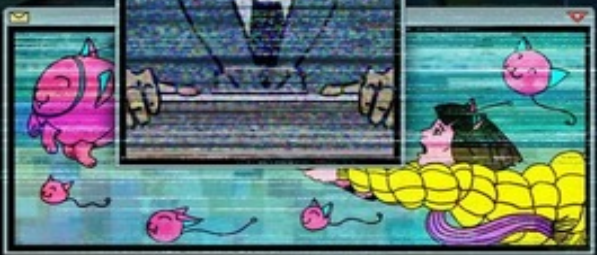


А. БАРАШЕВ И МЕЛЬНИКОВ
ЧИТИ СУДЬБЫ
КИБЕРПАНК



Иван Мельников
Андрей Барашев

Нити Судьбы. Киберпанк

Шрифты предоставлены компанией «ПараТайп»

Дизайнер обложки Елена Мельникова

© Иван Мельников, 2020

© Андрей Барашев, 2020

© Елена Мельникова, дизайн обложки, 2020

Будущее наступило. Оно пронзило небеса шпилями высоток, заполонило землю башнями человекоников, опутало планету информационной Сетью. Мир превратился в огромный конвейер, где все и вся – деталь, продукт или отработанный материал. Мечты теперь не в моде, а надеяться можно лишь на самого себя.

18+

ISBN 978-5-4498-7176-3

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

ОГЛАВЛЕНИЕ

[Нити Судьбы. Киберпанк](#)

[Как играть](#)

[Будущее, которое мы заслужили](#)

[Насущные проблемы](#)

[Герои, статисты и персоны](#)

[Герои и Судьба](#)

[Структура игровой сцены](#)

[Проверки](#)

[Состязания](#)

[Округление результатов](#)

[Частное превосходит общее](#)

[Неприятности](#)

[Нити Судьбы](#)

[ЧАСТЬ ПЕРВАЯ](#)

[Герои, имплантаты и внешний вид](#)

[Создание героя](#)

[Начальная и максимальная величина Характеристики](#)

[Основные Характеристики](#)

[Вторичные Характеристики](#)

[Боевые Характеристики](#)

[Нулевой уровень Основных и Вторичных характеристик](#)

[Размеры существ](#)

[Основные навыки](#)

[Атрибуты](#)

[Трюки](#)

[Недостатки](#)

[Стиль](#)

[Языки](#)

[Кредитоспособность](#)

[ЧАСТЬ ВТОРАЯ](#)

[Оружие](#)

[Интегрированное оружие](#)

[Свойства оружия](#)

[Оружие ближнего боя](#)

[Архаичное дальнобойное оружие](#)

[Дальнобойное оружие](#)

[Гранаты и переносное противотанковое оружие](#)

[Повреждения машины](#)

[Гранаты и Взрывы](#)

[Доспехи и щиты](#)

[Свойства доспехов и щитов](#)

[Доспехи](#)

[Щиты](#)

[Интегрированная защита](#)

[Имплантаты](#)

[Стимы и стафф](#)

[Боевые сцены](#)

[Зоны поражения](#)

[Маневры](#)

[Совершение Маневра](#)

[Дистанционные атаки](#)

[Типы Повреждений](#)

[Состояния](#)

[Раны, их последствия и лечение](#)

[Транспортные средства](#)

[Дорожные войны](#)

[Социальные взаимодействия](#)

[Впечатления](#)

[Добиться своего...](#)

[...любыми средствами](#)

Социальные взаимодействия в бою

Социальные воздействия на героев

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Отдых

Изготовление оружия, доспехов и механизмов

Досуг и Развлечения

Варианты досуга

Путешествия

Встречи и Находки

Перенос тяжестей

Плавание

Падение

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ

Нейромантия

Тактическое программное обеспечение

Я очень признателен Мельниковой Елене aka Feael за то, что она тратит свое время на иллюстрирование этой книги, не получая за работу ничего, кроме моей благодарности. Я благодарю Андрея Барашева, идеи которого легли в основу книги, Екатерину и Михаила Ждановых и Владимира Кондратова, без которых эта книга вряд ли увидела бы свет.

Большое спасибо Антону Бескоровайному, чьи советы помогли сделать эту книгу лучше.

Большое спасибо Арсению Ермакову, Николаю и Михаилу Коваленко, Артему Кравченко, Даниле Костикову и Егору Осипову, испытавшим игровой движок на максимальных оборотах.

Огромное спасибо Михаилу Жданову, Владимиру Кондратову, Андрею Сыскаеву, Дмитрию Третьякову, Алексею Поливанову, Алексею Привалову и Денису Касаткину, которые настолько поверили в проект, что поддержали его на Patreon, а также VK-площадкам NORP, D&D по-русски, Тайм-кафе Алхимия, База игроков и мастеров и Настольные ролевые игры, совершенно безвозмездно публикующим новости проекта.

Будущее наступило. Оно пронзило небеса шпилями высоток, заполонило землю башнями челоуейников, опутало планету информационной Сетью. Мир превратился в огромный конвейер, где все и вся – деталь, продукт или отработанный материал. Мечты теперь не в моде, а надеяться можно лишь на самого себя.

Эта игра о Судьбе, которая управляет всем, кроме свободной воли. Эта игра о победах, ведущих к поражениям и о поражениях, ведущих к победам. Эта игра о борьбе с самим собой и о Нитях, протянутых над бездной. Эта игра про то, как просто отнять чужую жизнь, как легко расстаться со своей, и как сложно порой избежать и того, и другого.

Вам предстоит выступить в роли отважных (или не очень) героев... и Судьбы, возносящей их к вершинам мира и низвергающей в бездны отчаяния. Что уготовано героям – слава,

богатство, любовь или безвестная смерть в придорожной канаве?
Все в ваших руках – руках Судьбы!

КАК ИГРАТЬ

Для игры вам понадобится K20 – двадцатигранный кубик (лучше, если их будет три), минимум один приятель, готовый с вами играть (тут, как и в случае с кубиками, лучше, если приятелей наберется трое или даже больше!), карандаши, ластик, блокнот и немного воображения. Один из вас должен взять на себя обязанности мастера (ведущего), остальные станут игроками.

Игрок придумывает биографию и внешность героя, описывает его действия, то есть играет роль героя... и его Судьбы, временами доброй, временами безжалостной, а временами – безразличной. Помимо прочего, это означает, что иногда герой будет терпеть неудачи, влипать в неприятности, сталкиваться с трудностями потому, что игрок решил, что так будет лучше для героя в перспективе, или просто потому, что игроку *так захотелось*.

Мастер придумывает мир, в котором действуют герои, и описывает его реакцию на их действия (или бездействие).

Успехи и неудачи героев определяются бросками K20 и, самое главное, решениями, которые игроки принимают в ходе игры. Несмотря на то, что мастер задает жанр истории и закладывает основы сюжета, игроки – полноправные соавторы. Правила подразумевают, что игроки и мастер готовы работать над историей сообща, прислушиваться к желаниям друг друга и договариваться в случае разногласий.

БУДУЩЕЕ, КОТОРОЕ МЫ ЗАСЛУЖИЛИ

Киберпанк – комплексный жанр, то есть зачастую включает элементы других жанров. Для него наиболее характерны мотивы антиутопии, научной фантастики и постапокалипсиса. При этом ему не чужды и многие другие – вплоть до фэнтезийных!

Ниже вы найдете несколько идей наступившего будущего для ваших игр. Все они свободно сочетаются друг с другом – корпорации, захватившие власть после мировой войны с превеликим удовольствием установят тоталитарный режим и прикроют его благостным фасадом фальшивой утопии в виртуальной реальности.

Бесконтрольный прогресс

Научные прорывы следуют один за другим. Человечество обжирается их плодами, не очень-то задумываясь о последствиях. Впрочем, ему и *не дают* задумываться – ведь это отрицательно скажется на прибылях. Новинки выбрасывают на рынок после минимально необходимых испытаний. А побочные эффекты... За возможные неблагоприятные результаты применения устройства компания-производитель ответственности не несет.

Виртуальная реальность

Реальный мир опустел. Да и так ли он реален, если миллиарды променяли его на виртуальный? Глобальная сеть проникла во все сферы жизни, более того – контролирует их, исподволь, или открыто. А тех, кто все же сумел ее обмануть, можно без проблем приструнить ударом *настоящей* дубинки по *настоящему* телу.

Корпорации у власти

Транснациональные корпорации – истинные хозяева мира. Правительства существуют лишь для того, чтобы лоббировать их интересы, а граждане – для того, чтобы *потреблять*. Реклама льет сладкую ложь с каждого экрана, из каждого динамика, а потеря работы означает верную гибель, ведь тот, кто не способен потреблять, обществу не нужен. Тот же, кто *не желает* потреблять – опасный смутяня или, хуже того – революционер.

На краю

Мир замер на краю пропасти. На дне его поджидает глобальная катастрофа или мировая война. Это ощущают и директора в роскошных особняках, и клерки в тесных боксах, и домохозяйки на сверкающих хромом кухнях, и даже уличные попрошайки. Но что-то менять слишком поздно – или попросту бесполезно. Так почему бы не кутнуть напоследок?

Пост-постапокалипсис

Мир поднялся из праха великой катастрофы, но не усвоил ее уроки. Безработица, голод, нищета, разруха и социальное неравенство по-прежнему не видны из панорамных окон небоскребов. Многие ищут справедливости с оружием в руках, но находят лишь смерть... или лазейки, ведущие к вершинам власти. Увы, те, кому удастся их достичь, редко вспоминают об *абстрактной справедливости*.

Тоталитарный режим

Все достижения науки и техники употреблены для ограничения или даже искоренения личных свобод. Гражданин воспринимается, как винтик в безупречно отлаженном механизме, и отношение к нему соответствующее – «делай свое дело или умри».

Трансгуманистическая диктатура

Технический прогресс победил смерть и болезни, но не победил человеческую природу. Большинству достаются лишь жалкие объедки трансгуманистического пира – да и те стоят недешево. Сверхлюди в совершенных вечных телах правят миром. Они не готовы делиться могуществом и бессмертием с низшими существами.

Фальшивая утопия

Вся несправедливость мира надежно скрыта за внешним благополучием. Для того чтобы стать счастливым, достаточно принять правила игры и не проявлять чрезмерного любопытства. Блеск хромированной стали, яркая неоновая радуга, сверкающие стразами одежды и доступные развлечения на любой вкус легко помогают забыть тем, кто принял *правильное* решение. Для

остальных существует лишь изнанка мира — ад, которым они расплачиваются за обманчивое чувство свободы и еще более обманчивую надежду что-то изменить.

Холодная война

Информационное и экономическое противостояние сверхдержав растянулось на поколения. Многие думают, что так было *всегда*, и искренне ненавидят *тех, других*. Несмотря на непомерно раздутые армейские бюджеты, борьба вряд ли имеет шанс перерасти в открытый конфликт — правда, знают об этом немногие. Мировые лидеры используют страх перед войной, чтобы упрочить свое положение и лишить население последних ошметков прав и свобод.

Человек не у дел

Механизмы вытеснили человека почти из всех сфер деятельности. Мало кто может конкурировать с роботами-специалистами без дорогостоящих киберимплантатов, и даже представители творческих профессий сдают позиции под напором самообучающихся нейросетей. Инфраструктурой управляют суперкомпьютеры. Машины беспрекословно делают всю черную работу, но как знать, не они ли теперь подлинные хозяева мира?

НАСУЩНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Для историй в жанре киберпанка характерен темный, нуарный колорит. Выражается это прежде всего в том, что герои могут *хотеть* изменить мир, но фактически *не способны* на это. Почему? То, что делает мир таким, каков он есть, заключено не в кабинетах транснациональных корпораций, не в президентских креслах сверхдержав, не в штаб-квартирах борцов с режимом. Оно во всех и каждом, начиная от корпоративных бонз и заканчивая распоследним бездомным. Герои — не исключение.

Ниже вы найдете наиболее распространенные морально-этические проблемы, встающие перед героями киберпанковских

историй. Они не обязательно являются основными конфликтами, но так или иначе будут затронуты в большинстве характерных для жанра сюжетов. Отношение к этим проблемам во многом определяет образ героя и мира вокруг него.

Границы личного пространства – чем можно поступить ради безопасности? О чем печется государство, искореняя сетевую анонимность? За кем *на самом деле* следят городские видеорегистраторы? Кто и зачем занимается сбором персональных данных, и нужно ли с этим бороться? Почему, несмотря на все усилия властей, подпольщики раз за разом наносят удары, а обороты черного рынка и уровень преступности растут год от года? И имеет ли право государство вторгаться в частную жизнь гражданина, руководствуясь лишь соображениями его безопасности?

Клонирование и евгенические программы – игры в творца или необходимость? Этично ли насильственное изъятие у клона донорских органов? Является ли клон родственником оригинала с юридической точки зрения? Допустимо ли вмешательство человека в естественный эволюционный процесс? К чему приведет государственный контроль рождаемости? Оправдано ли медицинское вмешательство в развитие плода? К чему приведет централизованное распределение рабочих мест в зависимости от физических и умственных достоинств человека?

Планета – дом или сырьевая база? В погоне за прибылью корпорации редко вспоминают о последствиях для окружающей среды – даже реже, чем о последствиях для пользователей. Как изменить такое положение вещей, а главное – нужно ли? Возможно ли это сделать в принципе, или проще решать проблемы по мере их поступления? Не является ли чрезмерное внимание к проблемам экологии очередным способом повысить продажи? *И существуют ли* эти проблемы вообще?

Права синтетических форм жизни и место искусственного интеллекта в обществе. Этично ли заставлять разумное существо

заниматься рутинной или чем-то унижительным, даже если это существо – робот или компьютерная программа? Идентичен ли цифровой слепок личности своему оригиналу? Возможен ли перенос сознания на цифровой носитель – или это всего лишь копирование? Способен ли искусственный интеллект на человеческие эмоции? Может ли робот испытывать благодарность или привязанность? Завидует ли человеку искусственный интеллект, или считает себя высшей формой жизни? Может ли робот ненавидеть или мстить? Может ли робот проявлять заботу или даже *любить*? И если да, то может ли человек отвечать ему взаимностью?

Проблемы самоопределения и идентификации. Что делает мужчину мужчиной, а женщину – женщиной в мире, где аугментации тела сделались обыденностью? Остается ли человеком тот, кто загрузил свой разум в тело кота? Становится ли человеком кот, способный говорить и мыслить при помощи кибернетической надстройки мозга?

Протест – битва за справедливость или борьба за аудиторию? Многие ли из «борцов за свободу» действительно пытаются что-то изменить к лучшему? Или инакомыслие – такой же элемент системы, как и благонадежные обыватели, а вооруженные восстания и акции протеста – способ накрутки рейтингов и продажи рекламного времени?

Система против одиночки – сытый плен или голодная свобода? Диктат моды и общественные устои требуют безоговорочного подчинения. Будь, как все, думай, как все, делай, как все. Не хочешь – держи удар. К тому же в кормушки благонадежных граждан регулярно засыпается комбикорм. Выйти за рамки дозволенного означает бросить системе вызов – и погибнуть... или основать *собственную систему*.

Сингулярность. Технологии меняют технологии, новинки выходят на рынок ежемесячно, а то, что было переднем краем прогресса полгода назад, безнадежно устаревает. Прошлый опыт

не имеет значения, и даже у глав корпораций нет уверенности в том, что кто-то стоит у бешено вращающегося руля. Обыватели должны бежать изо всех сил только для того, чтобы остаться на месте. Никто не знает, что ждет людей впереди, но если они не будут постоянно меняться и приспосабливаться, то погибнут, станут теми потерянными поколениями, что увядают на задворках прогресса.

Социальная изоляция. Люди стали одиноки. Во времена, когда можно поддерживать связь, находясь на разных концах планеты, люди перестали дорожить ею. И разучились ее создавать. Каждый сам за себя дома, на работе, на вечеринке. «Друзья», «родственники», «коллеги» – теперь это лишь ярлычки, которые можно навесить на окружающих при помощи соцсетей. А можно и не вешать, ведь встречи мимолетны, а чувства – всего лишь химические процессы.

Технологическое рабство. Человек окружен технологиями и они стали частью человека. Но не слишком ли люди надеются на современные достижения науки и техники? Насколько зависим человек от современных имплантатов и доступа в Сеть? Развивается человечество или деградирует, опираясь на твердую руку технологического процесса? Возможно, человек стал слишком слаб для того, чтобы самостоятельно идти вперед?

Этические аспекты трансгуманизма. Философия трансгуманизма предполагает, что достижения науки и техники не просто *могут* изменить человечество к лучшему, но *должны* это сделать. Но так ли это на самом деле? Станет ли человек лучше, если обретет вечную жизнь и лишится всех слабостей смертного тела, и не утратит ли после этого право называться человеком? И что делать с теми, кто *не захочет* себя менять?

ГЕРОИ, СТАТИСТЫ И ПЕРСОНЫ

Герои: так называются персонажи под управлением игроков. Они – протагонисты истории, которую совместно создают мастер и игроки, они избраны Судьбой (для чего именно – вопрос открытый). Герой – ведущая роль на сцене мироздания, точка приложения сил Судьбы. Именно к героям протянуты Нити Судьбы – страховочная сеть над бездной... или ниточки своенравного кукловода.

Впрочем, в киберпанке герои редко склонны к *героизму*.

Статисты: это персонажи и существа под управлением мастера. Они – второстепенные лица истории. Главное отличие статистов от героев – невозможность прибегнуть к помощи Нитей Судьбы. Несмотря на это, статисты могут обладать Атрибутами и Трюками и совершать Уникальные ходы (принимая все возможные последствия совершения Ходов без обрыва Нитей).

Персоны: это статисты, роли которых сопоставимы по значимости с ролями самих героев. Это не имеет никакого отношения к могуществу или социальному статусу. Директор, пославший героев на поиски беглого синтоида, – всего лишь статист, он не принимает значимого участия в истории (хотя отчасти участвует в ее завязке). От действий директора мало что зависит – он остался за кулисами, в комфортабельном небоскребе корпорации. А вот эмансипированный сервороид одного из героев, помогающий хозяину как в бою, так и вне его, – без сомнений, персона. Его успехи и неудачи очень даже влияют на развитие истории. Хоть сервороид и не является главным действующим лицом, Судьба присматривает за ним... в полглаза. Персоны могут обладать Атрибутами, использовать Ходы, являющиеся их частью (приняв на себя все возможные последствия) и прибегать к помощи Нитей Судьбы. Конечно же, у персон, как и у героев, есть Недостатки!

Нередко Судьба готовит для персон особое место в своих планах. Героям не стоит удивляться, увидев живым и здоровым

антагониста, которого они с таким трудом одолели неделю назад (хотя мастеру лучше не злоупотреблять сюжетным иммунитетом!).

«Нити Судьбы» – игра о приключениях группы товарищей или как минимум единомышленников. Правила не предполагают конфликтов героев, хотя *могут* реализовать их технически. Если мастер и игроки согласны с тем, что герои противостоят друг другу, то все, что герой может сделать со статистом, он может сделать и с другим героем.

ГЕРОИ И СУДЬБА

Судьба не олицетворяет какую-то *определенную* высшую силу. Прежде всего, Судьба – элемент роли игрока, который решает, когда герой получит поддержку, а когда – нет. Какой облик примет Судьба – госпожи удачи, стечения обстоятельств, сюжетного иммунитета или сбоя в программном обеспечении зависит от контекста вашей истории. От него же зависит, насколько очевидно вмешательство Судьбы для героев и статистов, их окружающих.

СТРУКТУРА ИГРОВОЙ СЦЕНЫ

Сценой называется эпизод с участием героев. Из множества таких эпизодов и состоит игра. Разговор с информатором, бегство от боевого робота, обыск тел на месте преступления – все это сцены.

Игровая сцена состоит из следующих этапов:

1. Мастер описывает наполнение сцены – декорации и события вокруг героев.

– Что за люди собрались в месте встречи? Привлекло ли внимание появление героев?

– Робот преследует героев по земле, или передвигается при помощи реактивных левитаторов? Использует ли он свое вооружение?

– Все мертвы, или есть и те, кого еще можно спасти? Не попытается ли кто-то помешать героям?

При создании наполнения сцены мастер может сразу принять решение, основанные на импровизации и контексте ситуации, или определить некоторые детали при помощи игромеханических инструментов – проверок Неприятностей, Впечатлений и ввода в игру Недостатков героев. Подробнее об этом читайте в соответствующих разделах книги.

Описание сцены вовсе не должно быть литературным, хотя хороший слог мастера, безусловно, выгодно скажется на атмосфере игры. Главное, чего должен достичь мастер – донести до игроков информацию, которую они смогут использовать при описании действий своих героев.

2. Игроки задают уточняющие вопросы (если это требуется) и описывают действия своих героев.

– Герои предложат информатору пару кредитов за нужные сведения, или попытаются добиться своего при помощи угроз?

– Герои попытаются спрятаться от робота на заброшенном заводе, или заманят в узкий переулок и дадут бой?

– Герои помогут раненому сами, или вызовут специалистов?

На этом этапе игроки не только заявляют, что делают их герои, но и решают, вмешается ли в события Судьба. Они могут воспользоваться Нитями Судьбы и совершить Ходы Судьбы, повлияв на наполнение сцены и ее контекст. Подробнее об этом читайте в разделе «Нити Судьбы».

3. Мастер объявляет, какие проверки должны совершить герои (и должны ли вообще), определяет их сложность и описывает последствия действий героев.

– Информатор охотно принимает деньги и делится тем, что знает, или бросается наутек?

– Робот легко находит героев при помощи чувствительных сенсоров, или попадает в ловушку?

– Раненый обещает отплатить за помощь, или истекает кровью, пока медицинская бригада торчит в автомобильной пробке?

Далеко не каждое действие и решение героев требует проверок. Определение ее принципиальной необходимости – одна из обязанностей мастера. Подробнее о проверках читайте в разделе «Проверки».

На этом этапе игроки также могут применять Ходы Судьбы, в том числе связанные с проверками. Подробнее об этом читайте в разделе «Нити Судьбы».

Новая сцена начинается, когда предыдущая так или иначе получает логическое завершение – герои узнали у информатора то, что хотели (или бросились за ним вдогонку), робот повержен (или остался далеко позади), а раненый отправлен в больницу (или медики констатировали его смерть). Если герои по каким-то причинам разделились, каждый из них станет участником отдельной сцены!

ПРОВЕРКИ

Проверки – броски кубика K20, изображающие усилия героя, физические, волевые или умственные. Чем большее число выпало на кубике, тем больше шанс, что герой преуспеет. Например, когда герой совершает проверку Характеристики, игрок бросает K20 и прибавляет к выпавшему результату модификатор Характеристики. Различные факторы могут повысить или понизить шансы героя на успех. Они называются бонусами и штрафами и отображаются числами, которые прибавляются к результату броска или отнимаются от него.

Проверки совершаются против фиксированного числа – сложности, которую задают мастер или правила. Если результат равен сложности или превышает ее, герой достигает успеха.

При совершении проверки определите следующее:

- Результат, которого герой пытается добиться при совершении проверки.
- Сложность проверки, исходя из цели героя и контекста ситуации, если она не определена правилами.
- Цену провала проверки, если она не определена правилами.
- Допустимость Успеха с Неприятностями и потенциальные Неприятности, если он возможен.

Градации успеха: некоторые проверки имеют градации успеха – например, проверки Доблести и Меткости. В этом случае важна величина разницы между результатом проверки и заданной сложностью.

Преимущества и Помехи: порой обстоятельства складываются неблагоприятно или, наоборот, благоволят герою. В этом случае бросьте дополнительный кубик за каждую Помеху или Преимущество. Выберите меньший результат, если герой находится под действием Помехи, и больший, если герой обладает Преимуществом. Одновременное действие 1 Помехи и 1 Преимущества сводит их на нет.

Герой не может страдать больше, чем от 2 Помех за бросок, как и не может реализовать больше 2 Преимуществ за бросок, то есть максимальное число кубиков в броске – 3.

Активные проверки: подразумевают некие действия героя – атаку, бег, прыжки, разговор, поиск. Проверки на потерю сознания, сопротивление яду, опьянению и тому подобные не относятся к активным.

