

ОПИСАНИЕ

В мире много людей, перешедших кому-то дорогу. Преступник международного класса. Террорист. Нечистоплотный деловой партнёр. Сбежавший любовник. Все они должны быть пойманы или устранены.

Ты воплощаешь это в жизнь. Твоя работа — это не только спустить курок. Это поиск информации, общение с информаторами и планирование операции в целом. Это сложное ремесло — те, кто не справился, уже давно лежат в земле или плавают среди звёзд без скафандра. А раз ты все ещё в деле, значит, твои навыки не растерялись, глаз остёр, а сеть информаторов не оскудела.

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 оставаться человеком.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ. Выбери, откуда ты родом:

- Империя:** Чтобы достать аристократов, надо знать больше, чем обычно. Когда используешь ход *Ищейка*, при успехе выбери на 1 вариант больше.
- Федерация:** Всегда должна быть запасная обойма. Один раз в сессию восстанови до максимума свои Припасы и Припасы одного из соратников.
- Клоака:** Неприметность — залог выживания. Если собеседник общался с тобой не более 10 минут, он не запомнил тебя и не сможет опознать.
- Пограничье:** Позади множество боёв, научивших тебя выживать. Раз в сессию получи обычное Состояние вместо Серьёзного.

ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ



ВНЕШНИЙ ВИД. Выбери 1 в каждой строчке или придумай:

Острый, безразличный или презрительный взгляд;
Обычная причёска, военная стрижка или лысый;
Один глаз, кибер-протез или страшный шрам;
Жилистый, накачанный или обычный

СВЯЗИ. Заполни, когда узнаешь спутников:

- _____: Не взял бы контракт на него.
- _____: Я ему крупно задолжал.
- _____: На него нельзя положиться.
- _____: _____
- _____: _____

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, который будет передавать тебе своё местоположение, пока находится в радиусе 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 тобой;
- **Хамелеон:** потрать 1 Припас. Тебя нельзя увидеть, пока ты не совершаешь резких движений.

Персонаж для ролевой игры **Грань Вселенной 3 ред**

Худ: Игорь Есаулов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Есть заказ: Когда ты хочешь найти новый заказ и имеешь доступ к инфосети, ты его находишь. Ответ вместе с Ведущим на вопросы:

- Кто цель? *Известный преступник, враг организации или частного лица, чем-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? *Вопрос только для Ведущего!*

Потом проверь Контроль. 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.

Ищeyка: Когда ты ищешь человека, расспроси людей и проверь Репутацию. На 10+ задай Ведущему 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 проверить Контроль вместо Репутации. 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 проверь Контроль. 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 и не наделало шума.

ИМЯ

ЯРОСТЬ

КОНТРОЛЬ

НАВЫК

РЕПУТАЦИЯ

ПРИПАСЫ

БЛАГОСОСТОЯНИЕ

ПРИБЫЛЬ

ТРАВМИРОВАН
НЕУВЕРЕН [-1]

ШОКИРОВАН
РАСТЕРЯН [-1]

КОНТУЖЕН
РАЗОЗЛЁН [-1]

ОКРОВАВЛЕН
ИСПУГАН [-1]

КРИТИЧЕСКОЕ
СОСТОЯНИЕ

Снаряжение и примечания

ОПЫТ

УРОВЕНЬ

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- **Без лица:** Находясь в толпе, ты становишься абсолютно невидимым для всех, кто замышляет против тебя что-то недоброе.
- **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).
- **Небезопасен:** Всё твоё оружие приобретает тег *скрытый*. Даже если тебя лишили всего оружия, ты всегда можешь достать неизвестно откуда пистолет (*ближняя*) 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 использовать Контроль вместо Ярости.
- **Чувство опасности:** В начале боя спроси Ведущего, какой противник действительно опасен для тебя. Получи *возможность* против него и сразу выясни, какая у него есть Грань, кроме Боеспособен.
- **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.
- **Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: _____