

# ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ

Преступник международного класса. Террорист. Нечистоплотный деловой партнёр. Бывшая жена и её любовник. Ты берёшься за любые контракты, неважно, должен ли выжить объект. Зато у тебя практически не бывает простоев — народу в галактике даже после Дня Агонии так много, что проредить ряды совсем не помешает.

Но работа охотника — это не только спустить курок, поймав силуэт в перекрестие прицела. Это поиск и обработка информации, общение с информаторами и планирование операции в целом. Это сложная работа — те, кто не умеют её делать, уже давно лежат, запаянные в цинк. А раз ты все ещё в деле — значит, твои навыки не растерялись, глаз остёр, а сеть информаторов не оскудела.

## ПРОИСХОЖДЕНИЕ

- Империя:** Чтобы достать аристократов, надо знать больше, чем обычно. Когда используешь ход *Ищейка*, при успехе выбери на 1 вариант больше.
- Федерация:** За время своей работы одно ты понял чётко— всегда должна быть запасная обойма. Потому ты внимательно следишь за каналами снабжения. Один раз в сессию восстанови до двух свои припасы или припасы одного из соратников.
- Клоака:** Неприметность — залог выживания. Раз в сессию ты можешь сказать, что человек, который с тобой общался, не запомнил тебя и не сможет опознать.
- Пограничье:** Позади множество боёв, научивших тебя выживать. Получи ещё 1 ячейку ранения.

Персонаж для ролевой игры **Грань Вселенной v2.0**

Автор: Кирилл Румянцев, [Илья Сергеев](#)

Иллюстрация: Игорь Есаулов



## ВНЕШНИЙ ВИД

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

## СВЯЗИ

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

## СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, комплект повседневной одежды, старую униформу и вместительную сумку. А также **бронезилет** (*Защита 1, штатский*). Выбери своё оружие:

- Штурмовая винтовка ГА-13** (*средняя/дальняя, авто, двуручная, урон +1 на 12+*);
- Пистолет ПРОК-22** (*средняя, бронебойный, бесшумный*);
- Разрядник полицейский, модифицированный** (*средняя, двуручный, шок, может быть использован как нелетальный*).

Выбери один из списка:

- Визуальный анализатор:** потратить 1 Припас, когда смотришь через эти «очки» на подозреваемого — ты узнаешь, находится ли он в розыске. Если да — ты получишь его имя, персональные данные и причину розыска.
- Дрон:** потратить 1 Припас, и укажи цель. Дрон будет преследовать его и передавать видеоизображение и геолокацию до тех пор, пока цель находится на улице;
- «Буканьер»:** лёгкий двухместный флаер, быстрый и манёвренный, но, к сожалению, не вооружённый.
- Хамелеон:** потратить 1 Припас. Тебя нельзя увидеть, пока ты не совершаешь резких движений.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

**Урон 2 | Припасы 2 | Благосостояние 2**

## СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

**Ищайка:** Когда ты ищешь человека, порасспрашивай людей и проверь Репутацию. На 10+ задай Ведущему два вопроса, на 7–9 задай один вопрос:

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

**Полуночный блюз:** Когда-то ты был часть структуры, которая научила тебя всему. Выбери один вариант из списка:

- Вооружённые силы;
- ИНТРАКОРП;
- Криминал;
- Полиция;
- Секретная служба;
- Служба безопасности;
- Цензоры.

Когда ты ведёшь переговоры с кем-то из этой структуры, ты можешь проверить Контроль вместо Репутации.

**Прицельный выстрел:** Когда у тебя есть время подготовиться, прицелься и сделай выстрел по цели, которая этого не ожидает, потрать Припас и проверь Контроль. На 7–9 выбери один:

- Цель выведена из строя – убита тяжело ранена или оглушена;
- Цель пытается совершить побег – но бежит она туда, куда тебе нужно;

На 10+ это не привлекло лишнего внимания и не наделало лишнего шума.

|                         |  |  |  |  |          |  |  |  |  |  |
|-------------------------|--|--|--|--|----------|--|--|--|--|--|
| ИМЯ                     |  |  |  |  |          |  |  |  |  |  |
| ЯРОСТЬ                  |  |  |  |  |          |  |  |  |  |  |
| КОНТРОЛЬ                |  |  |  |  |          |  |  |  |  |  |
| НАВЫК                   |  |  |  |  |          |  |  |  |  |  |
| РЕПУТАЦИЯ               |  |  |  |  |          |  |  |  |  |  |
|                         |  |  |  |  |          |  |  |  |  |  |
| Снаряжение и примечания |  |  |  |  |          |  |  |  |  |  |
|                         |  |  |  |  |          |  |  |  |  |  |
| EXP:                    |  |  |  |  | УРОВЕНЬ: |  |  |  |  |  |

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- Без лица:** Находясь в толпе, ты становишься абсолютно невидимым для всех, кто замышляет против тебя что-то недоброе.
- Быстрый и мёртвый:** Когда ты атакуешь, потрать Припас и выбери ещё одну цель. Обе цели получают одинаковый урон и эффекты. Ты получаешь урон только от одной цели.
- Личный наводчик:** Когда соратник помогает тебе в бою, твой урон увеличивается на 1.
- Небезопасен:** Всё твоё оружие приобретает тэг «скрытый». Даже если тебя лишили всего оружия, ты всегда можешь достать неизвестно откуда пистолет (*ближняя*) или нож (*в упор*).
- «Стойте!»:** Когда ты устранил 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.
- Тройной щелчок:** Если противников больше, чем соратников, твоя Защита увеличивается на 1.
- Читая лица:** Когда ты договариваешься с кем-то, кто не чист перед законом, получи +1 к Репутации.
- Чувство опасности:** В начале боя спроси Ведущего, кто из противников наиболее опасен. Ведущий скажет тебе правду. Получи +1 против него до конца боя.
- Мировой:** Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: \_\_\_\_\_