Статические значения Навыков: отражают длительные усилия героя, повторяющиеся достаточно регулярно. Не кидайте кубик,

вместо этого прибавьте 10 к значению Навыка и/или модификатору используемой Характеристики. Прибавьте к значению 5, если герой обладает Преимуществом, или отнимите 5, если герой страдает от Помехи. Вы можете применять статичные значения, когда герой стоит на часах, крадетя по пустырю, ищет улики или обшаривает стены в поисках вентиляционной решетки. Это не обязательно подразумевает, что герой сконцентрировался на одном деле – он может озирается по сторонам в поисках затаившихся врагов и при этом палить из пистолета. Разумеется, вы всегда можете использовать обычные проверки, если вам больше по нраву сюрпризы!

Критический провал и успех: выпав на кубике, **1** и **20** отражают ошеломительные провалы и успехи на грани возможного соответственно. В таких случаях мастер может ввести в игру дополнительные эффекты броска, кроме успеха или неудачи. При выпадении 20 на кубике мастер может засчитать автоматический успех проверки, даже если бросок не превысил сложность задачи. При выпадении 20 во время проверок Доблести или Меткости цель всегда теряет минимум 1 ЕЗ (даже если Доблесть или Меткость героя не достаточно велики).

Критические провалы мастеров своего дела и Критические успехи дилетантов кому-то могут показаться нелогичными. С другой стороны, это мощный повествовательный инструмент, который не стоит игнорировать. Почему киборг-убийца не смог прикончить девчонку-официантку? Как банковский клерк изменил законы виртуальной реальности? Чем бродяга из трущоб привлек дочь президента? Объяснив, из-за чего спасовал мастер и преуспел дилетант, вы насытите вашу историю интереснейшими подробностями.

Примерная сложность задач

Задача	Сложность
Примитивная	5
Повседневная	10
Придется попотеть	15
Работа для эксперта	20
Вызов для эксперта	25
На грани возможного	30

Успех с Неприятностями. Если герой не прошел проверку, игрок может предложить ввести в игру Неприятность, позволяющую тому преуспеть или сопутствующую успеху. Например, шпион открыл сейф, но система безопасности оповестила охрану. Или боец поразил противника, но дешевый клинок сломался при ударе. Считайте, что герой добился минимально необходимого успеха и автоматически получил вариант «Катастрофа» при проверке Неприятностей. Не протягивайте к герою Нить – его наградой за Неприятность будет успех проверки.

Ниже вы найдете возможные примеры Неприятностей, осложняющих успех проверки.

– **Временные затраты:** выполнение задачи требует гораздо больше времени, чем планировал герой.

– **Возможность для недругов:** успех героя позволяет недругам приблизиться к своей цели, или даже достичь ее.

– **Герой под ударом:** герой преуспел, но оказался в затруднительном положении.

– **Невыгодная позиция:** успех вынуждает героя занять невыгодную позицию.

– **Оповещение недругов:** выполнение задачи привлекает к герою нежелательное внимание.

– **Ослабление эффекта:** герой выполнил задачу, но в самом скором времени статус-кво будет восстановлено.

– **Перерасход ресурсов:** герой преуспел, но потратил гораздо больше ресурсов, чем планировал.

– **Поломка снаряжения:** герой справился с задачей, но его снаряжение пришло в негодность.

– **Союзники под ударом:** успех героя приводит к тому, что его товарищи оказываются в затруднительном положении.

– **Ущерб:** герой добился своего, но получил Опасную рану. Герой теряет число ЕЗ, достаточное для получения Опасной раны вне зависимости от имеющихся у него защитных средств.

Если герой не распределил Очки опыта в Навык, проверку которого он совершает, выберите 1 дополнительную Неприятность из списка.

Если герой достигает успеха только при выпадении 20 на кубике (или правила не позволяют ему совершить проверку в принципе), выберите 1 дополнительную Неприятность из списка.

Мастер может запретить успех с Неприятностями, если, по его мнению, герой в ходе успеха приобретет значительно больше, чем потеряет, или если при проверке на кубике выпала 1.

Успех с Неприятностями и Экспертные навыки: герой может применять Успех с Неприятностями при использовании Экспертных навыков, к которым не имеет доступа, хотя фактически бросок кубика не совершается.

Взаимопомощь. Герои могут помогать друг другу, если логика ситуации допускает такую возможность. Выберите героя, который будет совершать основную проверку и определите тех, кто ему помогает. Определив сложность проверки, отнимите от нее 5 – это сложность задачи для помощников. Совершите проверку профильной Характеристики или Навыка для каждого из помощников. Если помощник преуспел в проверке, герой, совершающий основную проверку, получает Преимущество. Если помощник потерпел неудачу, герой, совершающий основную

проверку, получает Помеху. Не забывайте, что одновременно герой не может иметь более 2 Преимуществ или Помех на бросок.

В бою правила взаимопомощи работают иначе (смотрите маневр «Финт» и правило «Все на одного»).

Когда бросать кубик?

Не бросайте кубик, если герой занят рутинными делами, не ограничен во времени и ресурсах и при этом имеет хотя бы 1 очко опыта в Навыке. Не бросайте кубик, если успех или неудача не имеют значимых последствий.

Бросайте кубик, если герой рискует чем-то важным – репутацией, богатством, жизнями друзей (или своей собственной). Бросайте кубик, если герой ограничен во времени и ресурсах.

СОСТЯЗАНИЯ

Обычно для определения успеха или неудачи действия героя или статиста достаточно бросить кубик – все положительные и отрицательные факторы включены в бросок системой и мастером. Однако в некоторых ситуациях мастер может решить добавить в ситуацию остроты – например, когда статист активно противостоит герою. В этом случае мастер и игрок бросают кубики, прибавляют к ним все необходимые бонусы/штрафы и сравнивают результаты. В состязании побеждает тот, чей финальный результат окажется больше.

Если при Состязании противники получают равные результаты, то ни одна из сторон не может взять верх, и ситуация остается такой же, как и до броска. Рекомендуется использовать Состязание только если герою противостоит персона или другой герой.

Применение этого правила может значительно затянуть игру, особенно боевые сцены. Кроме того, сложность многих проверок фактически возрастет на 1. Если вы все же решили использовать правило, замените во всех формулах 10 на бросок K20. Даже

параметр Защиты может при желании обрабатываться таким образом.

ОКРУГЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ

Все дробные числа, получившиеся в результате расчетов, округляются в меньшую сторону.

ЧАСТНОЕ ПРЕВОСХОДИТ ОБЩЕЕ

Атрибуты, Трюки, хаки и элементы снаряжения часто позволяют совершать нечто, недоступное обычным людям (и даже героям, у которых другой набор снаряжения, Атрибутов и Трюков). Описания Атрибутов, Трюков, предметов и способностей существ могут противоречить основным правилам, создавая исключения. В таких случаях частное правило всегда превалирует над общим. Например, герой с Трюком «Опытный стрелок» игнорирует свойство «Перезарядка» у огнестрельного оружия, что позволяет ему совершать Быструю атаку однозарядными винтовками и пистолетами. Это исключение из основных правил, но герой много тренировался, чтобы повысить темп стрельбы, а игрок заплатил за Трюк 5 Очков опыта!

НЕПРИЯТНОСТИ

Зачастую проблемы создают герои, но иногда Неприятности сами находят их. Неприятности изображают неблагоприятные события, которые могут случиться, а могут и пройти стороной. В потенциально опасной для героя сцене, такой как прогулка по зловонным трущобам, обыск заброшенного цеха или кульбиты на проржавевшем карнизе, мастер может сделать проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Я смеюсь в лицо опасности! Герой вышел сухим из воды. Ну, на то он и герой.
13-18	Ну и денек! Герой вовремя заметил надвигающиеся трудности. Скорее всего, он сумеет их избежать. Скорее всего...
7-12	Кажется, у меня проблема! Герой оказался в сложном, но не безвыходном положении.
1-6	Катастрофа! Герой на волосок от смерти. Из грязного кабака вывалилась пьяная шпана, в цеху ожила дряхлая система безопасности, а ржавый металл просел под ногами. Герою будет непросто выкрутиться.

Неприятности всегда должны оставлять герою хотя бы мизерный шанс спастись и не должны убивать его сразу. Мастер может менять градации, да и вообще не обязан их делать – если он желает ввести Неприятность в игру, она случится и без какого-то там броска.

Это правило может использоваться и несколько иначе – для определения того, оказался ли под рукой у героя необходимый предмет, есть ли поблизости разыскиваемое героем заведение и т. п. Например, скрываясь от преследования, герой забирается в незнакомую квартиру и пытается найти там оружие. Проверка Неприятностей покажет, держит ли хозяин в доме заряженный дробовик или хотя бы бейсбольную битку. В противном случае герою придется довольствоваться пластиковыми ложками или ножкой от стула!

Игрок всегда может принять худший вариант Неприятностей и протянуть к герою 1 Нить Судьбы. Примите решение до броска кубика.

Неприятности под контролем: обычно Неприятности случаются внезапно, но иногда герою выпадает шанс смягчить (или усугубить) эффект. Если мастер считает, что герой может как-то повлиять на результат, герой может совершить проверку Характеристики или Навыка, уместного в контексте ситуации. Например, в труппах может постараться не мозолить окружающим глаза и использовать Скрытность против сложности, установленной мастером. Это все

еще не помешает герою случайно наткнуться на агрессивную шпану, но может *понизить* шанс такой встречи. Если герой прошел Скрытность на 3, то к числу, выпавшему при проверке Неприятностей, будет прибавляться 3. Если герой провалил Скрытность на 2, то его потуги выгладеть незаметно привлекают внимание окружающих, а из числа, выпавшего при проверке Неприятностей, будет вычтено 2.

НИТИ СУДЬБЫ

Как бы ни был ловок, умен и могуч герой, именно благоволение Судьбы выдвигает его на ведущие роли. Нити Судьбы отображают невероятное везение героев – то, что заставляет обывателей упоенно обсуждать их в чатах и репостить истории с их участием в личных блогах. Однако Судьба присматривает не только за героями – персонам также доступны Ходы Судьбы!

Начальное число Нитей: герои и персоны начинают игровую встречу с 2 протянутыми Нитями. К ним можно протянуть дополнительные Нити по ходу повествования, если игрок или мастер введет в игру их Недостатки. Одновременно к герою или персоне не может быть протянуто больше 5 Нитей Судьбы. Неиспользованные к концу встречи Нити обрываются, и следующую встречу герой или персона опять начнет с 2 Нитями.

Если Судьба (в лице мастера и игроков) сочтет нужным, новые Нити могут протягиваться к героям и персонам не в начале игровых встреч, а по завершении важных сюжетных вех или даже *перед* ними. Например, Нити протянутся к героям накануне вторжения на секретную базу – или после того, как бой так или иначе завершится. В этом случае любой герой, к которому протянуто меньше 2 Нитей, увеличивает их число до 2. Герои, к которым протянуто больше 2 Нитей, сохраняют их. Заметьте, что к персонам-антагонистам также протянутся новые Нити!

Недостатки и Нити Судьбы: ввод в игру Недостатка – основной способ получения Нитей Судьбы героем. Судьба помогает герою не просто так. Ей нравится следить за тем, как герой барахтается в неприятностях – даже если в результате он пойдет ко дну.

Подробный перечень возможных Недостатков вы найдете в разделе «Недостатки».

Темная сторона Атрибута: другой способ протянуть к герою Нити – ввод в игру Темной стороны Атрибута.

В отличие от полноценных Недостатков, проявления Темной стороны достаточно ситуативны, а потому целиком и полностью отданы фантазии игроков и мастера. Не забывайте, что ввод в игру Темной стороны (также как и Недостатка) должен осложнять герою жизнь и создавать возможности для развития сюжета.

Возможные примеры Темных сторон каждого из Атрибутов вы найдете в разделе «Атрибуты».

Ввод Недостатка или Темной стороны в игру: каждый раз, когда Недостаток или Темная сторона героя входят в игру, протяните к нему 1 Нить. Как правило, именно *игрок* решает, когда Недостаток или Темная сторона его героя войдут в игру. «Вход в игру» означает создание ситуации, в которой Недостаток или Темная сторона осложняет жизнь героя. Игрок описывает затруднение, с которым столкнулся его герой, и если мастер считает проблему достаточно серьезной, к герою протягивается 1 Нить Судьбы.

Обратите внимание, что если герой с Недостатком Пьяница тихо-мирно напился, это никак не осложняет его жизнь и ничего не привносит в историю. Но если Пьяница напился и избил любимого сына местного криминального босса, Недостаток, безусловно, вошел в игру и оставил в ней след. Если Любвеобильный герой потискал смазливую официантку в кафе, это вряд ли потянет на приключение. Однако если полиция застанет его в постели с нелегальным клоном знаменитой поп-дивы, Недостаток сработал, как надо.

Нити и герои без Недостатков: да, такое тоже может случиться. Вряд ли герой без Недостатков так уж идеален, но ни одна из его страстей не способна захватить его целиком даже на мгновение. И все-таки он остается игрушкой в руках Судьбы, как и остальные герои!

Во время игры постоянно возникают ситуации, так или иначе подвергающие героя опасности. Игрок может предложить мастеру вариант развития такой ситуации, неблагоприятный для героя. Если мастер принимает этот вариант, игрок протягивает к своему герою 1 Нить.

Например, герой подкрадывается к охраннику, но контрафактные сервоприводы в его ступнях громко жужжат и обнаруживают его присутствие. Или герой желает заправить автомобиль и обнаруживает, что заправочную станцию только что разгромила местная банда. По сути, это Неприятность, которую мастер не собирался вводить в игру! Игроки за героев с Недостатками также могут использовать этот метод.

Капризы Судьбы: игрок может оборвать 1 Нить своего героя и ввести в игру Недостаток или Темную сторону героя другого игрока или персоны. К герою или персоне, Недостаток или Темная сторона которого вошли в игру, протягивается 1 Нить. Мастер может оборвать Нить персоны, чтобы ввести в игру Недостаток или Темную сторону героя, когда это выгодно персоне.

Если игрок не желает принимать последствия, он должен оборвать 1 Нить своего героя. Хотя, конечно, не стоит этим злоупотреблять. Когда Недостаток или Темная сторона героя входят в игру, а к нему не протянуто ни одной Нити, ему придется столкнуться с последствиями, хочет он того, или нет. Разумеется, в этом случае к герою протягивается Нить.

Игрок может протянуть к своему герою Нить, когда:

- Недостаток героя входит в игру.
- Темная сторона героя входит в игру.
- принимает Неприятность до проверки Неприятностей.

Игрок должен оборвать Нить (или несколько, если этого требует ситуация) своего героя, когда:

– отказывается от последствий Недостатка или Темной стороны, введенных в игру.

– делает **Ход Судьбы**.

– желает ввести в игру Недостаток героя другого игрока.

– желает избежать проверки Неприятностей. Для тех случаев, в которых это важно, считайте, что при проверке выпало 20.

– желает сохранить жизнь персоне или статисту, провалившему проверку Выносливости при Опасной ране или смерти.

Очки опыта и Нити Судьбы: Очки опыта могут быть использованы героями как для развития, так и для получения благосклонности Судьбы. Выберите один из этих вариантов в начале игровой встречи:

– В начале игровой встречи игрок может протянуть к своему герою до 3 Нитей, потратив до 3 Очков опыта (1 Нить за 1 Очко опыта).

– Игрок может протянуть к своему герою до 5 Нитей, потратив до 5 Очков опыта в перерывах между сценами (1 Нить за 1 Очко опыта).

– Очки опыта, имеющиеся в распоряжении героев, могут быть использованы как Нити Судьбы в *любой* момент игры. Обратите внимание, что это сделает героев невероятно могущественными, так как теоретически у них могут быть и Очки опыта, и максимальное количество Нитей!

Ход Судьбы (Ход) – прямое вмешательство высшей силы в жизнь героя. Обрывая Нити, игроки могут влиять на происходящее в игре, добавлять в сцены статистов, факты их биографии, элементы обстановки и многое другое. Игрок может обрывать любое число Нитей своего героя, комбинируя любое число Ходов (если в описании Хода не сказано обратного). Некоторые Ходы доступны лишь героям, имеющим определенные Атрибуты – это **Уникальные ходы**.

Ходы, описанные ниже, доступны любому герою или персоне:

1. Повезло!

– 1 Нить. Перебросьте кубик 1 раз. Вы не обязаны принимать второй бросок, если он хуже первого. Любой кубик может быть переброшен не больше 2 раз. Перебрасывая проверки с Помехами или Преимуществами, перебросьте все кубики.

– 1 Нить. Проигнорируйте 1 Помеху, мешающую вашему герою.

– 2 Нити. Получите успех на проверку героя. Оборвите Нити до того, как брошен кубик. Если бросок подразумевает различные эффекты в зависимости от степени успеха, герой получает минимально необходимый успех. Вы не можете использовать этот Ход, если герой достигает успеха только при выпадении 20 на кубике.

Также вы можете провалить проверку героя. Вы можете использовать Ход, даже если герой достигает успеха автоматически (например, из-за высокого навыка и отсутствия рисков). Если бросок подразумевает различные эффекты в зависимости от степени успеха, герой получает минимально необходимый провал.

– 4 Нити. Получите Критический успех на проверку героя. Для тех эффектов, которые это учитывают, считается, что на кубике выпало 20. Вы можете использовать этот Ход, даже если герой достигает успеха только при выпадении 20 на кубике, и в этом случае он получает все дополнительные эффекты Критического успеха.

Также вы можете критически провалить проверку героя. Вы можете использовать ход, даже если герой достигает успеха автоматически (например, из-за высокого навыка и отсутствия рисков). Для тех эффектов, которые это учитывают, считается, что на кубике выпало 1.

Повезло! и Экспертные навыки: герой может применять Ходы этой категории при использовании Экспертных навыков, к которым не имеет доступа, хотя фактически бросок кубика не совершается.

2. В нужном месте в нужное время.

– 1 или больше Нитей (на усмотрение мастера). Добавьте в сцену предмет/элемент обстановки/статиста. Ржавый нож, спрятанный в тюремном матрасе, незаметная дверь в тупике, полисмен, прибежавший на крики о помощи, – приемлемые варианты. Мастер вправе заблокировать Ход или потребовать обрыва большего числа Нитей, если вы предлагаете нечто маловероятное или не соответствующее жанру и настроению игры.

– 1 или больше Нитей (на усмотрение мастера). Сделайте игровую заявку ретроспективно. Например, вы забыли сказать мастеру, что герой несет с собой запас энергетических батарей. Возможно, вы просто-напросто решили, что герою *не пригодится* много батарей. Теперь, если герой отправится исследовать подвалы человекника, вам придется оборвать 1 Нить, чтобы герой все же взял батареи и фонарь с собой.

Чем дальше во времени отстоит возможность реализации такой заявки, тем больше Нитей придется оборвать. Одно дело, когда герой еще вчера заходил в супермаркет, где мог приобрести все необходимое, и совсем другое – когда герой несколько месяцев странствует в пустошах за пределами городского купола.

3. Старый знакомый.

– 1 или больше Нитей (на усмотрение мастера). Добавьте в сцену/игру *симпатизирующего* герою статиста – родственника, друга, должника. Не забывайте, статист не может появиться из ниоткуда! Мастер вправе заблокировать Ход или потребовать обрыва большего числа Нитей, если вы предлагаете нечто маловероятное или не соответствующее жанру и настроению игры.

– 1 или больше Нитей (на усмотрение мастера). Добавьте факт биографии уже присутствующего в игре статиста – Недостаток, грязный секрет, не афишируемую черту характера или событие из прошлого. Вам все еще требуется объяснить, откуда герой узнал об этом.

– 1 Нить. Введите в игру известный вам Недостаток статиста. Герой, чья Нить оборвана, обязан принимать участие в сцене (и посылно содействовать вводу Недостатка в игру). Имейте в виду, что в этом случае к персоне будет протянута 1 Нить.

4. Рука Судьбы.

О возможности использования этогохода необходимо договориться с мастером и соигроками до начала игры – некоторые могут счесть его «нечестным» или выходящим за рамки привычного игрового процесса.

– От 1 до 3 Нитей (или больше на усмотрение мастера). Статист по выбору игрока, оборвавшего Нити своего героя, попадает в Неприятности. 1 оборванная Нить приведет к результату «Ну и денек!», 2 оборванных Нити – к результату «Кажется, у меня проблема!», 3 оборванных Нити – к результату «Катастрофа!». По взаимной договоренности игроки могут оборвать Нити нескольких разных героев, чтобы достичь нужного результата. Герои не обязаны присутствовать в одной сцене со статистами, попадающими в Неприятности. Мастер вправе заблокировать Ход или потребовать обрыва большего числа Нитей, если игроки предлагают нечто маловероятное или не соответствующее жанру и настроению игры. Также игроки могут обрывать Нити своих героев, чтобы помочь героям других игроков, как описано в Ходе «В нужном месте в нужное время».

Изменения, внесенные в игру с помощью обрыва Нитей, становятся частью истории и могут иметь далеко идущие последствия, в том числе негативные для героев.

Игроки могут обрывать Нити своих героев, чтобы помочь важным для них статистам. При этом для них доступны Ходы из категорий «Повезло» и «В нужном месте в нужное время».

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Здесь вы узнаете о том, как герои и статисты устроены с точки зрения игровой механики, что дается им легко, а что вызывает затруднения, что задает пределы их возможностей и как именно Судьба может направить их и помочь им.

ГЕРОИ, ИМПЛАНТАТЫ И ВНЕШНИЙ ВИД

В мире наступившего будущего абсолютно все имеют встроенные кибернетические имплантаты. Как правило, это бытовая необходимость — без нейрогарнитуры не выйти в Сеть, без интегрированных биометрических систем невозможно передвигаться по мегалополисам и совершать покупки. Даже обитатели самых диких, неблагополучных и отдаленных районов мира хоть сколь-нибудь киберизированы.

Это не означает, что любой герой выглядит, как биомеханическое чудовище (хотя он *может* иметь такую внешность, и найдется немало тех, кто искренне восхитится при встрече). Большинство бытовых имплантатов скрыты внутри тела и, по сути, являются внутренними органами. Тем не менее, Характеристики, Навыки, Атрибуты, Трюки и даже Недостатки героя могут быть напрямую связаны с киберапгрейдами, если игрок того желает. Высокая Сила может означать прием стероидных комплексов и долгие часы, проведенные в тренажерном зале — или новейшие силовые имплантаты в теле героя. Высокая Наблюдательность достигается как при помощи встроенных систем сортировки информации, так и благодаря привычке быть начеку. Боевые рефлексy можно выработать годами тренировок, но большинство

предпочитает использовать специализированное программное обеспечение и комплексную аугментацию нервной системы.

Итак, добро пожаловать в наступившее будущее! Здесь возможно *все!*

Станции подзарядки: энергия – кровь мира наступившего будущего, зарядные станции можно найти в самых неожиданных местах. Восстановление 100 Энергоимпульсов имеет СП 2 и занимает 5 секунд (полный Круг в Боевой сцене). Обратите внимание, что если энергоемкость заряжаемой батареи меньше 100 Энергоимпульсов, СП зарядки не изменяется. Благодарим за использование наших зарядных станций!

Муниципальные станции подзарядки: в мире наступившего будущего правительство заботится о каждом! Без энергии гражданин не может потреблять услуги, значит, он получит ее бесплатно. Муниципальные зарядные станции никем не охраняются, работают медленно и ненадежно, и из-за этого часто становятся мишенью вандалов. Но все же они – единственная возможность запитать имплантаты для абсолютного большинства.

Энергия для всех: каждый раз, когда герои используют муниципальные станции подзарядки, совершите проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Энергия поступает! Восстановление 100 Энергоимпульсов занимает 5 секунд (полный Круг в Боевой сцене).
13-18	Медленно, но верно. Восстановление 100 Энергоимпульсов занимает 1 минуту. Быстро образуется крикливая недовольная очередь.
7-12	Идет с перебоями. Восстановление 100 Энергоимпульсов занимает 10 минут. Возможно, герою стоит пополнить Энергию в другой раз, иначе люди в очереди может перейти к самым активным действиям!
1-6	Коротнуло! Герой восстанавливает 1 Энергию и получает Опасную рану. Если он потеряет сознание, может найтись немало желающих пошарить в его карманах!

В сутки герой не может бесплатно получить число единиц Энергии, превышающее значение этой Характеристики. Муниципальные станции подзарядки не имеют разъемов для подпитки внешних батарей.

