте!". Противники в нерешительности останавливаются на некоторое время.
- Стреляй первым:** Когда противник хочет застать тебя врасплох, ты действуешь первым.
- Хладнокровие:** Когда Идешь в Атаку и Лишаешь преимущества и пользуешься дистанционным оружием, можешь действовать *Логично*, а не *Яростно*.
- Чувство опасности:** В начале боя спроси Навигатора, какой противник действительно опасен для тебя. Получи *возможность* против него и сразу выясни одну его Грань, кроме Сопротивления.
- Я знаю одного человека.** Когда тебе требуется определённый специалист, раз в сессию ты можешь сказать, что знаешь одного неподалёку. Но он точно не захочет с тобой связываться (из-за занятости, твоей репутации или прошлых обещаний), и его надо будет как-то уговорить.