СОЗДАНИЕ ГЕРОЯ

Что вам понадобится для создания героя? Прежде всего, мысленно представить его. Откуда он? Чем зарабатывает на жизнь? Каков его характер? Что он любит, и что ненавидит? Есть ли у него друзья или враги? Есть ли у него семья? В чем он хорош, а в чем – не очень? Сколько ему лет? Ответив на эти вопросы, вы получите примерно абзац текста. Это – ваша подсказка. Какие-то детали непременно останутся за ее пределами, но о них вы сможете вспомнить уже во время игры – если захотите. В конце концов, большую часть образа раскрывают действия героя *во время игры*.

У героя есть:

- 6 Основных и 5 Вторичных характеристик – физические и ментальные возможности.

- Атрибуты – важнейшие детали образа и таланты, определяющие род занятий.

- Трюки – ловкие приемы или качества, способные серьезно облегчить жизнь.

- Недостатки, изображающие слабости и страсти.

- Ячейки Имплантатов для апгрейда своего тела. Начальное число ячеек равно Модификатору размера героя.

- Кредитоспособность, отражающая благосостояние.

- Стиль – набор визуальных маркеров, выражающих принадлежность к субкультуре.

- 10 Основных и 11 Экспертных Навыков, отвечающих за степень подготовки к всевозможным жизненным ситуациям.

Очки характеристик: создавая героя, вы распределяете 70 Очков характеристик по Основным характеристикам. Очки

распределяются в любых сочетаниях – например, потратив 16 Очков, вы можете распределить их в любую одну Характеристику, получив значение 16. Если вы распределите 16 Очков по двум Характеристикам, то можете получить значения 9 и 7, 11 и 5 и так далее.

НАЧАЛЬНАЯ И МАКСИМАЛЬНАЯ ВЕЛИЧИНА ХАРАКТЕРИСТИК

При определении Характеристик героя ни одна из них не может превышать 18. Это значит, что игрок не может поднять Характеристики героя выше этого предела, даже если у него есть свободные Очки Характеристик или Очки Опыта. В дальнейшем, ни одна из Характеристик героя не может превышать 20. Максимальная величина Характеристик также ограничивает бонусы, которые герой получает из любых источников, кроме стимуляторов и имплантатов.

Мастер может уменьшать или увеличивать количество Очков характеристик, если это соответствует жанру и настроению игры. Следует, однако, помнить, что герои, собранные меньше, чем на 60 очков, не вполне приспособлены к приключениям. 70 Очков характеристик – оптимальный вариант, так как в этом случае придется выбрать, в чем герой будет хорош, а в чем – не очень.

Для антагонистов и прочих значимых фигур мастер может использовать любое количество Очков, даже превышающее то, на которое созданы герои. Для существ под управлением мастера не действует ограничение на максимальные Характеристики (хотя его все же стоит держать в голове).

После определения Основных и Вторичных характеристик вы должны:

- выбрать для героя 2 Атрибута.
- выбрать для героя 2 Трюка.
- выбрать для героя 0–2 Недостатка (на старте не рекомендуется повторять их у героев разных игроков).

– распределить 10 Очков опыта по Основным навыкам и доступным Экспертным навыкам героя.

Мастер может уменьшать или увеличивать любое из этих чисел, если это соответствует жанру и настроению игры.

Отказ от Атрибутов: герой может отказаться от 1 Атрибута и получить 5 дополнительных Очков опыта. Если герой отказывается от 2 Атрибутов сразу, он получает 10 дополнительных Очков опыта (всего!).

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Сила (Сл): показывает, насколько герой развит физически. От этой Характеристики зависит, какой вес переносит герой, и ущерб, который он может нанести оружием, использующим мускульную силу. Также параметр Силы влияет на то, какое оружие герой сможет успешно применить.

Ловкость (Лв): отвечает за быстроту и координацию движений. Эта Характеристика так же важна для воина, как и Сила. Еще она пригодится герою, который собирается стрелять, карабкаться по металлоконструкциям и водить маслкар.

Выносливость (Вн): понадобится героям, проводящим много времени в не самых комфортабельных условиях. Высокая Выносливость означает, что герой крепок, редко болеет и легко оправляется от ран. Также от этой Характеристики зависит, в каких доспехах может эффективно действовать герой. Даже отменный силач может спасовать перед тяжеленным бронежилетом, которые надо таскать на плечах день-деньской!

Интеллект (Ин): помогает запоминать информацию и учиться на своих и чужих ошибках. Интеллект необходим любому герою, который желает иметь высокие параметры Навыков – именно он задает пределы их роста.

Мудрость (Мд): включает в себя находчивость, наблюдательность, здравомыслие и глубинные инстинкты. Именно

Мудрость поможет герою вовремя заметить опасность... или просто избежать ее.

Обаяние (Об): позволит наладить контакт с окружающими и понравиться им, не особенно усердствуя. Этот параметр незаменим для того, кто предпочитает действовать исподволь и добиваться своего без применения насилия. Помимо этого, Обаяние определяет, в каком ключе герой воспринимает окружающий мир. Высокое Обаяние – залог оптимизма!

Обаяние никак не связано с внешней привлекательностью героя, хотя обаятельные герои *кажутся* окружающим симпатичными.

Модификаторы Характеристик: в большинстве формул используется не полное значение Характеристик, а так называемый модификатор. **Модификатор = (Основная характеристика – 10) ÷ 2.**

Основная характеристика	Модификатор
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	1
14-15	2
16-17	3
18-19	4
20	5

ВТОРИЧНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Единицы Здоровья (ЕЗ) = Выносливость × Модификатор размера существа. Эта величина показывает, сколько ущебга герой способен вынести, прежде чем потеряет сознание или умрет.

Размер существа	Модификатор размера
Крошечный	1
Маленький	2
Средний	3
Большой	4
Огромный	5
Громадный	6

Большинство существ величиной с человека имеют Средний размер. Их ЕЗ = Вн × 3.

Скорость (Ск) = (Лв + Вн) ÷ 4. За 5 секунд времени герой может преодолеть число метров (или клеток, если при игре используется масштабная карта), равное своей Скорости.

В зависимости от своего размера, существо получает бонус или штраф к Скорости.

Размер существа	Штраф/Бонус
Крошечный	-2
Маленький	-1
Средний	0
Большой	+1
Огромный	+2
Громадный	+3

Воля (Вл) = (Ин + Мд) ÷ 4. Отвечает за самоконтроль, сопротивление хакам и вполне обыденным соблазнам.

Реакция (Рц) = (Лв + Мд) ÷ 4. Определяет порядок действия в боевых сценах и прочих ситуациях, в которых это важно.

Энергия (Эн) = (Ин + Вн): 4. Определяет энергетические резервы героя при использовании имплантатов. Энергия тратится при Активации имплантатов. Значение Энергии не восстанавливается со временем, но его можно восполнить с помощью зарядных станций или внешних батарей. Для восстановления 1 единицы энергии требуется 100 энергоимпульсов. Герой, Энергия которого достигла 0, находится На нуле.

У Вторичных Характеристик нет модификаторов. Во всех формулах используется их полное значение.

БОЕВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Доблесть (Дб) = Навык Владения оружием или Навык Рукопашного боя + модификатор Сл + модификатор Лв + бонус к Повреждениям. Чем выше Доблесть героя, тем он опаснее в ближнем бою. На Доблесть оказывают влияние два разных Навыка – Владение оружием и Рукопашный бой, в зависимости от того, сражается герой вооруженным или безоружным.

Меткость (Мт) = Навык Стрельбы + модификатор Лв + бонус к Повреждениям. Чем выше Меткость, тем опаснее герой в дистанционном бою. Луки и метательное оружие также учитывают модификатор Силы при подсчете Повреждений.

Доблесть и меткость не являются фиксированными характеристиками. Их значение может изменяться в зависимости от оружия, которое использует герой.

Бонус к Повреждениям обычно дается оружием и хаками. Чем он выше, тем больше шансов у героя нанести цели Повреждения.

Защита (Зщ) = Базовая защита + модификатор Лв + бонус доспеха + бонус щита. Чем выше Защита, тем сложнее поразить

героя атакой.

Размер существа	Базовая защита
Крошечный	12
Маленький	11
Средний	10
Большой	9
Огромный	8
Громадный	7

Ношение некоторых доспехов ограничивает максимальный модификатор Ловкости, который можно использовать при подсчете Защиты и прочих проверках.

Проверки Доблести и Меткости подразумевают, что герой использует все доступные средства для нанесения Повреждений. Он выискивает уязвимые места доспехов и использует свое окружение, даже если не заявлял специфические Зоны поражения и не обладает особыми Трюками. Естественно, противник делает все возможное, чтобы помешать ему. Отсутствие Повреждений при проверке означает, что удар пришелся в щит или доспех, был отражен, не привел ни к чему серьезнее царапин и синяков... или просто не достиг цели. Не забывайте, что герою не обязательно *фактически* пробивать доспех, чтобы нанести рану – мощные дробящие удары могут серьезно травмировать даже человека в тяжелой броне, в то время как пули имеют неприятную привычку застревать в костях и имплантатах или проходить навылет, минимизируя ущерб.

НУЛЕВОЙ УРОВЕНЬ ОСНОВНЫХ И ВТОРИЧНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

Нулевой уровень характеристики означает, что существо автоматически проваливает любые проверки, связанные с ней. Упавшие до нуля Сила, Ловкость и Скорость приводят к состоянию, близкому к параличу (хотя существо все слышит и может наблюдать за происходящим вокруг). Упавшие до нуля Интеллект, Мудрость и Обаяние приводят к коме. Если Реакция или Скорость существа падает до 0, оно впадает в ступор. Во всех этих случаях существо считается находящимся в состоянии Неподвижности. Существо с нулевой Волей покорно выполняет любые отданные ему приказы, даже очевидно самоубийственные. Если существо получит несколько приказов, противоречащих друг другу, то оно постарается выполнить их, удовлетворив максимальное число требований. Если Выносливость существа падает до нуля, то оно немедленно умирает или разваливается на части. Если существо потратило всю свою Энергию, оно находится На нуле.

РАЗМЕРЫ СУЩЕСТВ

В киберпанке представлено множество существ, размером превышающих человека или ощутимо уступающих ему. Как правило, это роботы и киборги. За эталон размера принят человек ростом от 150 до 210 см. Он имеет Среднюю категорию размера. Размер не влияет на Основные Характеристики существа напрямую, однако большие существа – легкая мишень для атак любого рода, а маленькие существа вынуждены использовать маленькое оружие (зачастую наносящее меньше ущерб). Герой может по договоренности с мастером начать игру Крошечным, Маленьким или Большим.

Существа занимают определенную область в зависимости от своих размеров. Это вовсе не означает, что существо занимает эту область целиком (хотя бывает и такое). Несомненно одно – в этой области существо может и будет мешать передвижению недругов.

Обратите внимание, что высота в холке четвероногих существ зачастую меньше, чем рост существ соответствующего размера, указанный в таблице.

Бонусы и штрафы размера: размер, отличный от Среднего, может быть выгоден в одних ситуациях, и сильно мешать в других. Небольшому существу легче прятаться и уворачиваться от ударов, а крупному – хватать и удерживать противника.

Например, если Маленький секьюрибот пытается Захватить Среднего человека, он получает -1 к проверке. Если тот же секьюрибот попытается Захватить Большого терминатора – боевого робота, он получит -2 к проверке. Поскольку терминаторы не только Большие, но и весьма сильны, секьюриботу понадобится действительно хороший Навык Рукопашного боя. А вот если терминатор попытается Захватить секьюрибота, он получит +2!

Размер	Бонус/штраф к Скрытности	Бонус/штраф Размера	Возможный рост	Занимаемая область
Крошечный	+2	-2	0.01 - 0.65 метра	0.5 × 0.5 метра
Маленький	+1	-1	0.66 - 1.49 метра	1 × 1 метра
Средний	0	0	1.5 - 2.1 метра	2 × 2 метра
Большой	-1	+1	2.2 - 3 метра	3 × 3 метра
Огромный	-2	+2	3.01 - 9.99 метра	5 × 5 метров
Громадный	-3	+3	10 метров и больше	7 × 7 метров или даже больше

Некоторые способности (например, Бродяги) учитывают размеры существ. В этом случае Большое существо считается, как 2 Средних, Огромное – как 3 Средних, а Громадное – как 4!

Четвероногие существа: четвероногие существа, такие, как кони, кошки и четвероногие роботы, увеличивают свою Скорость в 2 раза, перемещаясь по земле. Умножьте Скорость *после* прибавления или вычитания бонусов и штрафов за размер.

Обратите внимание, что шестиногие, восьминогие (и так далее) существа считаются четвероногими, а существа, использующие при движении гусеницы или колеса – нет.

Полет: если существо способно летать, умножьте его Скорость на *3 после* прибавления или вычитания бонусов и штрафов за размер. Если существо по каким-то причинам не может использовать полет, применяйте обычную Скорость существа.

ОСНОВНЫЕ НАВЫКИ

Значения Навыков отображают глубину познаний героя в различных областях. В скобках указана Характеристика, модификатор которой прибавляется к Навыку при проверках, – она означает часть Навыка, которую формируют талант и природные склонности. К некоторым Навыкам могут прибавляться модификаторы различных Характеристик, в зависимости от области применения. Мастер указывает перед проверкой, какой именно модификатор используется.

Значение навыка (Нв) равно числу Очков опыта, распределенных в Навык.

Максимальное число Очков опыта в Навыке не может превышать Интеллекта героя.

Когда герой совершает проверку Навыка, игрок бросает К20 и прибавляет к выпавшему результату значение Навыка героя и модификатор Характеристики, связанной с Навыком. Например, чтобы прокормиться в человейнике, потребуется проверка Выживания в городе. Игрок бросает К20, прибавляет к результату значение Навыка героя и модификатор характеристики, которую он выбрал для выполнения этой задачи. Герой с высоким Интеллектом может вспомнить, где обычно раздают дотационные пайки, Мудрость позволит отыскать свежие отбросы у забегаловок, ну а использование Ловкости означает, что герой просто сбил пивной бутылкой дрона, доставляющего еду!

Если вы не используете правила Состязания, но герою кто-то активно противостоит, проверки Навыков совершаются следующим образом:

1) Бросьте K20 и прибавьте к нему значение Навыка и модификатор Характеристики.

2) Сравните получившееся число с **|Навыком оппонента +10|**. Герой преуспевает, если число равно сложности проверки или превышает ее.

Например, герой со Скрытностью 6 и Ловкостью 14 (модификатор +2) пытается прокрасться мимо охранника. Охранник обладает Наблюдательностью 5 и Мудростью 12 (модификатор +1). Значит, для того, чтобы обмануть его бдительность, герою потребуется совершить проверку Скрытности против **|5 +1 +10 = 16|**. Если герой выбросит на K20 8 и больше, проверка будет успешна, т.к. **|6 +2 +8 = 16|**. В сумерках избежать внимания охранника будет гораздо легче – герой получит Преимущество. Напротив, если охранник бдительно осматривает пустой узкий коридор, герою придется действовать с Помехой, а то и двумя, если коридор ярко освещен!

Так или иначе: использование Навыков – творческий процесс. Зачастую, добиться желаемого можно множеством разных способов, особенно, если к этому располагает логика происходящего. Например, чтобы остановить кровотечение, можно воспользоваться как Медициной, так и Ловкостью рук для прижигания раны боевым лазером (хотя позже это может привести к Неприятностям), а для поиска следов подойдут и Выживание в городе, и Наблюдательность, а герой, пытающийся удержаться на потерявшем управление мотоцикле, может применить как Атлетику, так и Управление транспортом!

Нулевой уровень навыков: если игрок не распределил в Навык героя хотя бы 1 Очко опыта, проверка этого Навыка совершается с Помехой.

Нулевой уровень боевых навыков: если игрок не распределил хотя бы 1 Очко Опыта во Владение оружием, Рукопашный бой или Стрельбу героя, соответствующие проверки Доблести и Меткости совершаются с Помехой.

Атлетика (Сл, Лв, Вн) – отвечает за общую физическую подготовку героя. Ловкость для акробатических трюков. Сила для подъема тяжестей. Выносливость для бега и плавания. Карабкаться можно как с помощью Силы, так с помощью Ловкости!

Используйте Навык, если герой: бежит, прыгает, плавает, карабкается, выбивает двери, гнет подковы, поднимает тяжести, совершает изнурительные марш-броски, идет по коньку крыши, балансирует на краю пропасти...

Владение оружием (Лв, Ин, Мд) – отвечает за обращение героя с оружием ближнего боя. Ловкость для нанесения ударов. Интеллект для ухода за оружием, мелкого ремонта и оценки качества оружия, тактических приемов. Мудрость для оценки уровня противника до начала схватки.

Используйте Навык, если герой: атакует оружием в ближнем бою, совершает мелкий ремонт оружия ближнего боя, изготавливает импровизированное оружие ближнего боя, оценивает свои (или чужие) шансы на победу в бою на мечах, делает ставки на гладиаторских боях, выбирает оружие ближнего боя в лавке, принимает тактические решения в ближнем бою...

Выживание в городе (Ин, Мд) – помогает герою чувствовать себя уверенно в каменных джунглях. Интеллект для определения моделей автомобилей и технического устройства зданий, а также для того, чтобы отыскать след и идти по нему, Мудрость для обеспечения себя и спутников всем необходимым.

Используйте Навык, если герой: ищет следы и читает их, ищет еду и воду в городской черте, ищет безопасные и дешевые апартаменты внаем, определяет повадки уличных банд...

Ловкость рук (Лв, Ин) – отвечает за мелкую моторику и координацию движений героя. Ловкость для трюков с мелкими

предметами, краж и сокрытия предметов на теле. Интеллект для вскрытия замков, вязания узлов и обезвреживания ловушек.

Используйте Навык, если герой: мухлюет в азартной игре, показывает карточные фокусы, срезает кошелек, запускает руку в чужой карман, вскрывает замок, обезвреживает ловушку, заряжает ловушку, жонглирует, пытается незаметно стащить лежащий на виду предмет, связывает кого-то, забрасывает на стену крюк с веревкой, привязывает веревку, накладывает грим, подделывает почерк...

Наблюдательность (Ин, Мд) – позволяет герою вовремя заметить события, заслуживающие внимания, а так же успешно находить скрытое от посторонних взглядов. Интеллект для целенаправленного поиска чего-либо и преследования кого-то в толпе (чтобы делать это *незаметно*, пригодится Скрытность). Мудрость для случайных проверок.

Используйте Навык, если герой: стоит на часах, целенаправленно ищет что-то, может случайно заметить нечто важное, преследует, обыскивает...

Общение (Сл, Вн, Ин, Мд, Об) – отвечает за способность героя достичь своих целей при помощи слов. Сила для прямолинейного запугивания. Выносливость для общения на пирушках с выпивкой. Интеллект для торговли, утонченных издевок и дипломатии. С помощью Мудрости герой может понять, что собеседник лжет, а с помощью Интеллекта – доказать это окружающим. Обаяние для не прямых угроз, заговаривания зубов, соблазнения и публичных выступлений.

Используйте Навык, если герой: шутит, зло глумится, ведет дипломатические переговоры, соблазняет, лжет, произносит речь, торгуется, угрожает, просит об услуге, пытается переубедить собеседника...

Рукопашный бой (Лв, Ин, Мд) – отвечает за подготовку героя в безоружном ближнем бою. Ловкость для нанесения ударов, Интеллект для тактических приемов. Мудрость для оценки уровня противника до начала схватки.

Используйте Навык, если герой: атакует безоружным в ближнем бою, делает ставки на кулачных боях, принимает тактические решения в ближнем бою...

Скрытность (Лв, Ин) – помогает герою остаться незамеченным. Ловкость для скрытного движения. Интеллект для маскировки предметов и существ. Герой не может спрятаться, если за ним пристально наблюдают! Чтобы скрытно передвигаться, герой должен понизить свою Скорость в 2 раза.

Если герой помогает прятаться или скрытно передвигаться группе товарищей, он совершает проверку Навыка со штрафом в -1 за каждое существо в группе, кроме него. Например, если следопыт помогает скрытно передвигаться двум своим спутникам, он совершает проверку Скрытности со штрафом -2. Штрафы за Размер существ, которым помогает следопыт, также учитываются.

Используйте Навык, если герой: пытается сделать что-либо незаметно для окружающих, крадется, прячет предметы, занимается маскировкой...

Стрельба (Лв, Ин, Мд) – помогает герою поражать цель при использовании дальнобойного и метательного оружия. Ловкость для поражения цели. Интеллект для ухода за оружием, мелкого ремонта и оценки качества оружия, тактических приемов. Мудрость для оценки уровня противника до начала схватки.

Используйте Навык, если герой: стреляет, метает оружие или предметы в цель, совершает мелкий ремонт стрелкового оружия, изготавливает импровизированное оружие ближнего боя, оценивает свои (или чужие) шансы на победу в дистанционном бою, делает ставки на соревнованиях стрелков, выбирает дальнобойное

оружие в лавке, принимает тактические решения в дистанционном бою...

Управление транспортом (Лв): способность управлять механическими средствами передвижения. Мастер может потребовать указать конкретные группы транспортных средств, которыми умеет управлять герой, если это соответствует настроению истории. В таком случае, управление каждой из групп является отдельным Навыком.

Используйте Навык, если герой: управляет транспортным средством, оценивает качества и техническое состояние транспортного средства, выполняет мелкий ремонт транспортного средства...

Экспертные навыки

Навыки из этой категории отвечают за узкоспециализированные области образования – и тем они ценнее.

Некоторые Атрибуты открывают доступ к Экспертным навыкам и позволяют героям использовать их и вкладывать в них Очки опыта.

Герои, имеющие доступ к Экспертным навыкам, но не распределившие в них Очки опыта, могут совершать проверки этих Навыков с Помехой.

Герои, не имеющие доступа к Экспертным навыкам, могут использовать *только* их статические значения, равные **[5 + модификатор профильной характеристики]**. Если разница между статическим значением навыка и сложностью проверки составляет 10 и больше, проверка считается Критическим Провалом.

Бюрократия (Ин, Мд, Об): способность заставить систему работать, получить от нее желаемое, и не сойти при этом с ума. Навык включает в себя понимание принципов работы бюрократического аппарата, внутренний кодекс общения

функционеров и все прочие мелочи, которые выводят из себя обывателей, сутками простаивающих в очередях за дотационными пайками и талонами на энергию.

Используйте Навык, если герой: пишет обращения в госструктуры, пытается попасть на прием к большому начальнику, пытается реализовать свои конституционные права или как-то иначе взаимодействует с госаппаратом...

Взлом (Ин, Мд): в мире, где электроника проникла во все сферы жизни, полезность Взлома сложно переоценить. Автомобили, информационные планшеты, портативные компьютеры, киберимплантаты, даже светодиоды уличных фонарей – все это можно взломать!

Используйте Навык, если герой: хочет получить доступ к базе данных устройства, стереть или изменить существующие данные, передать команду на устройство, не обладая правами администратора...

Военное дело (Ин, Мд, Об): в этот навык входит стратегическое планирование, умение правильно снарядить ударный отряд, рассчитать вероятные потери, определить необходимую величину резервов и наиболее удачные места для набора бойцов.

Обратите внимание, что некоторые области Науки, такие, как взрывотехника и инженерное дело (и прочие широко применимые в военном деле области Науки) входят в этот Навык.

Интеллект для составления плана кампании, Мудрость для применения старых проверенных приемов и уловок, Обаяние – для того, чтобы набрать бойцов и самолично вести их в бой.

Используйте Навык, если герой: составляет боевой план, обустроивает укрепления, заманивает противника в ловушку, вербует бойцов, возглавляет атаку...

Выживание (Ин, Мд): для героя, проводящего много времени вне городов вряд ли найдется Навык важнее этого.

Интеллект для определения видов растений, птиц, зверей, для того, чтобы отыскать след и идти по нему, для того, чтобы определить Загрязненные области и проложить безопасный маршрут по ним, Мудрость для обеспечения себя и спутников всем необходимым (и при этом безопасным для жизни).

Обратите внимание, что герои, не имеющие доступа к этому Навыку, автоматически проваливают его, покинув знакомые им места. Если знакомые места вдруг стали опасными, герои не заметят этого, пока не станет слишком поздно!

Используйте Навык, если герой: ищет следы (в том числе в городе) и читает их, ищет пищу и воду, безопасные для жизни, обустроивает лагерь, ищет признаки Загрязнения, определяет повадки птиц и зверей, свежует дичь, охотится, рыбачит...

Выступление (Об): искусство показать себя и свои достижения. Не важно, произносит герой речь, танцует или просто стоит. Если он делает это хорошо, люди обращают на него внимание и, возможно, прислушаются к нему.

Используйте Навык, если герой: совершает публичные выступления любого рода, говорит на камеру, презентует товар...

Искусство (Ин, Мд, Об): в мире наступившего будущего искусство все еще актуально, хоть и значительно видоизменилось.

Мастер может потребовать указать конкретную область познаний героя, если это соответствует жанру и настроению игры. В таком случае каждая область Искусства является отдельным Навыком.

Интеллект для создания идеи и концепции произведения, Мудрость для неизбежной рутины при воплощении идеи в жизнь, Обаяние для публичных выступлений и выгодного представления своего творения окружающим.

Используйте навык, если герой: пишет посты в блог, сочиняет мемы, рисует, танцует, декламирует, поет, играет на музыкальных инструментах...

Коммерция (Ин, Мд, Об): умение дорого продать купленное дешево.

Интеллект, если герой прибегает к логическим доводам, Мудрость – если он полагается на вдохновение и интуицию, и Обаяние, когда герой откровенно пудрит потенциальному клиенту мозги.

Используйте Навык, если герой: продает, покупает, торгуется, оценивает потенциальную стоимость товара и возможный спрос...

Медицина (Ин, Мд) – отвечает за прикладную медицину в исполнении героя и академические знания о ней. Интеллект для первой помощи, хирургических операций, постановки диагноза и составления лекарств. Мудрость для первой помощи и знахарских методов лечения. Оказывая первую помощь, герой может выбрать модификатор большей Характеристики. Первая помощь включает в себя *быструю* остановку кровотечения и фиксацию сломанных конечностей.

Для восстановления ЕЗ при помощи Медицины герой должен преуспеть в проверке против 10. В случае успеха герой восстанавливает цели 1 ЕЗ. За каждые 5, на которые герой прошел проверку, он дополнительно восстанавливает цели 1 ЕЗ. Восстановление ЕЗ с помощью Медицины возможно лишь раз в сутки – даже в мире насупившего будущего лекарства далеко не всесильны!

Преуспев в проверке навыка против 15, герой может привести существо в сознание, не восстанавливая его ЕЗ.

Применение навыка в бою занимает **[10 Очередей – навык Медицины – модификатор Ин/Мд]** (минимум 1 Очередь). В это время герой не может совершать Маневры. Если в процессе герой-

медик теряет ЕЗ, равные его Воле или превышающие ее, проверка считается проваленной. Герой должен начинать сначала.

Используйте Навык, если герой: перевязывает раны, проводит хирургические вмешательства, вправляет вывихи и переломы, лечит болезни, определяет, чем вызвана болезнь, выбирает оптимальный курс лечения, пытается избежать заражения болезнью...

Наука (Ин, Мд): наука во всех ее проявлениях. Мастер может потребовать указать конкретную область научных познаний героя, если это соответствует жанру и настроению игры. В таком случае каждая область Науки является отдельным Навыком.

Обратите внимание, что «ненаучные» виды деятельности – кузнечное ремесло, кустарное изготовление оружия, доспехов и средств передвижения, взрывотехника, агрономия и другие им подобные также входят в этот Навык.

Интеллект для поиска нестандартных решений и совершения научных открытий. Мудрость для рутинных процедур, работы без специального оборудования «на глаз» и точного следования инструкциям.

Используйте Навык, если герой: занимается научными изысканиями и процедурами любого толка. В этот перечень входит изготовление лекарств и наркотиков, проектирование лучевого оружия и ракетных двигателей, программирование суперкомпьютеров, расчет возможной зоны заражения при взрыве атомного реактора...

Обращение с животными (Сл, Лв, Ин, Мд, Об): умение добиться от животных послушания. Мастер может потребовать указать конкретный вид животных, повадки которых изучил герой, если это соответствует жанру и настроению игры. В таком случае обращение с каждым из видов является отдельным Навыком. Животноводство и таксидермия также входят в этот Навык.

Используя Силу, герой принуждает животное повиноваться. Ловкость пригодится тому, кто пытается удержаться на спине дикого жеребца. Используя Интеллект, герой играет на повадках животного. Используя Мудрость, герой использует старые проверенные методы (скорее всего, не им придуманные) и собственные наблюдения. Используя Обаяние, герой пытается найти с животным общий язык. Уход за животными также является частью Навыка. Далеко не все животные поддаются деликатной дрессировке (хотя могут покоряться силе). С другой стороны, наиболее разумные звери могут затаить зло и отомстить при случае, если хозяин обходится с ними грубо. Этот Навык используется для общения с живыми Питомчиками, Интеллект которых 5 и меньше.

Используйте Навык, если герой: управляет, укрощает, дрессирует, лечит, пытается подружиться с животным, выбирает подходящий корм, оборудует клетку, определяет рыночную стоимость животного...

Ремонт (Лв, Ин, Мд): ремонт всего, что может сломаться, начиная от дверных петель и заканчивая ядерными реакторами. Также включает безопасную сборку и разборку предметов. Мастер может потребовать указать конкретную область познаний героя, если это соответствует жанру и настроению игры. В таком случае каждая область Ремонта является отдельным Навыком.

Ловкость, если в процессе ремонта важна мелкая моторика и точность движений, Интеллект – для поиска нестандартных решений при ремонте, Мудрость – для точного следования инструкциям и работы «на глаз».

Используйте Навык, если герой: определяет, что необходимо сделать для ремонта и возможен ли он, подбирает инструменты и детали, производит ремонт и импровизирует в процессе...

Широта применения Экспертных навыков определяется мастером. Искусство может включать в себя все разнообразие видов художественной деятельности, а Наука – всю широту научных

познаний. Но, с другой стороны, мастер может потребовать от художника уточнить область деятельности, – например, татуировщик, 3D-скульптор или аниматор, – серьезно ограничив широту применения Навыка. В случае Науки мастер может потребовать указать раздел или область, с которыми знаком герой.

АТТРИБУТЫ

Атрибуты являются важнейшими деталями образа героя и во многом отвечают за то, как его воспринимают окружающие. Атрибуты состоят из набора достоинств, действующих постоянно, и Уникального хода, который вводится в игру при обрыве Нитей или при помощи проверки Неприятностей.

И герои, и статисты вполне могут обойтись (и зачастую обходятся) без Атрибутов. Далеко не каждая важная персона обладает неприкосновенностью, далеко не каждая красавица способна очаровывать окружающих, далеко не каждый офицер отдает толковые приказы. Герой вполне может важной персоной и занимать высокий корпоративный пост, родиться миловидным, или получить офицерский чин, но при этом не иметь соответствующего Атрибута. Его приобретение будет означать, что на Элитного обратил внимание совет директоров (или герой нанял хорошего адвоката), Красавица расцвела (или поняла, как использовать свою красоту в достижении личных целей), а Офицер закалился в боях и заслужил уважение подчиненных (или заставил их себя бояться).

Уникальный Ход позволяет герою преуспевать в задачах, сложных или даже невозможных для героев с другими Атрибутами (или вовсе без них). Добиться успеха при совершении Хода может помочь как своенравная Судьба, так и способности самого героя.

Некоторые из Ходов ориентированы на применение в бою. Это никоим образом не должно останавливать игроков и мастера от использования их в быту, если у кого-то возникла идея,

соответствующая жанру и настроению игры. И напротив – *мирные* ходы наверняка найдут применение в боевых сценах.

1 или более Нитей? Многие Уникальные ходы отдают стоимость в Нитях на откуп мастеру. Определяйте стоимость Хода в соответствии с логикой ситуации. Помните, однако, что Ходы из перечня «Повезло», позволяющие купить успех и Критический успех на любую проверку за 2 и 4 Нити соответственно, доступны абсолютно любому герою. Поэтому там, где герой без Атрибута может преуспеть при помощи покупки обычного успеха за 2 Нити (или при помощи обычной проверки), герой с логически применимым к ситуации Атрибутом должен обходиться 1 Нитью. Если герой без Атрибута может преуспеть, только купив Критический успех за 4 Нити, герой с логически применимым к ситуации Атрибутом должен обойтись 2–3 Нитями. Успех, за который мастер потребует 5 Нитей, должен изображать нечто умопомрачительное – один из тех случаев, о котором и герой, и свидетели события будут вспоминать всю оставшуюся жизнь. Без сомнений, такой успех быстро обрстет слухами и домыслами, а по прошествии времени – легендами. Разумеется, без логически применимого к ситуации Атрибута такой успех просто невозможен.

Уникальный ход без обрыва Нитей. Герои достаточно компетентны, чтобы добиться эффекта Уникальных ходов и без вмешательства Судьбы, а у статистов и вовсе нет выбора. В этом случае реализация Хода требует проверки Неприятностей. Например, Неистовый герой может покалечить соратников, бездумно разрушая все вокруг, Крепыш – не болея сам, заразить друзей супервирусом, а Бродяга – забрать то, что хотел съесть кто-то другой...

Обратите внимание, что если игрок решает использовать Ход героя без обрыва Нитей, надеясь выбросить на кубике хороший результат (например, если успех Хода требует обрыва нескольких Нитей), он может использовать Нити только для перебросов.

Провал Хода и Успех с Неприятностями: некоторые из Ходов требуют выбрать 1 или 2 варианта из раздела «Успех с Неприятностями» даже в случае провала Хода. Это означает, что герой пожертвовал временем, силами, ресурсами и многим другим, но в итоге его все равно постигла неудача. Да, случается и такое.

Темная сторона: за все приходится платить, и возможности Атрибутов – не исключение. Фактически, Темная сторона – это Недостаток в Атрибуте! Например, Ветерана может попросить о помощи старый друг, которому он обязан жизнью, Элитный почувствует себя очень неуютно во время бунта рабочих, а за Красавицу дадут хорошую цену на черном рынке тел!

Атрибуты, придуманные игроками и замена Уникальных ходов: по договоренности с мастером игрок может начать игру с Атрибутом, который придумал сам. Возможности Атрибута и Уникального хода должны быть четко определены до начала игры.

Также по договоренности с мастером игрок может заменить Уникальный ход одного Атрибута на Уникальный ход другого, если это соответствует жанру и настроению игры. Например, игрок может заменить Уникальный ход Элитного на Уникальный ход Одиночки или Кредитора. Замена должна быть оговорена с мастером и произойти до начала игры или приобретения Атрибута.

Краткий перечень Атрибутов позволит вам быстро сориентироваться и выбрать подходящие для вашего героя. Само собой, варианты Темной стороны не ограничиваются перечисленными...

Атрибут	Герой сможет...	С помощью Хода герой сможет...	Темная сторона
Агитатор	Позвонить нужным людям и получить помощь.	Продать слушателям любую идею.	Контрагитация, законы, обыватели, не понимающие самых простых вещей, фанатики с промытыми мозгами.
Аугментированный	Быть сверхсильным, сверхловким и сверхвыносливым, получить 2 дополнительных ячейки имплантатов.	Проявить чудеса силы ловкости и выносливости и рассказать об этом.	Неполадки в системах, пиратский софт и контрафактные детали.
Биоконструкт	Обладать небывалой живучестью, выносливостью и доверчивостью, выдерживать смертельные удары.	Бросаться в бой очертя голову.	Неотесанность, грубоватость, непосредственность, склонность решать проблемы силой.
Блогер	Быть экспертом во всем (или выглядеть таковым).	Распускать слухи (в том числе выдуманные).	Школота, мамкины эксперты, недовольные жертвы сплетен, обидчивые серферы.
Боевые искусства	Убивать голыми руками (и ногами).	Избегать самых смертоносных ударов.	Насмешки и недоверие вооруженных парней, желающих проверить, так ли герой крут на самом деле.
Бродяга	Чувствовать себя в городе, как дома и при желании принимать гостей.	Пролететь куда угодно без мыла.	Опасности трущоб, пренебрежение обывателей, специфический запах.
Бюрократ	Опирается на систему.	Отправлять запросы и получать необходимое.	Искренняя ненависть небюрократов, жалобы населения, необходимость отчитываться перед начальством.
Ветеран	Быть опасным в бою, кормиться за счет муниципалитета.	Рассчитывать на поддержку боевых товарищей.	Призраки прошлого, старые дружки, которым так тяжело отказывать в помощи, дети в десятке стран.
Водила	Быть лучше всех за рулем.	Не дать погибнуть машине и пассажирам.	Адреналиновая наркомания, нездоровая привязанность к своей тачке.
Детектив	Замечать самые незначительные детали, предвидеть неожиданности.	Знать, что происходит на самом деле.	Ненависть тех, чьи планы разрушил герой, ошибочные логические выводы.
Жулик	Проворачивать темные делишки и заключать сомнительные сделки.	Достать предмет или информацию на черном рынке.	Неподкупные представители власти, нечистые на руку дружки.

Атрибут	Герой сможет...	С помощью Хода герой сможет...	Темная сторона
Ищейка	Захватывать врагов живьем без особых затруднений.	Развязывать языки, не оставляя на теле жертвы ран и синяков.	Другие претенденты на вознаграждение, уцелевшие жертвы и их мстительные родственники.
Кибер-ниндзя	Иметь тысячу лиц.	Добыть любую информацию.	Законы клана, высокая конкуренция, сомнительная репутация, одиночество.
Красивый	Нежиться в восторгах поклонников и наслаждаться завистью недругов.	Быть заветной мечтой окружающих.	Назойливые поклонники, развевающие взгляды, работоторговцы, невозможность затеряться в толпе, уничижительные стереотипы.
Кредитор	Торговать с выгодой, сорить деньгами.	Выкупить городской квартал, или нанять армию для его захвата.	Зависть и фальшивое обожание окружающих, грязные слушки и кривотолки о происхождении богатства.
Крепыш	Выдерживать самые страшные раны, употреблять несвежие продукты без вреда для себя, надолго задерживать дыхание.	Избегать болезней и действия яда, переносить боль и изощренные пытки.	Искренняя уверенность окружающих в том, что герой любит есть помои, спать на снегу и вынесет любые невзгоды.
Неистовый	Черпать силу в своей ярости.	Крушить!	Кровавая ярость, застилающая разум, боязливая неприязнь свидетелей разрушений, безрассудство, легкое (или не очень) безумие.
Офицер	Эффективно командовать как в бою, так и вне его.	Вдохновлять окружающих на подвиги.	Саботаж приказов, недовольные подчиненные, зависть начальства.
Подлые приемчики	Сражаться расчетливо, подло и безжалостно.	Убивать исподтишка с одного удара.	Длинный и грязный шлейф дурной славы.
Полная интеграция	Быть прочным и стильным одновременно, получить 2 дополнительных ячейки имплантатов.	Менять тела, как перчатки.	Дороговизна процедур, недобросовестные клиники и поставщики, технические накладки.
Представитель	Рассчитывать на дипломатическую неприкосновенность.	Вести переговоры на высшем уровне.	Коварные убийцы, роковые соблазнительницы, пытливые контрразведчики, задержанные в пути письма.
Серфер	Жить в Сети.	Взламывать и контролировать!	Проблемы со связью, лучезащитный синдром, нердские повадки, непомерное самомнение.

Атрибут	Герой сможет...	С помощью Хода герой сможет...	Темная сторона
Сетевое эхо	Подключить изи-мод.	Читерить ирл.	Странноватые замашки, головные боли, истерики, физическая зависимость от Сети.
Солдат	Эффективно сражаться в команде.	Помочь соратникам сосредоточить усилия в бою.	Разочарование в идеалах, грубый солдатский юмор любопытные обыватели, желающие послушать про ужасы войны.
Стремительный	Двигаться с молниеносной быстротой.	Опережать противника на шаг (или даже на два), уклоняться от ударов.	Ситуации, в которых излишняя спешка неуместна.
Технарь	Лечить машины и ремонтировать людей.	Заставить работать любую рухлядь.	Рассеянность, неряшливость, эксцентричность.
Уличный самурай	Получить прикид, оружие и тачку.	Вызывать врага на поединок.	Кодекс чести, дуэли, извращенные представления о справедливости.
Ученый	Собрать необходимые приспособления из самых неожиданных предметов, нестандартно мыслить.	Изобретать устройства, которые работают.	Враждебная подозрительность неучей, неполадки в изобретениях, недовольные заказчики, неуверенность в себе.
Чувство равновесия	Твердо стоять на ногах, чтобы не случилось, сражаться Длинным и Громоздким оружием без Помехи в любых ситуациях.	Совершать эффектные кульбиты на карнизах и коньках крыш, карабкаться по отвесным стенам.	Трухлявые балки, проржавевшие карнизы, скользкая черепица, внезапно распахнувшиеся окна, унижительные сравнения с макакой.
Чуждый разум	Мыслить иначе.	Решить проблему максимально эффективно.	Логические сбои, непонимание человеческого образа мысли.
Элитный	Посещать светские рауты, говорить с сильными мира сего на равных и задирать нос перед нищобродами.	Быть выше закона.	Подковерная борьба элит, ненависть нищобродов, нерадивость и лень слуг, статус, привлекающий мошенников и приживал.

Агитатор

Экспертные навыки: Выступление.

Герой сражается на фронтах великой битвы за умы обывателей – служит в пиар-агентстве, корпоративном отделе пропаганды или принадлежит к одной из бесчисленных шак

подпольщиков. Конечно же, Агитатор не обязан верить в то, о чем говорит!

Звонок нужным людям: если у Агитатора возникли проблемы (что случается довольно часто), он может понизить Кредитоспособность на 1 и запросить помощь у организации-покровителя.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Сейчас сделаем. Организация решает проблемы героя с таким же усердием, как и свои собственные.
13-18	Потерпи немного. Организация согласна помочь в скором времени.
7-12	Такое дело... Организация согласна помочь, но взамен попросит героя об ответной услуге.
1-6	Влип. Организация считает, что герой и сам выкрутится, либо посылает помощь, но в итоге заменяет одну проблему другой. Например, героя вывозит из полицейского участка отряд вооруженных головорезов, или некомпетентный адвокат добивается выхода под залог в обмен на признание вины.

Ход – **Болтать – не мешки ворочать** (1 или более Нитей): риторика Агитатора всецело захватывает слушателей – ведь он обещает им то, чего им в данный момент так не хватает. Это не помещает слушателям позднее удивляться тому, как они купились на эту чушь, но сейчас... Сейчас они готовы внимать!

Если Ход совершает без обрыва Нитей, Агитатор должен преуспеть в проверке Общения (Ин, Мд, Об) или Выступления (Об), если он произносит речь перед толпой.

Сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем герой совершает проверку Неприятностей. Он прибавляет к результату величину успеха или отнимает от результата величину провала Общения или Выступления.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Ликование. Слушатели в полной власти Агитатора – его доводы неоспоримы.
13-18	Сомнение. Агитатор добивается желаемого, но положение его непрочно. Если что-то пойдет не так, с героем поступят в соответствии с Яростью.
7-12	Безразличие. Речи Проповедника слушают с тупым непониманием, едкими ухмылками, или просто не обращают на них внимания. В самом деле, пошумит и перестанет...
1-6	Ярость. Агитатор сказал что-то не то и привел слушателей в бешенство. Они попытаются захватить Агитатора и линчевать его.

Аугментированный

Экспертные Навыки: нет.

Герой напичкан бионикой с головы до ног, что позволяет ему выдерживать сверхнагрузки.

Усиленный скелет: герой повышает Базовую защиту и значение Энергии на 1. Так же герой имеет 2 дополнительных ячейки Имплантатов.

Ход – **Передовые технологии** (1 Нить): герой совершает невероятный прыжок, поднимает тяжеленный груз или совершает сверхдальний бросок. Считайте, что герой выбросил 20 при проверке Силы или Атлетики (Сл, Лв, Вн). К проверке применяются эффекты Критического успеха.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен преуспеть в проверке Интеллекта.

Сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем герой совершает проверку Неприятностей. Он прибавляет к результату величину успеха или отнимает от результата величину провала проверки Интеллекта.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Есть контакт! Ход работает согласно описанию. Вот оно, будущее!
13-18	Декомпенсация. Ход работает согласно описанию, но некоторые системы отказывают, перекидывая нагрузку на другие. Герой выбирает 1 вариант из перечня в разделе «Успех с Неприятностями».
7-12	Разбалансировка. Ход работает согласно описанию, но системы на пределе - сервоприводы надсадно воют, проводка искрит. Герой выбирает 2 варианта из перечня в разделе «Успех с Неприятностями».
1-6	Перегрузка. Ход не работает - это слишком даже для передовых технологий! Герой выбирает 2 варианта из перечня в разделе «Успех с Неприятностями».

Биоконструкт

Экспертные навыки: Военное дело.

Правительство отрицает существование евгенических программ и генетической аугментации эмбрионов, но откуда тогда эти ребята? Они здоровенные, крепкие, живучие... и, как полагается идеальным солдатам, не очень-то склонны задумываться над приказами!

Универсальный солдат: каждый раз, когда Биоконструкт принимает влияние статиста или другого героя, он получает два Очка опыта вместо одного.

Биоконструкт обладают могучим сложением. Несмотря на то, что их размер Средний, начальные Единицы Здоровья Биоконструкта равны **[Вн x 4]**.

Биоконструкта непросто убить. Один раз за сцену, когда ЕЗ Биоконструкта достигают 0, вместо проверки Выносливости он немедленно восстанавливает 1 ЕЗ.

Способность Биоконструкта не входит в игру, если он погиб от обезглавливания и иных подобных причин.

Ход – **Смело мы в бой пойдем за...** (1 Нить): издав грозный боевой клич, Биоконструкт бросается в атаку. Его боевой рож настолько велик, что передается даже союзникам!

Совершение Хода занимает Быстрое действие. Биоконструкт повышает свою Доблесть на 1 и может совершить 1 дополнительный

маневр Атаки.

Если Биоконструкт находится в ситуации, дающей Преимущество или Помеху на атаку, дополнительная атака также проводится с Преимуществом или Помехой. Союзники Биоконструкта (по выбору игрока), способные слышать его клич, повышают свою Доблесть на 1. Союзники-Биоконструкты повышают свою Доблесть на 2! Эффект длится в течение Круга, до следующей Очереди Биоконструкта.

Число союзников, получивших Преимущество, не может превышать модификатор Мудрости Биоконструкта.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Биоконструкт должен преуспеть в проверке Воли против **[10 + число союзников, получающих преимущества Хода]**. При провале Биоконструкт растерялся и получает Помеху на следующую проверку!

Число союзников, получивших Преимущество, не может превышать модификатор Мудрости Биоконструкта.

Блогер

Экспертные навыки: Выступление.

Герой ведет популярный блог в Сети. Он держит аудиторию в курсе свежих трендов, а порой сам эти тренды и создает.

Диванный эксперт: Блогер знает *все обо всем* (или убедительно делает вид, что знает). Он совершает все проверки Основных навыков без Помехи, даже если не распределил в них ни одного Очка опыта. Блогер совершает проверки недоступных ему Экспертных навыков с Помехой (хоть и не может распределять в них Очки опыта), ведь он общался со специалистами и смотрел гайды!

Ход – **По секрету всему свету** (1 или более Нитей): Блогер распространяет слухи через Сеть. Слух совершенно не обязан быть правдивым, однако чем возмутительнее и неправдоподобнее ложь, тем больше Нитей придется оборвать. Разумеется, Блогер распространяет слухи достаточно тонко, чтобы не привлекать

излишнего внимания... по крайней мере, пытается. Запущенный в Сеть, слух начинает жить своей жизнью и может пережить самого Блогера, если он не проявит осторожность.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен совершить проверку Выступления (Об). Сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем герой совершает проверку Неприятностей. Он прибавляет к результату величину успеха или отнимает от результата величину провала Выступления:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Репост за репостом. Публикация мгновенно становится вирусной, число лайков и репостов стремительно растет.
13-18	Однодневка. Публикация не вызвала ажиотажа, хотя верные хомячки усердно лайкают и репостят ее. Скорее всего, о публикации скоро забудут.
7-12	Фейк! Блогера раскусили! По крайней мере, так считают другие диванные эксперты. Никто не поверил в слух, и один из фейков Блогера забанен. Какая жалость.
1-6	Деанон! Деанонимизирован, высмеян, раздавлен. Этот слух дорого обошелся Блогеру. Это не только пятно на репутации и срач в комментариях, но еще и угрозы расправы. А так как все теперь знают, где искать героя, угрозы могут воплотиться в жизнь...

Боевые искусства

Экспертные навыки: нет.

Герой постиг тайны Рукопашного боя или загрузил в мозг подборку лучших боевых стилей. Теперь его тело – само по себе совершенное оружие.

Гармония совершенства: герой прибавляет модификатор Мд к своей защите. Безоружные удары (любой частью тела!) героя считаются Легким оружием с бонусом к Повреждениям +1. Однако герой не может использовать Громоздкое оружие и носить щит или доспех, ограничивающие максимальный модификатор Ловкости, так как они нарушают тонкую гармонию его движений. Если он надевает

такой доспех или щит, или сражается Громоздким оружием, то теряет преимущества, перечисленные выше.

Ход – **Секреты мастерства** (1 Нить): герой полностью контролирует ритмы своего тела и может совершать удивительные вещи: уворачиваться от пуль и клинки мечей голыми руками.

Совершение Хода требует Быстрого действия. Герой игнорирует потерю Единиц Здоровья, вызванную атакующим Маневром. Мастер может допустить использование Хода в небоевых сценах, если контекст располагает к этому. Например, увернуться от грузовика или избежать Повреждений от падения при помощи Хода ничуть не сложнее, чем отразить удар катаны!

Ход неприменим, если герой использует Громоздкое оружие, или щит и доспех, ограничивающие максимальный модификатор Ловкости.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен пройти проверку Доблести против **[10 + потерянные ЕЗ]**. В случае успеха он игнорирует потерю Единиц Здоровья. В случае провала он получает Повреждения и падает.

Бродяга

Экспертные навыки: Ремонт или Обращение с животными.

Большой город – для Бродяги дом родной. Он знает все необходимое, чтобы жить за счет системы, и жить припеваючи. Извилистые переулки трущоб, тесные блоки человекоников и оживленные улицы городского центра раскрывают перед ним все свои тайны.

Город платит: Бродяга с легкостью поможет небольшой группе людей (или существ размером с человека) прокормиться за счет системы социального обеспечения и избежать большинства проблем, поджидающих путника в мегаполисе. Герой может прокормить себя, а также число существ Среднего или меньшего размера, равное своему Выживанию в городе (минимум 1 существо). При использовании этой способности Бродяга совершает проверку

по таблице Скрытой угрозы. Также Бродяга совершает с Преимуществом броски по таблице Встреч и Находок.

Ход – **Большое яблоко** (1 или более Нитей): Бродяга изучил мегаполис в совершенстве. Он знает, куда ведут канализационные тоннели и вентиляционные шахты, какие улицы патрулирует полиция, а где хозяйничают уличные банды. Бродяга может легко и относительно незаметно проникнуть в самые надежно защищенные места и провести туда спутников... Если повезет.

Цель Бродяги	Необходимое число Нитей
Офисное или муниципальное здание	1
Закрытый клуб или особняк корпоративного бонзы	2
Логово подпольщиков или конференц-зал совета директоров	3
Военная база или секретная лаборатория	4
Правительственный бункер	5

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Бродяга должен совершить проверку Выживания в городе (Ин, Мд) со штрафом, равным числу Нитей из таблицы, соответствующему желаемому исходу. Например, если Бродяга пытается пронести бомбу на встречу совета директоров, проверка Выживания в городе совершается со штрафом в – 3. Сложность проверки определяет мастер, хотя не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем герой совершает проверку Неприятностей. Он прибавляет к результату величину успеха или отнимает от результата величину провала Выживания в городе.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	В яблочко. Ход работает в соответствии с описанием.
13-18	Кажется, сюда. Герой попадает на место незамеченным, но слегка задерживается. Иногда это губит все дело.
7-12	Тревога! Герой попадает на место, но служба безопасности не дремлет. У героя не так много времени, чтобы убраться восвояси.
1-6	Поворот не туда. Герой попадает в руки властей, корпоративной службы безопасности или подпольщиков. Выкрутиться будет непросто...

Бюрократ

Экспертные навыки: Бюрократия и 1 любой.

Герой – чиновник, досконально знающий принципы работы системы и способный заставить ее работать на себя... большую часть времени. Он не обязательно занимает высокий пост, но имеет множество полезных связей и знает, как подмазывать шестеренки неповоротливой государственной машины.

Мультипаспорт: герой умеет припугнуть мелких клерков, а для остальных есть официальные формы и документы. Бюрократ может законно проникать в закрытые сектора и зоны, находящиеся на карантине, приобретать (р) и (о) снаряжение и не отвечать на неудобные вопросы полицейских и комендантских отрядов. Когда Бюрократ использует Мультипаспорт, совершите проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Зеленый свет. Бюрократу и числу его спутников, равному модификатору Мудрости или Обаяния Бюрократа (минимум 1 спутник) оказывают всяческое содействие – до тех пор, пока государственная машина может его оказать.
13-18	Пожалуйста, сюда. Бюрократу оказывается всяческое содействие – в стесненных рамках государственного бюджета.
7-12	Не положено. Бюрократ получает вежливый (по меркам государственного учреждения), но твердый отказ.
1-6	Сбой в системе. Бюрократ и число его спутников, равное модификатору Мудрости или Обаяния Бюрократа (минимум 1 спутник) задерживаются для установления личности. Для этого потребуется какое-то время...

Ход – **Форма № ...** (1 или более Нитей): за героем стоит несокрушимая бюрократическая система. Это само по себе немало, но Бюрократ может извлечь из этого вполне конкретные выгоды, и запросить у государства предмет, услугу или специалиста. Сверьтесь с таблицей ниже, чтобы узнать, обрыва скольких Нитей потребует совершение Хода. Обработка и выполнение запроса Бюрократа занимает | **5 – модификатор Интеллекта или Обаяния Бюрократа** | часов (минимум 1 час). Если предмет или специалист получат повреждения, Бюрократ должен будет выплатить штраф.

СП предмета, услуги или специалиста	Необходимое число Нитей	Штраф в случае порчи предмета или ущерба специалисту
15 и меньше	1	СП 2
16-20	2	СП 4
21-25	3	СП 5
26-30	4	СП 8
31+	5	СП 10
Снаряжение относится к категории (в)	+1	+2СП
Предмет или услугу доставят в течение 1 минуты	+1	X
Предмет или специалист застрахованы, и Бюрократу не придется выплачивать штраф в случае повреждений	+1	X
Предмет, услуга или специалист будут доставлены непосредственно к Бюрократу	+1	X

Если ход совершается без обрыва Нитей, герой должен преуспеть в проверке Бюрократии (Ин, Мд, Об) со штрафом, равным числу Нитей из таблицы, соответствующему желаемому исходу. Например, если Бюрократ заказывает снайперскую винтовку (СП 150), оперативника, умеющего сносно ею пользоваться, и желает, чтобы они были доставлены в течение минуты, он будет должен оборвать 3 Нити. Сложность проверки определяет мастер, хотя не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем Бюрократ совершает проверку Неприятностей. Он прибавляет к результату величину успеха или отнимает от результата величину провала Общения.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Запрос принят. Бюрократ получает желаемое.
13-18	Запрос обрабатывается. Выполнение запроса откладывается на 5 - модификатор Интеллекта или Обаяния Бюрократа часов (минимум 1 час). Если по истечении этого времени условия выполнения запроса меняются, Бюрократ должен совершить еще один бросок по таблице с учетом новых обстоятельств.
7-12	Запрос на рассмотрении. Выполнение запроса откладывается на 5 - модификатор Интеллекта или Обаяния Бюрократа часов (минимум 1 час). По истечении этого времени Бюрократ должен совершить еще один бросок по таблице с учетом изменившихся обстоятельств.
1-6	Запрос отклонен. Выполнение запроса нецелесообразно или невозможно технически. Бюрократу придется справляться самому.

Ветеран

Экспертные навыки: Военное дело и 1 любой.

Герой сражался в локальных войнах и горячих точках, либо служил в полиции или ударной бригаде. Теперь в награду службу он получает льготные пайки, талоны на еду и сигареты, а по большим праздникам – никелированные медальки и немного дешевой выпивки.

Где наша не пропадала: Герой получает +1 к проверкам Доблести и Меткости. Также Ветеран может совершить проверку

Мудрости против 10, чтобы реализовать свои права и льготы или просто *отобрать* у пенсионной системы то, что ему нужно – ведь он это *заслужил*! В случае успеха герой получает предметы или услуги с суммарной СП 5 или меньше. В случае провала совершите проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Есть, сэр! Несмотря на провал проверки, Ветеран получает то, что хотел, и возражать ему не смеют.
13-18	Талоны просрочены! Статисты довольно резко отказывают Ветерану, но дальше этого не идет.
7-12	Алло, полиция? О герое сообщают силам правопорядка.
1-6	Бей его! Статисты дают герою вооруженный отпор. Если Ветеран выйдет победителем из потасовки и оставит выживших, о нем сообщат силам правопорядка и попытаются представить случившееся, как попытку ограбления!

Ход – **Своих не бросаем** (1 или более Нитей): герой прибегает к помощи боевых товарищей. Они могут быть как обывателями, еще не растерявшими армейских Навыков, так и занимать крупные государственные посты. Кем бы они ни были, товарищи готовы рискнуть многим, чтобы помочь герою!

Совершение Хода может занимать от нескольких минут до нескольких десятков часов в зависимости от контекста ситуации.

Просьба Ветерана	Необходимое число Нитей
Необременительная	1
Хлопотная	2
Затруднительная	3
Опасная	4
Безумная	5

Если ход совершается без обрыва Нитей, герой должен преуспеть в проверке Общения (Мд, Об) со штрафом, равным числу Нитей из таблицы, соответствующему желаемому исходу. Например, если герой просит друга об Опасной услуге, проверка Общения совершается со штрафом в -4.

Сложность проверки определяет мастер, хотя не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем герой совершает проверку Неприятностей. Он прибавляет к результату величину успеха или отнимает от результата величину провала Общения.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Все для тебя, дружище! Ветеран получает то, что хотел. Как славно, когда есть верные друзья.
13-18	Не мы такие, жизнь такая. Ветеран получает то, что хотел, но друзья требуют услугу взамен. Конечно, герой может отказаться, но...
7-12	Дружба - дружбой, а служба - службой. Ветеран получит то, что хотел... если заплатит по рыночной цене.
1-6	Понимаешь, семья, работа, дом... Герою отказывают - вежливо, но твердо. Придется выкручиваться самому.

Водила

Экспертные навыки: 1 любой.

В мире наступившего будущего автомобиль прежде всего не средство передвижения, а элемент статуса или модный аксессуар. Тем ценнее тот, кто не только *знает*, как использовать его по назначению, но и *умеет* это делать.

С ветерком и без тряски: увеличьте на 1 максимальный модификатор Ловкости, доступный Водиле при управлении транспортным средством. Пассажиры (включая самого Водилу) совершают все проверки без Помехи за движение транспортного средства. Проходимость транспортного средства под управлением Водилы возрастает на 1.

Ход – **Управляемый занос** (1 или более Нитей): автомобиль или его пассажир (включая самого Водилу) игнорирует число

Повреждений, равное **|Реакция Водилы x число оборванных Нитей|**. Обратите внимание, что при помощи этого хода автомобиль или его пассажиры могут избежать поражения Противотанковым оружием.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен преуспеть в проверке Управления транспортом (Лв). Сложность проверки определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем герой совершает проверку Неприятностей. Он прибавляет к результату величину успеха или отнимает от результата величину провала Управления транспортом.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Вжух! Машина игнорирует Реакция Водилы Повреждений.
13-18	Вззззж! Машина игнорирует Реакция Водилы Повреждений. До начала своей следующей Очереди Водила использует Управление транспортом без Преимущества.
7-12	Фыр-фыр-фыр! Машина игнорирует Реакция Водилы Повреждений, но ходовая часть повреждена. До проведения надлежащего ремонта машина управляется с Помехой.
1-6	Бдзыщ! Машина переворачивается. Все пассажиры (включая Водилу) получают Дробящие Повреждения, равные 30 - Управление транспортом Водилы - Бонус доспеха . Если машина не была оснащена ремнями безопасности (или пассажиры не сочли нужным воспользоваться ими), удвойте успешно нанесенные Повреждения.

Детектив

Экспертные навыки: 2 любых.

Герой постигает суть событий. То, что для других – несущественные детали, для Детектива – руководство к действию.

Элементарно: 1 раз за сцену Детектив может применить второй Ход из перечня «Старый знакомый» (добавьте факт биографии уже присутствующего в игре статиста) или «В нужном месте в нужное время» (сделайте игровую заявку ретроспективно) без обрыва Нитей. Это вовсе не означает, что статист в самом деле знаком герою – Детектив догадывается о его подноготной посредством

логических умозаключений. И, конечно же, Детектив легко предугадывает ход событий, поэтому готов ко всему!

Ход – **Тайное и явное** (1 или более Нитей): Детектив интерпретирует обнаруженные улики и анализирует случившиеся события. Мастер должен честно объяснить игроку Детектива, что *на самом деле* здесь происходит – дать очевидную подсказку или прозрачно намекнуть на некие силы, действующие за кулисами. Альтернативно, мастер может выслушать предположения игрока Детектива и встроить их в сюжет, если разделение повествовательных прав в вашей группе это допускает. Обратите внимание, что для взаимодействия с уликами Детектив (или кто-то другой) должен сначала *заметить* их!

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Детектив должен совершить проверку Интеллекта. Сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Вычтите из сложности проверки число улик, обнаруженных Сыщиком или его союзниками. Сразу затем герой совершает проверку Неприятностей. Он прибавляет к результату величину успеха или отнимает величину провала проверки Интеллекта.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Преступник – это... Ход работает в соответствии с описанием.
13-18	На верном пути. Детектив получает ключ к разгадке.
7-12	Запутанное дельце. Расследование ненадолго зашло в тупик.
1-6	Ложный след. Детектив делает неверные выводы. Мастер может по-новому осветить уже известные факты или как-то иначе запутать Детектива.

Жулик

Экспертные навыки: Коммерция.

Герой вхож в криминальный мир и успешно избегает связанных с этим проблем. Когда нужно проверить сомнительное дельце, герой знает, с кем переговорить, на кого надавить, а кому – дать денег. Ему известны места, где продаются контрабандные

и запрещенные законом товары и, разумеется, места где их можно сбывать с рук за хорошую цену!

Хорошие друзья плохого парня: Жулик оброс множеством сомнительных знакомств, но некоторые из них могут принести реальную пользу. Жулик может задействовать свои связи там, где может встретиться со своими бывшими (и нынешними) поделщиками. Применение способности в бою требует Быстрого действия. Совершите проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Работники ножа и топора. Если Жулик готов раскошелиться и понизит Кредитоспособность на 3, он может совершить одну проверку Доблести, Меткости или любого Навыка так, как будто величина Доблести, Меткости или требуемого Навыка равна 20. Прицельные выстрелы из снайперской винтовки, внезапные удары заточкой, надежные проводники, проверенные врачи и многое другое – к его услугам.
13-18	Романтики большой дороги. Если Жулик хорошо заплатит и понизит Кредитоспособность на 2, он может совершить одну проверку Доблести, Меткости или любого Навыка так, как будто величина Доблести, Меткости или требуемого Навыка равна 15.
7-12	Долг платежом красен. Если Жулик позолотит ручку нужным людям и понизит Кредитоспособность на 1, он может совершить одну проверку Доблести, Меткости или любого Навыка так, как будто величина Доблести, Меткости или требуемого Навыка равна 10.
1-6	Ищи-свищи. Жулик не может найти поделщика. Возможно, тот сознательно избегает встречи...

Плата поделщикам не является торговой сделкой, и потому на нее не распространяется свойство Кредитора «Финансовая аналитика». Хорошие друзья плохого парня могут использоваться ретроспективно. Поделщики не появляются из ниоткуда, их участие – результат усилий Жулика, у которого *все на мази*.

Ход – **Темные делишки** (1 или более Нитей): герой использует свои многочисленные связи и *быстро* получает то, что ему нужно: деньги, секретную информацию, дорогостоящее снаряжение или редкое зелье. Если Жулику необходимо несколько предметов, он

может получить число предметов (несколько порций зелья, несколько латных доспехов, несколько целебных напитков), равное **модификатору своего Интеллекта или Обаяния**. Даже если модификаторы отрицательные, Жулик все еще может получить минимум 1 предмет. Разумеется, за все это придется заплатить... как-нибудь потом. Предметы, полученные таким образом, не могут быть проданы за полную цену и без проверки Неприятностей (для дилеров довольно очевидно, что вещи украдены или сняты с мертвых тел). Возможно, снаряжение придется вернуть после дельца!

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Жулик должен совершить проверку Коммерции (Сл, Ин, Об). Сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем герой совершает проверку Неприятностей. Он прибавляет к результату величину успеха или отнимает от результата величину провала Коммерции.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Чик-пик, и в дамках! Жулик получает желаемое.
13-18	Пссст! Есть кой-чо! Жулик получит желаемое, если внесет залог, равный половине стоимости предметов в СП.
7-12	А если найду? Жулик отказывают, хотя он точно знает, что у статиста есть все необходимое.
1-6	Лососни тунца! Жулик попадает в руки властей, а подельники хором обвиняют его во всех грехах...

Ищейка

Экспертные навыки: Военное дело или Взлом.

Герой занимается поиском и поимкой тех, кто не хочет быть найденным и пойманным. Не обязательно преступников, но, как правило, *особо опасных* – ведь за таких больше платят. И, разумеется, он предпочитает доставлять их живыми.

Живые дорожке: когда атака героя вызывает потерю Единиц Здоровья, Ищейка может объявить, что рана не смертельна. Игрок должен самостоятельно подсчитывать несмертельные Повреждения, полученные жертвами героя. Несмертельные Единицы Здоровья отнимаются от общего числа Единиц Здоровья жертвы и могут привести к Опасной ране или Потере сознания. Сломанные и отрубленные конечности считаются вывихнутыми, если наносящий Повреждения герой того пожелает. Когда атака героя приводит к смерти жертвы, он может объявить, что жертва потеряла сознание и осталась жива. Несмертельные Единицы Здоровья восстанавливаются со скоростью 1 Единица Здоровья за 10 минут отдыха (даже если отдых – это лежание на холодной земле со связанными руками и ногами).

Ход – Кажется, вы мне врете (1 Нить): герой знает способы развязывать язык тем, кто находится в его власти. При этом на теле жертвы зачастую не остается никаких следов. Это могут быть как особо изощренные пытки, так и методы психологического воздействия. Так или иначе, жертва рассказывает герою все, что его интересует, и это никак не вредит ее рассудку или здоровью – ведь в противном случае герою могут заплатить меньше! Совершениехода занимает 60 минут, минус 10 минут за каждую единицу модификатора Сл, Лв, Ин или Об героя.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Ищейка должен совершить проверку Общения (Об). Сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем герой совершает проверку Неприятностей. Он прибавляет к результату величину успеха или отнимает от результата величину провала Общения.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Славно поболтали. Ход работает в соответствии с описанием.
13-18	К чему упрячиться? Статист рассказывает все, что знает. Он должен преуспеть в проверке Выносливости против 15 или умереть.
7-12	Крепкий орешек. Статист должен преуспеть в проверке Выносливости против 15 или умереть. Если статист выживает, то рассказывает все, что знает.
1-6	Хлипкий тип. Статист умирает, так ничего и не сказав.

Кибер-ниндзя

Экспертные навыки: 1 любой.

Таинственные и смертоносные, кибер-ниндзя наносят удар из ниоткуда и бесследно исчезают, оставляя за собой трупы жертв.

Тысяча лиц: Ниндзя – мастера перевоплощения, в котором им помогают новейшие косметические имплантаты. Ниндзя может перевоплотиться в любого статиста или другого героя, за которым наблюдал хотя бы **160 – Наблюдательность (Ин) Кибер-ниндзя** минут, либо принять вид абстрактного «корпората», «обывателя», «девианта», «фрилансера», «люмпена» и так далее. Перевоплощение занимает **120 – Ловкость рук (Лв) Кибер-ниндзя** минут. Перевоплощаясь, Кибер-ниндзя не может использовать доспехи, ограничивающие модификатор Ловкости (кроме доспеха Кибер-ниндзя), если только он не копирует кого-то, кто *должен* носить доспех! Когда Кибер-ниндзя перевоплощается в личность, имеющую реальный прототип, и встречается с тем, кто имел дело с оригиналом, либо сталкивается со статистом, имеющим основания его подозревать, совершите проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Вне подозрений. Кибер-ниндзя виртуозно играет роль. Никому не приходит в голову заподозрить его.
13-18	Что-то не так. Поведение Кибер-ниндзя вызывает у статистов смутное беспокойство. Впрочем, это вряд ли выльется во что-то более серьезное, если Кибер-ниндзя покинет статиста не позже, чем через Общение (Об) Ниндзя минут. По истечении этого времени Кибер-ниндзя должен преуспеть в проверке Общения (Об) против 15 + наибольшая Воля среди наблюдающих за ним статистов , чтобы избежать подозрений.
7-12	Прокол. Кибер-ниндзя совершил серьезную ошибку и балансирует на грани провала. Герой должен преуспеть в проверке Общения (Об) против 15 + наибольшая Воля среди наблюдающих за ним статистов , чтобы избежать подозрений.
1-6	Провал. Кибер-ниндзя выдал себя! Теперь маскировка невозможна или бессмысленна – остается бежать или драться!

Ход – **Шпионаж** (1 или более Нитей): Кибер-ниндзя специализируются на промышленном шпионаже. Добыть информацию для них так же просто, как для других – вбить запрос в поисковик. Совершение Хода может занять от нескольких минут до нескольких десятков часов в зависимости ситуации.

Цель Кибер-ниндзя	Необходимое число Нитей
Слухи и сплетни, «публичные» секреты	1
Персональные данные и «семейные» секреты	2
Защищенные данные и личные тайны	3
Секретные данные и документы	4
Сверхсекретные данные и документы	5

Если ход совершается без обрыва Нитей, Кибер-ниндзя должен преуспеть в проверке Наблюдательности (Вн, Ин, Мд), Общения (Об) или Скрытности (Лв, Вн, Ин) со штрафом, равным числу Нитей, соответствующему желаемому исходу. Например, если Кибер-ниндзя выведывает, что стало *настоящей* причиной смерти любовницы корпоративного босса (личная тайна), он совершает

проверку с -3. Кибер-ниндзя использует Общение, если решит поболтать с подругой любовницы (подменив ее стилиста), или Скрытность, если решит проникнуть в особняк босса и отыскать улики там. Наблюдательность вряд ли поможет в этом деле. Сложность проверки определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем герой совершает проверку Неприятностей и прибавляет к результату величину успеха или отнимает величину провала проверки навыка.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Исчерпывающая информация. Кибер-ниндзя добывает информацию и может подкрепить ее копиями документов и съемкой на скрытую камеру.
13-18	Информация. Кибер-ниндзя добывает информацию, но она недоказуема. Помимо того, он выбирает 1 вариант из перечня в разделе «Успех с Неприятностями».
7-12	Пустышка. Кибер-ниндзя добывает информацию, но она неполная или катастрофически устарела. Помимо того, он выбирает 1 вариант из перечня в разделе «Успех с Неприятностями».
1-6	Утрата лица. Кибер-ниндзя потерпел сокрушительную неудачу. Ход не работает. Помимо того, он выбирает 2 варианта из перечня в разделе «Успех с Неприятностями».

Красивый

Экспертные навыки: нет.

Над внешностью героя работали гениальные пластические хирурги, талантливые генетические конструкторы... или сама матушка-природа.

Красота – страшная сила: если Красивый использует навык Общения, то в случае успеха проверки статист в Восторге (или Очарован, если применяется Соблазнение, подробнее смотрите раздел «Социальные взаимодействия»). Желая завоевать расположение героя, статисты делают ему подарки и оказывают услуги. Особенно, если герой попросит. Герой не обязан обладать высоким параметром Обаяния – зачастую ему вполне хватает Красоты!

Ход – **Любовь с первого взгляда** (1 или более нитей): применив свое очарование на статисте, герой вертит им, как хочет.. В любом случае, для успеха Хода герой должен оборвать минимум 1 Нить.

Статист	Необходимое число Нитей
Ничем не примечателен	0
Обладает ценными навыками	+1
Обладает ценной информацией и понимает это	+1
Занимает значимую должность	+1
Облечен властью/влиянием	+1
Богат	+1
Красив и понимает это	+1
Счастлив в семейной жизни/не испытывает недостатка в поклонниках	+1
Одинок и страдает от этого	-1
Нуждается в поддержке	-1
Имеет заниженную самооценку	-1
Непривлекателен и страдает от этого	-1
Несчастлив в браке	-1

Если герой не отвечает статисту взаимностью (или хотя бы не делает вид), статист освобождается из-под его влияния через число дней, равное **|1 + модификатор Обаяния|**. Собранные вместе, несколько влюбленных статистов могут затеять драку!

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен преуспеть в проверке Общения (Вн, Ин, Мд, Об) со штрафом, равным числу Нитей из таблицы, соответствующему желаемому исходу. Например, если объект внимания героя обладает ценной информацией и понимает это (+1 Нить), богат (+1 Нить), занимает значимую должность (+1 Нить), но при этом несчастлив в браке (-1 Нить), то проверка будет совершаться со штрафом – 2. Сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем герой совершает проверку Неприятностей. Он прибавляет к результату величину успеха или отнимает от результата величину провала Общения.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Да, любовь моя! Статист выполняет просьбу без всяких оговорок.
13-18	Любишь - докажи! Статист готов выполнить просьбу героя, если тот «докажет» свои чувства здесь и сейчас. В зависимости от ситуации, это может быть полчаса безудержного секса, публичное объявление о помолвке или даже наскоро организованная брачная церемония!
7-12	Хватит о делах! Статист обещает выполнить просьбу... как-нибудь потом. А сейчас он хочет только одного - наслаждаться обществом героя.
1-6	Или мне - или никому! Статиста охватывает внезапный (или вполне ожидаемый) припадок ревности. В зависимости от средств, которыми располагает статист, это может вылиться в жалкую истерику, вооруженное нападение или бессрочное заключение в роскошных апартаментах.

Кредитор

Экспертные навыки: Коммерция.

Герой не просто богат, но имеет постоянный источник дохода. Возможно, он приобрел прибыльный пакет акций, успешно играет на бирже или владеет фермой, добывающей криптовалюту... Кредитоспособность героя возрастает на 10, а затем может быть увеличена по обычным правилам. Если герой начинает игру с этим Атрибутом, обговорите с мастером, что именно приносит герою средства.

Финансовая аналитика: Кредитор знает цену деньгам и умеет ими распорядиться – иначе он никогда не разбогател бы! При покупке товаров и услуг Богач теряет на 1 Кредитоспособность меньше, а при продаже – получает на 1 Кредитоспособность больше, чем герой без этого Атрибута. Не учитывайте это свойство при расчете стоимости продаваемых товаров и услуг.

Ход – **Деньги правят миром** (1 или более Нитей): Богач может одномоментно расстаться с *громдой* суммой денег, чтобы получить желаемое без проверки Кредитоспособности. Зачастую, это подразумевает заключение некоей сделки, устной или письменной.

Благодаря покровительству Судьбы долговые обязательства будут выполнены в срок!

Если ход совершается без обрыва Нитей, герой должен совершить проверку Коммерции (Ин, Об). Сложность определяет мастер, хотя не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем герой совершает проверку Неприятностей. Он прибавляет к результату величину успеха или отнимает от результата величину провала Коммерции:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Сделка одобрена. Средства переведены и получены продавцом, а робокурьер уже доставил покупку или документы о владении.
13-18	Временная заморозка средств. Сделка одобрена, но платежная система заморозила средства на несколько дней, чтобы проверить их происхождение. Отправка товара ненадолго откладывается.
7-12	Налоговая инспекция. Сделка привлекла внимание налоговой службы и Богач вынужден ее отменить. Он выплачивает неустойку, раздает взятки и понижает Кредитоспособность на величину провала Коммерции (минимум на 1).
1-6	Кидалово! Героя... кинули? Богач понижает Кредитоспособность на величину провала Коммерции (минимум на 2).

Крепыш

Экспертные навыки: нет.

Герой невероятно вынослив и живуч. Это не имеет никакого отношения к телосложению или физической силе – внешне герой может выглядеть сущим доходягой. Зато он сделал все необходимые прививки, проапгрейдил иммунную систему и установил болевые компенсаторы... или обладает выдающейся наследственностью.

Здоров, как бык: герой получает дополнительные ЕЗ, равные его Модификатору Размера. Он не обращает внимания на *кратковременную* сильную боль, и благодаря этому игнорирует состояния «Ранен» и «Серьезно ранен», а также действие Болевого шока. Чтобы избежать смерти или не потерять сознание при

Опасной ране, герой должен преуспеть в проверке Выносливости против 10. Получив Повреждения в голову, глаз или пах, герой не совершает проверок Выносливости, исключая проверки при Опасной ране. Герой может отдыхать в доспехе с Бонусом к защите +5 и меньше. Герой редко болеет, может спать на снегу и без проблем употреблять в пищу несвежие и даже гнилые продукты.

Помимо этого, Крепыша довольно трудно задушить (подробнее смотрите Состояние Удушья).

Ход – **Богатырское здоровье** (1 Нить): могучее здоровье героя способно выдержать многое! Совершая Ход, выберите один пункт из описанных ниже за каждую оборванную Нить.

Герой автоматически преуспевает в проверке Выносливости при Опасной ране или Смерти.

Герой игнорирует потерю Единиц Здоровья, вызванную Ядовитой атакой, а также Состояние Отравления.

Если герой оказывается в месте, где свирепствует эпидемия, то он не заболевает, даже если ее причиной стал искусственно выведенный вирус.

Герой может перенести самые изощренные пытки (конечно, они оставят следы на его теле, но палачи мало чего добьются, кроме сдавленных стонов, проклятий и скрежета зубов).

Герой может игнорировать состояние Агония на протяжении долгого времени. Например, преодолеть несколько километров с распоротым животом, удерживая внутренности руками.

Если ход совершается без обрыва Нитей, то при пытках герой должен преуспеть в проверке Воли против **[10 + потерянные ЕЗ]**.

Чтобы прекратить действие яда, герой должен преуспеть в проверке Выносливости против 15.

Чтобы свободно действовать в состоянии Агонии, герой должен преуспеть в проверке Воли против 15 (одна проверка в течение сцены).

Чтобы не заразиться болезнью, герой должен преуспеть в проверке Выносливости против 15. Мастер может увеличить

сложность для невероятно заразных или специально модифицированных болезней, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20.

Неистовый

Экспертные навыки: нет.

Герой интегрировал в тело адреналиновые инъекторы и силовые бустеры. Теперь он страшен в гневе и способен до некоторой степени направлять его разрушительную силу.

Берсерк: потратив Быстрое действие, герой может впасть в Неистовство до конца сцены. Герой получает +4 к Силе и -2 к защите. Во время Неистовства сложность проверки Выносливости при Опасных ранах понижается до 10. Во время Неистовства герой игнорирует состояния «Ранен», «Серьезно ранен», «Оглушен» и «Ошеломлен», совершив успешную проверку Выносливости против 10, и не попадает под действие Болевого шока. В Боевых сценах, Неистовство длится число Очередей, равное Выносливости героя.

В течение игровой встречи герой может разъяряться [**1 + модификатору Выносливости**] раз (минимум 1 раз). Герой может закончить неистовствовать в любой момент. Если Неистовство завершено досрочно, оно все равно считается использованным. После того как Неистовство завершилось, герой Устает. Усталость длится до тех пор, пока герой не отдохнет число минут, равное числу Очередей, которые он провел в Неистовстве.

Ход – **Воплощенный гнев** (1 или более Нитей): герой крушит все вокруг. Он может выломать железную решетку, разорвать цепи, перевернуть автомобиль или даже повалить мачту сотовой связи! Мастер вправе требовать обрыва больше одной Нити за наиболее впечатляющие разрушения! Совершение Хода в бою является Действием. Учтите, что использование Хода для прямого нанесения Повреждений весьма затруднительно, если только герой не Захватил противника или не кидает в него обломками.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, сделайте проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Ярость!!! Герой добивается желаемого. Он получает 10 - Бонус доспеха Дробящих Повреждений.
13-18	Ненависть!!! Герой добивается желаемого. Он получает 15 - Бонус доспеха Дробящих Повреждений.
7-12	Погребен заживо. Герой добивается желаемого, но погребен под завалом. Другие участники сцены получают 20 - Бонус доспеха Дробящих Повреждений. ЕЗ погребенного героя падают до 1. Он погибнет, если товарищи не откопают его в течение Выносливость героя часов.
1-6	Обессилен. Всплеск ярости сменяется усталостью и апатией. Герой страдает от Усталости до конца сцены.

Офицер

Экспертные навыки: Военное дело и 1 любой.

Герой знает, как эффективно командовать людьми в бою (или даже вне его).

На первый-второй рассчитайсь: пока союзники слышат приказы Офицера, они прибавляют модификатор Мудрости Офицера к своим значениям Доблести или Меткости. По договоренности с мастером, приказы Офицера могут влиять на проверки некоторых Навыков и Характеристик – например, Атлетику при длительных переходах и копании траншей, и даже на проверки Выносливости при Опасных ранах. Если Офицер и его союзники выработали язык тайных знаков и жестов, для получения бонуса союзникам необходимо *видеть* Офицера!

Чтобы отдать приказ, Офицеру необходимо Быстрое действие.

Ход – **Вы что, хотите жить вечно?!** (1 или более Нитей): союзники, способные слышать приказы Офицера (или видеть его знаки), получают Преимущество на проверки Доблести, Меткости и проверки Выносливости при Опасных ранах до конца Круга. Число союзников, получающих Преимущество, равно |

модификатору Обаяния Офицера x на число оборванных Нитей| (минимум 1 союзник. Совершениехода занимает Быстрое действие.

По договоренности с мастером Преимущество может распространяться и на проверки других Навыков и Характеристик – например, проверки Силы при попытках проломить ворота тараном.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Офицер должен преуспеть в проверке Общения (Об). Сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем герой совершает проверку Неприятностей. Он прибавляет к результату величину успеха или отнимает от результата величину провала Общения. Выберите цели Хода до совершения броска.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Урааааа! Число союзников, получающих Преимущество, равно модификатору Обаяния Офицера (минимум 1 союзник).
13-18	Ни шагу назад! Число союзников, получающих Преимущество, равно модификатору Обаяния Офицера ÷ 2 (минимум 1 союзник).
7-12	Повторите, сэр! Офицер не может воодушевить союзников.
1-6	Пошел, пошел, пошел!!! Офицер неверно оценил обстановку, произошел сбой связи, или союзники слишком устали. Число союзников, равное модификатору Обаяния Офицера (минимум 1 союзник) получают Помеху на свою следующую проверку.

Подлые приемчики

Экспертные навыки: нет.

Герой знает, что в бою все средства хороши, и больше печется о своих жизни и здоровье, чем о какой-то там чести.

Не зевай!: каждый раз, когда герой атакует противника с Преимуществом, он получает +2 к бонусу к Повреждениям своего оружия. Если у героя есть 2 Преимущества при атаке, он получает +4!

Ход – **Чистая работа** (1 Нить): герой отнимает у противника **|ЕЗ = 5 + модификатор Ин|**, в любой зоне поражения по своему выбору, если совершает Внезапное нападение.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен преуспеть в проверке Доблести или Меткости (со штрафом за Зоны поражения) и отнять у жертвы минимум 1 ЕЗ. Только в этом случае он может отнять число **|ЕЗ = 5 + модификатор Ин|**.

Полная интеграция

Экспертные навыки: нет.

В герое не осталось ничего человеческого, кроме мозга и глупых сантиментов. Все остальное заменено полимерными сплавами, нанокерамикой и прочей свертехнологичной мишурой.

Призрак в машине: герой обладает Иммунитетом к Ядовитым Повреждениям и Сопротивлением к Загрязняющим Повреждениям. Он не может подвергаться лечению при помощи Медицины и любых средств, восстанавливающих ЕЗ живых существ. Используйте Ремонт для всех эффектов, которые могут быть достигнуты у живых существ при помощи Медицины. Герой может Ремонтировать сам себя. Так же герой имеет 2 дополнительных ячейки Имплантатов и повышает значение Энергии на 1.

Ход – **Обновка** (1 Нить): герой меняет тела, как другие – модный прикид. Получая новое тело, герой может изменить настройки и перераспределить Очки Силы, Ловкости и Выносливости по своему усмотрению. Эта процедура занимает в хорошей клинике около часа. Получив новое тело, герой полностью восстанавливает свои ЕЗ.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен преуспеть в проверке Кредитоспособности. Проверка совершается с Преимуществом, если герой сдает старое тело в счет оплаты. Сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем герой совершает проверку Неприятностей. Он прибавляет к результату величину успеха или отнимает от результата величину провала проверки Кредитоспособности.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Кр-р-р-расота! Компания предоставляет герою новое тело. Благодарим за то, что выбираете нас!
13-18	Знаменито! Компания предоставляет герою тело в соответствии с гарантийными обязательствами. Синхронизация проходит не сразу, и в течение нескольких сцен (по усмотрению мастера) герой в новом теле совершает проверки с Помехой.
7-12	Мрак! Хорошо, когда удастся найти пристойного дока и обновку. Но иногда приходится довольствоваться тем, что есть. В новом теле герой совершает все проверки с Осечкой 5.
1-6	Жуть! Герой получает обновку по муниципальной дотационной программе или подбирает в салоне подержанных тел. До следующей смены тела герой совершает все проверки с Осечкой 5, и получает любой из перечисленных Недостатков - Неуклюжесть, Старая рана, Урод или Подозрительный тип.

Представитель

Экспертные навыки: 2 любых.

Герой является полномочным представителем политической партии, промышленного синдиката, влиятельной банды или иного могущественного лица/организации.

Игра по-крупному: благодаря высокому покровительству слова героя имеют вес, а тело и имущество – дипломатическую неприкосновенность. Разумеется, это не оправдывает дерзость и глупость, не защитит в пьяной потасовке, но герой все же может надеяться, что в случае серьезных неприятностей он будет не убит, а захвачен в плен (и выкуплен). Представитель, его багаж и его послания не могут подвергаться досмотру и обыску (по крайней мере, официально).

Все вышесказанное не означает, что Представителю везде рады. Ему могут злонамеренно чинить препоны – например, отказывать в аудиенции, перехватывать сообщения и так далее. В компании Агитатора или Элитного Представитель добьется значительно большего!

Также Представитель имеет доступ к разветвленной сети информаторов и соглядатаев (и ресурсам, которыми они располагают). Заплатив своим агентам и понизив Кредитоспособность на 1, Представитель может прибегнуть к помощи шпионской сети и совершить проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Туз в рукаве. Представитель получает Союзника до конца игровой встречи. Максимальное число Союзников, полученных при помощи Игры по-крупному, не может превышать 1 + модификатор Интеллекта или Обаяния .
13-18	Хороший расклад. Представитель получает Союзника до конца игровой встречи, если дополнительно раскошелится и понизит Кредитоспособность на 1, или до конца сцены, если решит этого не делать. Максимальное число Союзников, полученных при помощи Игры по-крупному, не может превышать 1 + модификатор Интеллекта или Обаяния . Разумеется, в конце сцены Союзник не исчезает - просто перестает следовать правилам Союзника.
7-12	Сброс. Представитель не может заручиться поддержкой даже посредством подкупа и шантажа.
1-6	Карта бита. Деятельность Представителя привлекает нежелательное внимание - возможно, один из Союзников не так уж надежен...

Плата агентам не является торговой сделкой, и потому на нее не распространяется свойство Кредитора «Финансовая аналитика». Игра по-крупному может использоваться ретроспективно. Союзники не появляются из ниоткуда, их присутствие – результат усилий Представителя, который *все просчитал*.

Ход – **Уполномочен заявить** (1 или более Нитей): герой употребляет свои полномочия для переговоров на высшем уровне. Он может выкупить пленников, хлопотать о смягчении или отмене судебного приговора, объявлять эмбарго или требовать внушительные суммы денег – те, кто стоит за Представителем, одобряют его действия и поддерживают их. Или напротив, Представитель может добиваться желаемого тайно, используя агентурную сеть. Отравления, похищения, угрозы и подкупы – все

возможно... когда Судьба на стороне героя! Совершение Хода может занимать от нескольких минут до нескольких десятков часов в зависимости от контекста ситуации.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Представитель серьезно рискует. Для переговоров герой должен совершить проверку Общения. При планировании тайных операций Представитель (или дружественный ему герой) должен совершить проверку Военного дела. Сложность определяет мастер, хотя не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем герой совершает проверку Неприятностей. Он прибавляет к результату величину успеха или отнимает от результата величину провала Общения или Военного дела.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Как по нотам. Операция прошла безупречно. Представитель добился желаемого.
13-18	Перерасход средств. Операция прошла успешно, однако возникли непредвиденные осложнения и, хуже того, дополнительные расходы. Представитель лишается премии и понижает Кредитоспособность на 1.
7-12	Отказ. Боссам не до проблем героя, ресурсы на операцию не выделены. Представитель может отказаться от задуманного, или заплатить агентам из собственного кармана и понизить Кредитоспособность на 2.
1-6	Провал. Замысел Представителя раскрыт, а сам он взят с поличным. Боссы не бросят его в беде, но организации придется выплатить залог, который будет удержан из доходов Представителя. Герой понижает Кредитоспособность на 3. Если герой не может выплатить штраф, ему придется провести некоторое время в заключении!

Серфер

Экспертные навыки: Взлом.

Всемирной паутиной пользуются все, но Серфер *живет* в ней. Сеть для него – продолжение тела и разума.

Паук в паутине: При использовании Нейромантии Серфер тратит на 1 Энергию меньше и ему не требуется устройство-посредник.

Использование Нейромантии все еще не может стоить для Серфера меньше 1 Энергии.

Благодаря Сети Серфер может избежать немедленной и неотвратимой смерти. Если ЕЗ Серфера достигли 0 и он провалил проверку Выносливости, он может подождать в Сети, пока медики соберут его тело по кусочкам. Он вернется, когда тело вновь будет способно функционировать. Обратите внимание, что Серфер может скрыться в Сети и по своей воле, но в этом случае ему стоит позаботиться об удобствах для своего тела заранее!

Серфер может провести в Сети **[модификатор Интеллекта]** суток, и при этом делать все, для чего не требуется тело. По истечении этого времени его сознание начинает постепенно растворяться в Сети (или на его цифровой след выходят системы сетевого контроля). В начале каждого суток Серфер должен совершить проверку Интеллекта против 15, или превратиться в цифровой призрак (и окончательно погибнуть, как человеческая форма жизни). Если Серфер преуспевает в проверке, то получает еще один день отсрочки. Обратите внимание, что Энергия «мертвого» Серфера равна 0.

Ход – **На гребне волны** (1 или более Нитей): Серфер переносит свое сознание в Сеть и получает полный контроль над боевым роботом, мейнфреймом или группой турелей.

Цель Серфера	Необходимое число Нитей
Персональный компьютер, системы «умного дома».	1
Сегмент муниципальной сети, элементы простейших систем безопасности.	2
Сегмент полицейской сети, элементы корпоративных систем безопасности.	3
Военные объекты, элементы военных систем безопасности.	4
Сверхзащищенные военные объекты.	5

Если ход совершается без обрыва Нитей, герой должен преуспеть в проверке Взлома (Ин, Мд) со штрафом, равным числу Нитей из таблицы, соответствующему желаемому исходу. Например, если Серфер взламывает систему регулировки уличного движения – сегмент муниципальной сети, проверка Взлома совершается со штрафом в – 2. Сложность проверки определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем герой совершает проверку Неприятностей. Он прибавляет к результату величину успеха или отнимает от результата величину провала Взлома.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Растапливая лед. Серфер легко преодолевает системы защиты и добивается желаемого, ведь он – лучший среди киберковбоев.
13-18	Файрвол. Серфер преодолевает системы защиты, но ему приходится поднапрячься. Он выбирает 1 вариант из перечня в разделе «Успех с Неприятностями».
7-12	Червоточина. Серфер борется с системами защиты и делает вид, что все идет по плану, но на деле он на волосок от провала. Серфер преодолевает системы защиты и выбирает 2 варианта из перечня в разделе «Успех с Неприятностями».
1-6	Черный лед. Серфер потерпел сокрушительное поражение. Ход не работает, а герой теряет ЕЗ, равные величине провала Взлома (минимум 1 ЕЗ). Затем Серфер выбирает 2 варианта из перечня в разделе «Успех с Неприятностями».

Сетевое эхо

Экспертные навыки: 1 любой.

Неуловимый сбой в программе, осознавшая себя нейросеть, секретный военный проект, призраки заблудившихся в Паутине серферов – вот лишь немногие из слухов, окружающих явление, названное Сетевым эхом. Тот, то хоть раз услышал его, уже никогда не станет прежним, а жизнь его изменится навсегда, хочет он того, или нет.

Чит-мод: обычно эхо — всего лишь невнятное бормотание, но иногда оно обретает голос и *требует*. Отказать ему выше человеческих сил. Те же, кому это все-таки удастся, обнаруживают, что уже не хозяева в собственном теле... Впрочем, чем бы ни было Сетевое эхо на самом деле, оно явно заботится о благополучии героя (хотя мысль о том, что в тебя *кто-то играет* не способствует ментальному здоровью).

Один раз за сцену герой может потребовать переброса проверки Доблести, Меткости или иной проверки, совершаемой любым существом (включая самого героя), если она теоретически может вызвать потерю ЕЗ героя (или как-то иначе причинить ему вред по мнению мастера). Сетевое эхо может использовать первоначальный результат, если переброс ухудшил ситуацию.

Герой может перебрасывать один и тот же бросок больше 2 раз — до тех пор, пока у него есть способности, позволяющие это делать! Обратите внимание, что герой может приобретать Трюк «Везунчик».

Постоянный доступ в Сеть жизненно необходим для Сетевого эха. В областях, в которых нет связи с Сетью, герой находится в состоянии Удушья и может погибнуть!

Ход — **Год-мод** (1 или более Нитей): Герой может применять Ходы категории «Повезло» на любом герое или статисте. Герой обрывает свои Нити, но преимущества Хода получает герой/статист, выбранный Сетевым эхом. В том числе это означает, что оборвав 2 Нити, герой может заставить героя/статиста провалить проверку, а оборвав 4 Нити — критически провалить! Сетевое эхо должно видеть того, на ком применяет ход.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен преуспеть в проверке Обаяния. Сложность проверки определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем герой совершает проверку Неприятностей. Он прибавляет к результату величину успеха или отнимает от результата величину провала проверки.

Обратите внимание, что в этом случае Сетевое эхо *не может* совершить Ход и оборвать Нить для того, чтобы получить лучший вариант при проверке Неприятностей – Год-мод тоже имеет свои пределы!

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Перезагрузка. Цель Сетевого эха получает Критический успех или Критический провал на проверку. Для тех эффектов, которые это учитывают, считается, что на кубике выпало 20 или 1.
13-18	Сейв-лоуд. Цель Сетевого эха получает успех или провал на проверку. Для тех эффектов, которые это учитывают, считается, что цель получила минимально необходимый успех или провал.
7-12	Лаг. Сеть подтормаживает, а Ход не работает.
1-6	Сэйфети-мод. Что-то пошло не так. Ход не работает, а Сетевое эхо теряет ЕЗ, равные величине провала Обаяния (минимум 1 ЕЗ). Герой выбирает 1 вариант из перечня в разделе «Успех с Неприятностями».

Солдат

Экспертные навыки: Военное дело.

Герой обучен эффективно сражаться в команде, плечом к плечу с товарищами. Герой может быть отчаянным рубакой одной из уличных банд, служить в полиции или национальной гвардии, работать контрактником в корпорации.

Один за всех и все за одного: каждый раз, когда герой отнимает Единицы Здоровья у противника с помощью атаки в ближнем бою, его товарищи (по выбору игрока) получают Преимущество, атакуя в ближнем бою того же противника.

Каждый раз, когда герой отнимает Единицы Здоровья у противника с помощью дистанционной атаки, его товарищи (по выбору игрока) получают Преимущество при дистанционной атаке, атакуя того же противника.

Эффект длится до начала следующей Очереди Солдата. Число товарищей, получивших Преимущество, не может превышать модификатор Мудрости Солдата.

Солдат надевает доспех в 2 раза быстрее, чем герой без этого Атрибута.

Ход – **Навались!** (1 Нить): когда герой отнимает Единицы Здоровья у противника с помощью атаки любого рода, его товарищи (по выбору игрока) получают Преимущество, атакуя того же противника.

Число союзников, получивших Преимущество, не может превышать модификатор Мудрости Солдата. Эффект длится до начала следующей Очереди Солдата. Цель дополнительно теряет 1 ЕЗ при каждой успешной (то есть вызвавшей потерю Единиц Здоровья) атаке. Цель дополнительно теряет 2 ЕЗ, если атакована союзником-Солдатом.

Если Ход совершался без обрыва Нитей, герой должен пройти проверку Мудрости против **[10 + число союзников, которые получат эффекты Хода]**. Число союзников, получивших Преимущество, все еще не может превышать модификатора Мудрости Солдата (минимум 1 соратник).

Стремительный

Экспертные навыки: нет.

Рефлексы героя обострены до предела – благодаря врожденному дару, долгим тренировкам или киберапгрейду спинного мозга.

Всюду первый: герой может выхватывать оружие и запрыгивать в седло за Быстрое действие, и прибавляет +1 к Реакции после определения Вторичных характеристик. Он может совершать Быструю атаку метательным оружием, не являющимся Громоздким или Длинным. Также герой сохраняет модификатор Ловкости в своей защите, подвергаясь Внезапному нападению – он постоянно начеку. Все прочие эффекты Внезапного нападения применяются в полном объеме.

Помимо этого, если герой не использовал Действие в свою Очередь, он может совершить Действие во время чужой Очереди,

как если бы он заявил Выжидание, но в ответ на *любое* действие союзника или противника!

Ход – **Обогнать ветер** (1 Нить): потратив Быстрое действие, герой может переместиться в любую незанятую точку в X метрах от себя, где $X \leq \text{Скорости героя}$. Он может схватить/толкнуть/уронить предмет (даже падающий), толкнуть/схватить неготовое к бою (согласно правилам Внезапного нападения) существо, или парировать/принять на себя атаку. В случае парирования атаки Перемещение происходит до проверки Доблести/Меткости атакующего. Герой встает перед изначальной целью атаки, заслоняя ее. Атакующий останавливается перед Стремительным героем. Если атакующий не поразил Защиту Стремительного героя, ни герой, ни изначальная цель атакующего не теряют Единиц Здоровья. Ход может совершаться в очередь другого героя или статиста, если совершающий Ход герой не потратил свое Быстрое действие ранее. Да, это значит, что герой может избежать атаки, просто покинув место, на котором стоял, если ему есть, куда переместиться! Перемещение должно произойти после объявления цели, но до проверки Доблести/Меткости атакующего.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен пройти проверку Ловкости против **$10 + \text{количество метров, на которое он желает переместиться}$** . При провале герой падает там, где стоял. Для того чтобы схватить предмет или существо, понадобятся дополнительные проверки Ловкости или Доблести!

Технарь

Экспертные навыки: Медицина и Ремонт.

Для Технаря нет особых различий между живым существом и механизмом. Сломалось – починим!

Из спичек и желудей: при помощи подручных средств и здорового оптимизма Технарь восстанавливает ЕЗ цели. В течение суток (или игровой встречи) Технарь может восстановить таким образом число ЕЗ, равное **$|\text{Мудрость} + \text{Обаяние}|$** . Например, Технарь

с Мудростью 12 и обаянием 11 сможет восстановить 23 ЕЗ в течение суток любому живому существу или механизму. Например, Технарь может восстановить 7 ЕЗ приятелю, помятому в уличной драке, затем восстановить 12 ЕЗ его мотоциклу, пострадавшему при отступлении, и еще останется 4 ЕЗ на всякий пожарный. Затем Технарю требуется набодяжить новые стимулы, рассовать по карманам дешевые детали и универсальные переходники и пополнить запасы оптимизма. Впрочем, все это он может сделать между делом, без участия игрока.

Если Цель пытается помешать Технарю, он должен преуспеть в проверке Доблести (Рукопашный бой) против Защиты цели. Восстановление любого числа ЕЗ в боевых сценах является Действием. Обратите внимание, что *внешне* пациенты Технаря – и люди, и машины, будут выглядеть не слишком благополучно.

Ход – **Есть контакт!** (1 Нить): починить можно все, что может сломаться – по крайней мере, Технарь в это верит! Технарь восстанавливает работоспособность безнадежно сломанных вещей и возвращает к жизни людей, погибших не более 10 минут назад. Цель возвращается к жизни с числом ЕЗ, равном **[модификатор Мудрости + Модификатор Обаяния]** Технаря (минимум 2 ЕЗ). Применение хода в боевых сценах является Действием.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен преуспеть в проверке Медицины, или проверке Ремонта (Ин, Мд), если цель обладает значением Прочности. Сложность проверки определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем герой совершает проверку Неприятностей. Он прибавляет к результату величину успеха или отнимает от результата величину провала Медицины или Ремонта.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Встал и пошел. Ход работает согласно описанию – а лоск пусть наводят в медклиниках и сервисных центрах!
13-18	Работает – не тронь. Цель функционирует, но имеет всего 1 ЕЗ, и выглядит как груда мусора. Впрочем, ей об этом знать не обязательно.
7-12	За что!? Цель приходит в себя. Кажется, только для того, чтобы умолять о смерти – если не словами, то своим видом. Цель имеет 0 ЕЗ и находится в состоянии Агонии. Устройства, обладающие значением Прочности, в дополнение к этому имеют Осечку 9.
1-6	Вторсырье. Технарь сделал, все что мог. В конце концов, он вам не гребаный волшебник! А теперь пора вызвать утилизаторов или распаковывать черные мешки для мусора...

Уличный самурай

Экспертные навыки: 1 любой.

У героя есть тачка, прикид и пушка, а главное, он умеет всем этим пользоваться. По крайней мере, мало кто посмеет в том усомниться.

Настоящая крутизна: герой начинает игру с доспехом и двумя видами оружия, которые соответствуют его Стилю. 1 из предметов может быть Изготовлен по спецзаказу. Также у героя есть великолепная тачка – одна из тех, что вызывает восхищение женщин и зависть мужчин. Герой получает все это бесплатно. Если герой приобрел Атрибут по ходу игры, снаряжение и транспорт все также достаются ему бесплатно – в качестве подарка, трофея, наследства или награды за службу.

Ход – **Вызов** (1 или более Нитей): найти слова, которые заставят соперника покинуть безопасность охраняемого особняка или выйти из-за стены полицейских щитов – большое искусство. Далеко не всегда эти слова звучат гладко и складно. И все-таки почти всегда достигают цели.

Если противник имеет возможность слышать героя (или хотя бы получить его послание), он примет вызов. Число Нитей, которые необходимо оборвать, зависит от обстоятельств. Спровоцировать

на поединок главаря уличной банды не так уж трудно, однако директор транснациональной корпорации вряд ли будет настолько же безрассуден.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Крутой должен совершить проверку Общения (Сл, Ин, Мд, Об). Сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем герой совершает проверку Неприятностей. Он прибавляет к результату величину успеха или отнимает от результата величину провала Общения.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Да как ты смеешь?! Ход работает в соответствии с описанием.
13-18	Крутой, да? Противник явился, но взял с собой пару крепких и хорошо вооруженных ребят. Так, на всякий случай.
7-12	Самурай лает, прибыль поступает. Выпады Самурая остаются без ответа. На него просто не обращают внимания...
1-6	Разберитесь с этим. Кажется, Самурай разозлил противника. Да так, что тот послал к нему отряд элитных бойцов.

Если герой или его соратники нарушат условия поединка (и будут в этом уличены), в дальнейшем число Нитей, необходимых для успеха Хода, может возрасти, как и сложность проверки Общения. Дурная слава разносится быстро!

Ученый

Экспертные навыки: Наука.

Мысли (и зачастую амбиции) героя опережают пространство и время. В былые времена такие, как он, раздумывали над тем, почему горизонт изогнут, почему солнце ярче луны и почему взрывается селитра, смешанная с древесным углем и серой. Сегодня они думают над тем, как заселить околоземное пространство, заставить плазму принять форму клинка, или научить робота состраданию. Размышления эти носят вовсе не отвлеченный

характер. Их результаты нередко воплощаются в новшествах, которые навсегда меняют окружающий мир – к добру или к худу.

a + b =...: один раз за сцену Ученый может изготовить из самых простых вещей то, что ему сейчас необходимо. Предмет подчиняется ограничениям, описанным в трюке «Что у меня в кармашке», хотя мастер должен учитывать, что герой не достает предмет из какого-то укромного места, а *собирает* из подручных средств, следовательно, может делать весьма крупные штуковины (например, огнетушитель). В боевых сценах это занимает 5 секунд (полный Круг). Никаких дополнительных бросков не требуется – герой получает то, что хотел, если это не идет в разрез с логикой ситуации. Собранный предмет имеет Осечку 5.

Ход – Эврика! (1 или более Нитей): внезапное озарение приносит герою блестящую идею. Если герой обладает временем, материалами и финансами, идея, без сомнения, будет реализована. Если идея может быть воплощена достаточно быстро, Ученый тут же получает рабочий прототип. Обсудите с мастером возможность серийного производства. Разумеется, Ученый может изготавливать и «обычные» предметы, конструкция которых известна ему.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Ученый должен преуспеть в проверке Науки. Сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем герой совершает проверку Неприятностей. Он прибавляет к результату величину успеха или отнимает от результата величину провала Науки.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Шедевр. Изобретение работает без сбоев.
13-18	Прототип. Изобретение имеет Осечку 5.
7-12	Хлам. Изобретение имеет Осечку 10.
1-6	Позор. Изобретение не работает. Материалы, использованные для его постройки, безнадежно испорчены.

Чуждый разум

Экспертные Навыки: 1 любой.

Герой – синтоид, биороид или искусственный интеллект, загруженный в человеческое тело. Внешне он ничем не отличается от человека... но только внешне.

Точный расчет: потратив 2 Энергии, Чуждый разум может прибавить свой **[модификатор Интеллекта]** (минимум 1) к результату любой проверки (в том числе Доблести или Меткости), или отнять его от проверки Доблести или Меткости противника. Точный расчет не может применяться к одной проверке несколько раз. Применение этой способности требует Быстрого действия.

Ход – **Иной взгляд** (1 Нить): Чуждый разум может рассмотреть задачу под иным углом, недоступным человеческому сознанию, и совершить любую проверку с Преимуществом, либо получить +5 к любому Навыку на время одной проверки. Применение Хода требует Быстрого действия.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Чуждый разум должен преуспеть в проверке Интеллекта. Сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем герой совершает проверку Неприятностей. Он прибавляет к результату величину успеха или отнимает от результата величину провала проверки Интеллекта.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Оптимальное решение. Ход работает согласно описанию.
13-18	Допустимый риск. Ход работает согласно описанию, но чуждая логика сталкивается с затруднениями. Герой выбирает 1 вариант из перечня в разделе «Успех с Неприятностями».
7-12	Архаизм. Ход работает согласно описанию, однако выбранный путь решения далек от оптимального. Герой выбирает 2 варианта из перечня в разделе «Успех с Неприятностями».
1-6	Логический сбой. Ход не работает – чуждый разум не способен решить поставленную задачу. Герой выбирает 2 варианта из перечня в разделе «Успех с Неприятностями».

Чувство равновесия

Экспертные навыки: нет.

Герой обладает превосходной координацией движений, врожденной или выработанной долгими тренировками.

Акробат: герой может ходить на руках и делать многое другое без проверок Ловкости. Также он игнорирует Трудный ландшафт и Помехи Длинного и Громоздкого оружия. Герой может пользоваться всеми преимуществами Трюка «Амбидекстр». Когда герой лежит на земле, то атакует в ближнем бою без Помехи, а атаки по нему совершаются без Преимущества. Герой может подняться с земли, потратив Быстрое действие.

Ход – **Без страховки** (1 Нить): герой может пробежать по мусорным завалам, тонким антеннам, коньку крыши или натянутому канату, вскарабкаться или спуститься по отвесной стене, не имея необходимого снаряжения. При этом герой не может переносить вес, превышающий Комфортный.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен совершить проверку Атлетики (Лв). Сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем герой совершает проверку Неприятностей. Он прибавляет к результату величину успеха или отнимает от результата величину провала проверки Атлетики.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Как солнечный зайчик. Герою легко удастся преодолеть препятствие.
13-18	Ветер в лицо. Из-за небольшой заминки герой должен выбрать 1 вариант из перечня в разделе «Успех с Неприятностями».
7-12	Птичка на проводе. Герой сталкивается с трудностями, и должен выбрать 2 варианта из перечня в разделе «Успех с Неприятностями».
1-6	По лезвию бритвы. Герой сталкивается с серьезными трудностями, и должен выбрать 2 варианта из перечня в разделе «Успех с Неприятностями». В Боевых сценах считайте, что Скорость героя ополовинена, пока он преодолевает препятствие. Также герой вычитает модификатор Ловкости из своей Защиты.

Элитный

Экспертные навыки: 1 любой.

Герой – родственник политика, знаменитости или корпоративного босса, и у него *все схвачено*. Это не мешает герою быть некомпетентным или просто-напросто тупым, но так или иначе, ему позволено гораздо больше, чем другим.

Привилегии: даже если герой не занимает значимых должностей, он пользуется множеством привилегий (уточните полный перечень у мастера, если это важно) и ему не составит проблемы попасть на вечеринку в элитный клуб или на прием к большому политику. Герой может взять с собой X спутников (в том числе не Элитных), где X = **|Модификатор Интеллекта или Обаяния Элитного|** (минимум 1 спутник).

Обычно Элитный владеет доходным пакетом акций, получает деньги от родственников или имеет иной стабильный источник дохода. Элитный может повысить свою Кредитоспособность на 5 при совершении одной проверки. В течение игровой встречи эта способность может быть использована X раз, где **|X = модификатору Интеллекта или Обаяния Элитного|** (минимум 1 раз за игровую встречу).

Ход – **Выше закона** (1 или более Нитей): связи помогают герою избежать наказания даже если он открыто и цинично нарушил закон. Герой не может быть официально осужден за преступление *любой* тяжести, совершенное в отношении обычного человека. Но и более серьезные проступки (вплоть до промышленного шпионажа или государственной измены!) могут быть прощены, если Судьба благоволит герою!

Ход может быть применен Элитным для спасения преступивших закон друзей и подельников – своевременные переговоры с *нужными людьми* убедят судей проявить снисхождение к подсудимому.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен совершить проверку Общения (Ин, Об). Сложность определяет

мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем герой совершает проверку Неприятностей. Он прибавляет к результату величину успеха или отнимает от результата величину провала Общения:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Вы знаете, кто я? Герой не понесет никакой ответственности. Кто бы сомневался...
13-18	Без комментариев. Герой избегает наказания. При этом он все же будет ненадолго задержан и допрошен властями. Или его окружили назойливые журналисты, и приходится отвечать на их бессмысленные и унижительные вопросы. Хотя серьезных последствий для героя нет, время потеряно.
7-12	Свяжитесь с моим адвокатом! Понимание того, кто перед ними, не мешает офицеру предъявить официальное обвинение, а местному выскочке попытаться совершить гражданский арест. Герой влип и отвечать за свои нарушения ему все же придется. Наверное.
1-6	Доигрался! Кажется, герой перегнул палку. Разъяренная толпа готова его растерзать, а представители закона недвусмысленно берутся за оружие. Похоже, сегодня закон решил взять реванш!

ТРЮКИ

Трюки – уловки, умения и качества, облегчающие герою жизнь. Они не так масштабны, как Атрибуты, но не стоит их недооценивать. В некоторых ситуациях Трюк способен не только облегчить жизнь, но и спасти ее! Трюки не могут быть взяты дважды, если в описании не указано обратного.

Амбидекстр: герой пользуется левой рукой так же свободно, как и правой, и безупречно координирует их движения (по крайней мере, в бою). Быстрая атака совершается героем без Помехи, если он атакует двумя оружиями. Выполняя маневр Быстрая атака, герой может совершить 3 атаки с Помехой, атакуя двумя оружиями. Если одно из оружий героя Легкое, с Помехой совершается лишь 1 атака. Если оба оружия героя Легкие, все 3 атаки совершаются без Помехи!

Баловень Судьбы: герой всегда начинает игру с 3 Нитями Судьбы. Максимальное число Нитей, протянутых к герою, все еще не может превышать 5.

Бесстрашный: герой не может быть напуган никем и ничем, кроме своей Фобии (если она у него есть). Эффекты, насылающие Ужас, действуют на героя с Помехой (или он получает Преимущество на проверку Воли при сопротивлении им).

Батарей на полную!: герой знает тонкости обращения с энергетическим оружием и может выкрутить настройки мощности на максимум! Оружие получает +4 к бонусу к Повреждениям на Ближней дистанции, но тратит 2 раза больше боеприпасов, а оружие может взорваться! Совершите проверку Неприятностей после проверки Меткости.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Пиу-пиу! Не считая звона в ушах, ни герой, ни оружие не пострадали.
13-18	Заело! Оружие не может быть использовано до конца боя из-за вызванных выстрелом неполадок.
7-12	Треснуло! Герой падает на спину, а оружие теряет половину своих Единиц Здоровья и не может быть использовано до того, как подвергнется серьезному ремонту.
1-6	Взрыв! Оружие взорвалось и уничтожено, а герой теряет 10 ЕЗ и падает на спину.

Перегруженный выстрел сопровождается оглушительным хлопком и яркой вспышкой, которые трудно не заметить. Так же по решению мастера все, кто находился достаточно близко от стрелка, должны совершить проверку Выносливости против 10 или быть Ослеплены и Оглушены на количество Кругов, равное бонусу к повреждениям оружия.

Боевой клич: боевой клич героя вселяет ужас в сердца врагов. Когда герой совершает Атаку, он может потратить Быстрое действие и выбрать число противников, не превышающее его **[модификатор Мудрости +1]** (минимум 1). Выбранные противники должны видеть

и слышать героя. Если при атаке герой наносит Повреждения, превышающие Волю выбранных противников, они дрожат от Ужаса!

Боевые рефлексy: герой получает +1 к Реакции и игнорирует Ошеломление при внезапном пробуждении от сна. Также герой получает дополнительное Быстрое действие.

Большое гнездо: у героя множество родственников и друзей. Он может рассчитывать на ночлег, стол, информацию, убежище и даже денежные ссуды. В течение игровой встречи Трюк может быть использован число раз, равное **[модификатору Обаяния героя]** (минимум 1 раз). При использовании совершите проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	К нам приехал, к нам приехал! Героя принимают, как важную шишку... или горячо и искренне любимого родственника. Герой быстро получит все необходимое в пределах разумного, и даже чуть больше. Он может рассчитывать на денежную помощь - повысьте Кредитоспособность героя на 5 при совершении одной сделки.
13-18	Ну, здорово! Героя встречают тепло и приветливо. Он быстро получит все необходимое... особенно, если не потребует слишком многого. Герой может рассчитывать на денежную помощь - повысьте Кредитоспособность героя на 3 при совершении одной сделки.
7-12	Ну, заходи... Герой явился не вовремя - у родни проблемы с деньгами и свободным временем, но в помощи ему не откажут, и охотно поболтают с ним вечерком за кружечкой чего-нибудь этакого. Герой может рассчитывать на денежную помощь - повысьте Кредитоспособность героя на 1 при совершении одной проверки.
1-6	Как снег на голову... Герой получает белковый батончик и ночлег в гараже. Ему не очень-то рады, и не скрывают этого.

Борец: если рукопашная атака героя вызвала потерю Единиц Здоровья у цели, герой может потратить Быстрое действие и Схватить жертву. Захват осуществляется по общим правилам и требует соответствующих проверок. В случае успеха герой может атаковать жертву еще раз или бросить ее!

Бреши в защите: герой игнорирует Бонус щита противника при атаках, если значение его Навыка Наблюдательности превышает Бонус щита. Например, герой со значением Наблюдательности, равным 2 сможет игнорировать Бонус баклера, герой со значением Наблюдательности, равным 4 сможет игнорировать Бонус баклера, щита и большого щита. Если герой атакует противника, обладающего Трюком «Мастер защиты», щит не может применяться для блокирования.

В упор: герой игнорирует Помеху при стрельбе, если цель находится с ним в ближнем бою.

Везунчик: 1 раз за сцену игрок может перебросить проваленный бросок. Он не обязан принимать результат второго броска, если тот хуже первого.

Верткий: герой не получает Повреждений от взрывов, если в X метрах от него есть укрытие. **X = модификатору Лв героя.** Герой все еще может использовать укрытия в 1 метре от него, даже если его модификатор Лв равен 0 или меньше. Переместите героя в укрытие, вместо того, чтобы нанести ему Повреждения.

Гопля!: герой достает и убирает оружие (и любые другие предметы) как часть Быстрого действия. Он может совершать Быструю атаку метательным оружием, не являющимся Громоздким или Длинным.

Гуттаперчевый: герой способен выгибать свое тело и конечности под совершенно невероятными углами. Это может стать отличным цирковым номером и очень разнообразит постельные сцены! Размер героя считается на 1 категорию меньше, когда он пытается куда-то протиснуться. Проверки Ловкости (но не Доблести или Меткости), Атлетики (Лв) и Ловкости рук (Лв) совершаются героем с Преимуществом.

Заживает, как на кошке: во время отдыха герой восстанавливает удвоенное число Единиц Здоровья. Если герой получает квалифицированную медицинскую помощь, он восстанавливает учетверенное число Единиц Здоровья.

Заклятый враг: герой в совершенстве изучил повадки своих врагов. В бою с ними он получает Преимущество на проверки Доблести и Меткости, так же он получает Преимущество на проверки Наблюдательности, чтобы выследить их. В качестве Заклятого врага может быть выбрано племя, народность, разновидность живых существ, достаточно четко определяемая. Например, игрок может объявить Заклятыми врагами героя банду Хромовых Черепов, но не всю шпану вообще. Или может выбрать секьюриботов модели – 035-A2, но не всех роботов вообще.

Здравый смысл: если игрок сомневается в безопасности или уместности какого-то действия своего героя, он может посоветоваться с мастером. В этом случае мастер должен предостеречь игрока от действий, которые могут привести к неблагоприятным последствиям (хотя мастер не обязан подробно объяснять почему). Герой в это время размышляет, прокручивая в голове варианты развития событий.

Знатоk оружия: герой может совершать Маневры и проверки, требующие специфического вооружения (например, Длинного оружия или отсутствия оружия), с любым оружием в руках. Двуручное оружие считается как 2 руки для проверок, в которых это учитывается! Обратите внимание, что в этом случае герой использует при проверках не Рукопашный бой, а Владение оружием.

Зоркий: герой не получает Помехи при стрельбе на Дальней дистанции. Если герой с этим Трюком прицеливается 3 Очереди подряд, он получает +2 к бонусу к Повреждениям своего оружия в дополнение к остальным эффектам.

Контратака: если герой атакован в ближнем бою, но не получил Повреждений, он может тут же потратить Быстрое действие и контратаковать. Трюк может применяться вне Очереди героя. Целью должен быть противник, удар которого не нанес герою Повреждений. Герой *может* контратаковать, если потеря непосредственно его ЕЗ предотвращена благодаря Трюку «Мастер

защиты» или подобным ему. Трюк не может быть применен, если герой подвергся Внезапному нападению.

Кошачье падение: отнимите 5 метров от дистанции падения, если нагрузка героя в пределах Комфортной.

Крепкие кулаки: удары героя считаются Легким оружием с бонусом к Повреждениям 0.

Круговая атака: герой поражает стоящих вокруг (и врагов, и союзников) одним молниеносным ударом. Круговая атака является разновидностью Быстрой атаки в ближнем бою и следует всем ее ограничениям. Герой совершает *одну* проверку Доблести с Помехой (отдельные проверки для каждого удара возможны при предварительной договоренности игроков и мастера). Все враги в зоне досягаемости оружия получают Повреждения. Если герой использует Длинное оружие и в 1 метре от него есть противники, он совершает проверку с 2 Помехами. Легкое оружие не дает преимуществ при использовании этого трюка. Трюк не может быть использован с оружием, наносящим Колющие атаки, или когда Громоздкое или Длинное оружие получает Помеху из-за тесноты помещения, густых зарослей или других подобных условий. В случае Критического успеха примените его эффекты к одному противнику по вашему выбору.

Крушила: если герой атакует Двуручным оружием или Универсальным оружием, которое держит в двух руках, перебросьте все 1, 2 и 3, выпавшие при проверках Доблести. Вы не обязаны делать этого, но должны принять новый результат, даже если он хуже предыдущего. Помните, что кубик не может быть переброшен больше двух раз.

Ловкий выстрел: герой может использовать атаки стрелковым оружием для Разоружения и Сбивания с ног. Используйте значение Меткости вместо Доблести в формулах маневров.

Луженая глотка: когда герой кричит, его сложно не услышать. Это очень удобно, когда надо разбудить спящих товарищей, позвать

на помощь или отдать приказ в бою. Разумеется, герой может разговаривать (и кричать) самым обычным образом.

Маска: у героя есть фальшивая личность, которую окружающие считают реальной. Одновременно герой может иметь число Масок, не превышающее **|Модификатор Обаяния|** (минимум 1 Маску).

Если герой сталкивается с проблемами – преследованием властей, коллекторами, ревнивыми супругами, ему достаточно сменить маску и спокойно наблюдать, как враги безрезультатно ищут другого. Каждый раз, когда случается нечто подобное, совершите проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Успех. Герой благополучно ушел от преследования. Как и всегда.
13-18	Помеха. Недоброжелатели что-то подозревают, но если герой будет вести себя осторожно, то все обойдется.
7-12	Прокол. Враги вышли на след героя. Маска почти сорвана! Хотя еще не поздно избавиться от свидетелей...
1-6	Провал. Маска сорвана, а истинная личность героя раскрыта. Ему придется как-то избавиться от свидетелей, или взять Недостаток «Враги», «Дурная слава» или «Шарлатан». Герой понижает число Масок на 1 (до тех пор, пока он не создаст себе новое прикрытие и не приобретет Трюк «Маска» еще раз).

Мастер защиты: герой великолепно владеет техникой защиты. Если герой или его средство передвижения получают Повреждения от атаки, он может потратить Быстрое действие и заблокировать удар щитом или оружием. Трюк может применяться вне Очереди героя. В этом случае Повреждения получают щит или оружие (с учетом их Прочности). Например, если герой с Защитой 16 получает 19 Повреждений, то он должен потерять 3 ЕЗ. Применяв этот Трюк, герой блокирует удар, и 3 Повреждения будут нанесены в оружие или щит. Башенные щиты не могут применяться для блокирования. Трюк не может быть применен, если герой подвергся Критическому удару или Внезапному нападению.

Если оружие или щит не могут поглотить весь ущерб, то они уничтожаются, а оставшийся ущерб все равно получает герой! Например, если герой получает 10 Повреждений и парирует катаной, у которой 5 ЕЗ и 2 Прочность, то рапира уничтожается, а герой теряет 3 ЕЗ.

Мимо!: если герой получает Повреждения, он может потратить Быстрое действие и увернуться в последний момент! Бросьте кубик и отнимите выпавшее на нем число от Повреждений, полученных героем. Если на кубике выпало 1, 2 или 3, герой падает. Величина предотвращенных Повреждений не может превышать Реакции героя. Трюк не может быть применен, если нагрузка героя превышает значение его Силы в килограммах, а также если герой подвергся Критическому удару или Внезапному нападению.

Мнемоник: герой с легкостью вспоминает даже самые незначительные детали. Если игрок не записал что-то – имя, топоним, нужный поворот на развилке, мастер обязан ему напомнить.

Могучий лучник: при стрельбе из лука на дальнюю дистанцию герой использует такой же Бонус к Повреждениям, как и на ближней.

Мощный бросок: герой может совершать Сокрушительную атаку метательным оружием и пращей.

Мышечный каркас: мускулатура героя тверже иной брони. Герой прибавляет модификатор Выносливости к своей защите, если атака, которой он подвергся, наносит Дробящие Повреждения.

На закуску: если герой наносит Повреждения противнику, он может потратить Быстрое действие на атаку в ближнем бою с бонусом к Повреждениям -2 и Критическим ударом 20. Это может быть тычок эфесом меча, выпад кромкой щита, укол стрелой или старый добрый пинок! Договоритесь с мастером о типе Повреждений от атаки перед тем, как бросить кубик. Если вы этого не сделали, последнее слово остается за мастером.

Наземь!: если герой теряет Единицы Здоровья в результате дистанционной атаки, совершенной не по правилам Внезапного нападения, он может потратить Быстрое действие, упасть на землю и залечь. В этом случае атака не наносит Повреждений (хотя может поразить того, кто стоял за героем). Дальнейшие стрелковые атаки по герою совершаются с Помехой, пока он лежит. Трюк может применяться вне Очереди героя.

Невзрачный: герой умеет сливаться с толпой или выглядит, как среднестатистический обыватель. Толпа ощущает его своей частью. Герой точно не станет случайной жертвой погрома или расправы над иноземцами. Описывая героя, статисты ограничатся самыми общими деталями – например, «брюнетка» или «бородатый мужик».

Непобедим в партере: если герой лежит, атакующие его не получают Преимущества. Безоружные атаки лежащего героя совершаются без Помехи.

Неприкасаемый: статисты побаиваются героя и стараются не ссориться с ним. Возможно, он член могущественного преступного синдиката или родственник влиятельного политика. Все случайные впечатления статистов от героя не могут быть хуже Нейтралитета. Это неприменимо, если герой вступает в активные социальные взаимодействия.

Опытный арбалетчик: герой игнорирует свойство Перезарядка у арбалетов.

Острослов: герой не лезет за словом в карман и сыпет насмешками даже в бою. Иногда они достигают цели... Трюк может быть использован как Быстрое действие. Герой должен пройти проверку Общения (Об) против **[10 + Вл жертвы]**. При успехе жертва должна пропустить свою следующую Очередь. Жертва должна видеть и слышать героя. Мастер может ограничить применение Трюка в случае значительных культурных и языковых различий между героем и его потенциальной жертвой... а может и не делать

этого. В конце концов, настоящий острослов найдет способ допечь любого.

Трюк не действует на существ с интеллектом 5 и меньше – им не доступен даже самый грубый юмор.

Подвижность: если герой атакован, но не получил Повреждений, он может тут же потратить Быстрое действие и пройти на половину своей Скорости. Трюк может применяться вне Очереди героя. Расстояние, пройденное героем, не может превышать модификатора его Ловкости. Герой *может* перемещаться, если потеря непосредственно его ЕЗ предотвращена благодаря Трюку «Мастер защиты» или подобным ему. Трюк не может быть применен, если герой подвергся Внезапному нападению.

Подножка: если статист в досягаемости оружия героя атакует кого-либо кроме самого героя, герой может потратить Быстрое действие и создать Помеху на эту атаку.

Покровительство: у героя есть влиятельный патрон – политик, чиновник, криминальный босс, или даже организация-покровитель – профсоюз, синдикат или шпионская сеть. В течение игровой встречи Трюк может быть использован число раз, равное | **модификатору Обаяния героя** | (минимум 1 раз). Когда герой использует Трюк, совершите проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Сейчас сделаем. Покровитель решает проблемы героя с таким же усердием, как и свои собственные, либо герой может получить услуги и предметы в пределах СП 20.
13-18	Потерпи немного. Покровитель согласен помочь в скором времени, либо герой может получить услуги и предметы в пределах СП 15.
7-12	Такое дело... Покровитель согласен помочь герою, но взамен попросит его об ответной услуге, либо герой может получить услуги и предметы в пределах СП 10.
1-6	Влип. Покровитель недоступен – его нет поблизости, или он считает, что герой и сам выкрутится, либо покровитель приходит на выручку, но его помощь заменяет одну проблему другой – например, героя вызволяет из темницы отряд безжалостных головорезов, или должника жестоко избивают, вместо того, чтобы слегка припугнуть.

Если герою необходимо несколько предметов, он может получить их, если суммарная СП предметов не превышает возможностей Покровителя. Например, герой, получивший результат «Такое дело...» сможет получить мачете (СП 6), нож (СП 3) и кастет (СП 1), но не сможет получить 2 мачете (суммарная СП 12).

Предчувствие опасности: в преддверии Неприятностей (и любых других бед) герой ощущает себя неуютно и может принять меры – поделиться предчувствием с друзьями, достать оружие и встать спиной к стене... если мастер не забудет предупредить игрока! Когда мастер все-таки забывает, герой игнорирует правила Внезапного нападения.

Продуманная защита: герой сражается с холодным и трезвым расчетом. Он прибавляет модификатор Интеллекта к своей защите. Трюк не действует, если герой впал в Неистовство или подвергся Внезапному нападению.

Проныра: герой может совершать проверки Скрытности на виду у врагов (и друзей, если от них тоже надо скрыться). Если спрятавшийся герой атакует и промахивается, то не обнаруживает себя.

Пьяный мастер: когда герой находится в состоянии Отравления из-за выпитого алкоголя, он получает Преимущество на проверки Доблести и Меткости. На прочие проверки он, как обычно, получает Помеху.

Расширенная интеграция: герой получает 1 дополнительную ячейку Имплантатов. Этот Трюк может приобретаться несколько раз. Обратите внимание, что его многократное приобретение никак не влияет на Размер героя – интегрированные устройства миниатюризируются в случае необходимости!

Свита: вместе с героем путешествует группа статистов. Это может быть личная охрана, группа поддержки или даже гарем. Статисты верны герою, пока он платит им, кормит их, защищает их и не требует от них слишком многого. Свита готова рисковать жизнью ради героя, но в особо опасных ситуациях ему придется воодушевлять их, успешно совершив проверку Общения... или обезглавив парочку паникеров. Число статистов в свите не может превышать **[5 + модификатор Обаяния героя]**. Каждый статист из Свиты собирается на 60 Очков характеристик и имеет 5 Очков опыта. Один из статистов в Свите может иметь 1 Трюк. Снаряжение Свиты – обязанность героя (хотя статисты зачастую имеют соответствующие их статусу ливреи или мундиры, а также ценные для них безделушки). Погибшие статисты из Свиты могут быть заменены другими, если это уместно и логично в рамках сюжета. Насколько просто это сделать, решает мастер.

По договоренности с мастером и соигроками этот Трюк может приобретаться несколько раз. Свита получает 1 Очко опыта (на всех) в конце каждой игровой встречи.

Синхронизированный таймер: герой всегда может сказать, который сейчас час. В бою герой может сместить свою Очередь на любое число Очередей вниз, то есть действовать после менее быстрого героя или статиста. Герой может вернуть свою Очередь обратно в начале нового круга. Это не требует каких-либо действий. Также герой получает дополнительное Быстрое действие.

Система реанимации: героя невероятно трудно убить. До тех пор пока его не обезглавили, не сожгли или не размолотили в кровавую кашу, герой приходит в себя спустя час после смерти. При этом Единицы Здоровья героя равны 1. Совершите проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Пронесло. Герой навсегда понижает на 1 свои максимальные Единицы Здоровья. Переломы героя все еще требуют пристального внимания!
13-18	Бывало и хуже. Герой сравнительно легко отделался. Он отнимает 1 от любой из основных Характеристики.
7-12	Хуже не бывало. Герой получил тяжелые раны. Он отнимает 1 от любой из основных Характеристики и понижает на 1 максимальные Единицы Здоровья.
1-6	Нееееееет!!! Раны будут напоминать о себе до конца его дней. Герой отнимает 1 от любой из основных Характеристики и получает Недостаток «Урод» или «Старая рана».

Соблазнительный: возможно герой не так уж красив... но, без сомнений, *притягателен*. До тех пор пока герой одет достаточно откровенно (на усмотрение мастера) и не носит доспеха, он прибавляет модификатор Обаяния к защите. Трюк не действует, если герой по какой-то причине не привлекает атакующих физически. Например, когда противник – зомби, робот или осознавшая себя нейросеть.

Сорвиголова: герою везет, когда он сознательно подвергает себя чрезмерной опасности. Что считается таковой, решает мастер (но игрок вправе уточнить заранее). В подобных ситуациях игрок может перебросить 1 бросок за сцену. Он не обязан принимать результат второго броска, если тот хуже первого.

Специалист широкого профиля: герой имел возможность подержать в руках абсолютное большинство существующих видов оружия и худо-бедно разбирается в принципах его работы. При

использовании оружия, владению которым герой не обучен, он понижает БПв оружия на 2, но игнорирует Помеху.

Союзник: вместе с героем путешествует персона. Это может быть родственник, друг или возлюбленный (да, Союзник может одновременно быть и Привязанностью героя!). Союзник помогает герою в его самых безумных затеях и ждет от него того же. Если герой будет систематически игнорировать желания и потребности Союзника или обижать его, тот разочаруется и уйдет или даже станет Врагом! На старте Союзник имеет 1 Атрибут, 2 Трюка и 0–2 Недостатка. Он создается на такое же число Очков характеристик и Очков опыта, как и сам герой. В дальнейшем Союзник получает столько же Очков опыта, как и герой. Если Недостатки Союзника входят в игру, Нити Судьбы протягиваются к герою. Если Союзник делает Ход, обрываются Нити героя. Герой все еще не может иметь больше 5 протянутых к нему Нитей одновременно. Союзник вооружается на собственные средства, по тем же правилам, что и герой, однако герой может делиться с ним деньгами и снаряжением до начала игры (и, само собой, в процессе игры).

По договоренности с мастером и соигроками этот Трюк может приобретаться несколько раз. В конце игровой встречи Союзник героя получает столько же Очков опыта, сколько получил герой.

Стильный: герой знает, как пустить пыль в глаза! Он увеличивает максимально возможное значение Стиля на 2.

Телохранитель: потратив Быстрое действие, герой может прикрыть от физической атаки или хака-импульса существо в **модификаторе Ловкости метров** от себя (минимум в 1 метре, даже если модификатор Лв нулевой или отрицательный). Примите решение об использовании Трюка сразу после того, как определены Повреждения, нанесенные существу, которое герой желает заслонить. Поместите героя на место существа, а само существо отодвиньте на 1 метр от точки, в которой оно стояло до этого. Герой получает Повреждения вместо существа, даже если Защита героя больше Защиты существа. Трюк может применяться вне Очереди

героя. Если существо некуда переместить, Трюк не может быть использован.

Хирургическая точность: после того, как определена величина Повреждений от атаки героя, вы можете понизить нанесенные Повреждения на любое число вплоть до 0.

Хладнокровный стрелок: при стрельбе герой поражает цели, находящиеся в ближнем бою, без Помехи.

Убийца: все попадания по захваченным врасплох противникам имеют свойства Критического удара. Например, если герой с этим трюком стреляет по захваченному врасплох противнику из арбалета, имеющего Проникающий тип Повреждений, то противник будет страдать от Внутреннего кровотечения, если герой нанес ему хотя бы 1 Повреждение.

Удар дракона: герой способен на сокрушительные удары в прыжке! Удвойте успешно нанесенные Повреждения, если герой использует Атаку с разбега и Рукопашный бой.

Упредительный удар: если противник входит в зону поражения оружия, герой может потратить Быстрое действие и провести атаку по нападающему или его скакуну. Трюк может быть применен вне Очереди героя. Выход из зоны действия оружия и передвижение в ней не провоцируют Упредительный удар.

Ускоренный метаболизм: во время отдыха герой понижает Интоксикацию на удвоенное значение. Также он восстанавливает удвоенное число единиц Выносливости, потерянной в результате Интоксикации.

Честная физиономия: герой умеет придавать своему лицу самый невинный вид. Героя никогда не заподозрят в чем-то нехорошем. По крайней мере, те, кто не имел возможности узнать его получше!

Помимо этого, герой получает Преимущество на проверки Впечатлений, если статист недостаточно близко с ним знаком.

Что у меня в кармашке?: один раз за сцену герой может достать небольшой предмет (размером с нож или пузырек стаффа) из кармана, сумки или какого-то укромного места, о котором никто

не знает. Предмет должен удовлетворять любому из следующих требований: 1) герой владеет предметом, но игрок не заявил, что герой взял его с собой. 2) герой *мог бы* владеть таким предметом – например, у полисмена наверняка найдутся наручники, у модницы – помада и зеркальце, а у Любвеобильного героя – презерватив. 3) предмет широко распространен в мире игры – в киберпанке это могут быть пачка сигарет, мобильный девайс, скидочная карта и еще тысяча мелочей, которых всегда нет под рукой, когда они так нужны. Мастер вправе ограничить применение Трюка – например, если герой был раздет и подвергнут тщательнейшему обыску. Впрочем, даже в таких ситуациях остаются варианты...

Энциклопедическое расширение: герой обладает уймой полезных (и бесполезных) знаний. Для этого не требуются профильные броски, хотя они, безусловно, помогут добавить деталей. Информация, которой располагает герой, никогда не должна быть исчерпывающей.

Языковой модуль: герой знает множество языков. Если он попадает туда, где говорят на незнакомом ему языке, он овладевает им за **|8 – модификатор Ин|** часов. Через **|12 – модификатор Ин|** часов герой говорит без акцента. Через **|24 – модификатор Ин|** часов герой способен воспроизвести местечковые акценты.

НЕДОСТАТКИ

Недостатки не обязательно являются отрицательными чертами (с точки зрения героя так уж точно). И все же они способны серьезно осложнить жизнь героя, а то и повернуть ее под совершенно непредсказуемым углом. Герой начинает игру с 0–2 Недостатками. Не рекомендуется одновременно брать герою больше 4 Недостатков и повторять Недостатки у героев в одной команде.

Недостатки, придуманные игроками, – отличная идея!

Недостатки из списка – всего лишь примеры. Следует, однако, помнить, что Недостаток должен осложнять герою жизнь, иначе в нем нет никакого смысла.

Замена и отказ от Недостатков: мастер может позволить заменить один Недостаток на другой, если игрок того желает и это обусловлено логикой развития характера героя. В конце концов, лишь Судьбе известно, куда заведет кривая дорожка приключений! Например, Вспыльчивый герой, нагрубив не тому человеку (и столкнувшись с последствиями), может стать Осторожным, а Любвеобильный, отыскавший *ту самую*, обзаведется Привязанностью! Игрок может вычеркнуть Недостаток героя, если это обусловлено логикой развития истории и характера героя.

Алчность: хруст купюр зачаровывает героя. Внушительная сумма денег – лучший способ завоевать его расположение, пробудить в нем храбрость, преданность и сочувствие. Иногда жажда материальных благ способна сыграть с ним злую шутку. Привлеченный посулами, герой может оказаться не на той стороне во время войны банд или государственного переворота, записаться в тест-группу экспериментальных имплантатов или предать друзей и близких.

Болтливость: герой не мыслит своей жизни без общения, и готов выложить всю подноготную собеседнику, с которым познакомился пять минут назад. Большею частью, этот треп безобиден... По крайней мере, пока герой не начинает обсуждать просчеты государственной политики с яркими сторонниками режима, делиться с шурином подробностями вчерашнего похода по борделям или хвастать богатым наследством перед уличной шпаной!

Болячка: герой болен. Болезнь не слишком заразна (или не заразна вовсе), протекает вяло и не смертельна в ближайшей перспективе, но все же легко превратит героя в изгоя, если обратит на себя внимание окружающих.

Великодушие: герой склонен к широким (хоть и вполне искренним) жестам. Он щедро раздает милостыню и пожертвования, прощает (и наотрез отказывается пытаться!) своих врагов, не пройдет мимо дамочки-в-беде (даже если она не просит о помощи) и не нападает из засады. Конечно же, мало кто способен оценить это. Враги, отпущенные с миром, чувствуют себя униженными и возвращаются для жестокой мести, а нищие зло хихикают за спиной героя, ведь Судьбу не задобришь подачками! Спасение же дамочек-в-беде – самый короткий путь к Неприятностям...

Вороватость: герой страстно любит красть. Прежде всего, он делает это ради процесса, хотя ничто не мешает герою продавать украденное. Кража подразумевает *незаметное* присвоение чужого имущества. Насилие исключено – иначе это уже презренный грабеж! Объекты кражи не обязательно должны быть ценными. Главный критерий – их интерес для вороватого героя!

Обязательно обсудите с соигроками возможность кражи предметов, принадлежащих их героям!

Враги: у героя есть враги. Игрок должен рассказать, кто его враг и чем герой заслужил его ненависть. Врагом может стать как одиночка, так и группа лиц, заинтересованных в смерти или захвате героя. Каждый раз, когда Недостаток входит в игру, враги начинают действовать. Их действия не должны (хоть и могут) быть очевидны для героя! Гибель Врага совсем не означает, что Недостаток следует вычеркнуть (хотя игрок *может* это сделать) – у Врага наверняка найдутся друзья, сообщники и сочувствующие!

Вспыльчивость: герой не сдержан на язык и в запале может наговорить лишнего. Даже главарю уличной банды, кибергладиатору или директору с вооруженной охраной.

Гордыня: герой многого добился в жизни (или получил по праву рождения) и это вскружило ему голову. Всех остальных он воспринимает, как пыль на своих лакированных туфлях. Ему же Судьба уготовала главную роль и высшее предназначение. Это накладывает отпечаток на стиль общения героя и принимаемые им

решения. Он не будет слишком уж подобострастничать с начальством (и точно не станет расшаркиваться с сослуживцами) и искренне верит в свою способность решить проблемы любого рода. Из-за этого героя нередко считают снобом (или просто дураком), хотя впечатлительные подростки и недалекие девицы от него в полном восторге!

Грубость: герой лишен всякого представления о хороших манерах. Он кладет на стол ноги в грязных кедах, ест руками консервированный собачий корм, сморкается на пол и в занавески, а заведя привлекательного статиста – свистнет вслед. Даже к президенту или большому боссу он обратится «эй, ты!» Все это редко бывает проблемой среди других грубиянов... Но только среди них!

Деревенщина: герой вырос вдали от цивилизации. Возможно, он жил бревенчатой хижине, топил печь, одевался в валенки и питался вареной репой. Герой не обязан быть глупым или нечистоплотным, однако он непосредственен, вопиюще безграмотен и приходит в благоговейный ужас при виде лучевого оружия или скоростного доступа в Сеть. Героя будет непросто убедить соблюдать приличия, ведь они кажутся ему надуманными и бессмысленными.

Долг: герой должен кому-то деньги или услугу, и когда-нибудь ему придется расплатиться... В противном случае он рискует провести год-другой на принудительных работах, утратить нужную часть тела или нырнуть в коллектор с куском железа на шее. Каждый раз, когда Недостаток входит в игру, заимодавец напоминает о себе (и о долге), возможно, пытается забрать что-то из имущества героя в залог или заставить героя выполнить «порученьице». Если герой выплачивает долг или возвращает услугу, игрок может сохранить Недостаток. Это означает, что заимодавец начислил проценты...

Изгой: у героя скверная репутация – он совершил ужасное злодеяние, непростительную глупость или прилюдно нарушил правила приличия. Возможно, герой стал жертвой сплетни или просто оказался не в том месте не в то время, но сути это

не меняет — его редко поминают добрым словом и стараются не иметь с ним никаких дел.

Благонадежность: герой старается соблюдать законы и обычаи тех мест, в которых находится. Если его оскорбят, обманут или обворуют, то представители власти будут первыми, к кому он обратится. Если это по каким-то причинам невозможно, сойдут и обычные люди, обладающие авторитетом (хотя бы с виду).

Застенчивость: герой стеснителен. Ему непросто высказать свои мысли и выразить свои чувства — он боится, что с ним не согласятся или поднимут на смех. Застенчивости часто (хоть и не всегда) сопутствует неуверенность в своих силах.

Заядлый игрок: герой любит дергать удачу за хвост. И она от этого не в восторге! Сумасшедшие пари, ставки на темных лошадок и «верные барыши» регулярно вынуждают героя снимать последнюю рубаху. Тачка, оружие, верные друзья — все встанет на кон, если поперла карта!

Любвеобилие: герой не мыслит свою жизнь без романтического общения с окружающими, причем общения самого тесного. Герой может быть убежденно полигамным, развратником или находиться в активном поиске второй половинки, однако результат один — страстные, но мимолетные романы, ненависть отвергнутых пассий, разгневанные родственники и пустые карманы. Бывают и более серьезные проблемы. Герой может выболтать корпоративную тайну смазливой шпионке или соблазнить дочь наркобарона, а героиня — поддаться грубоватому очарованию уличного заправилы...

Любопытство: герой невероятно любопытен. Бездонные шахты так и манят его бросить камушек — конечно же, чтобы прикинуть глубину. Да и подозрительные рычаги сами за себя не потянут, большие красные кнопки сами себя не нажмут, а склянки без этикеток сами себя не выпьют. Помимо этого, герой обожает сплетни и сует нос буквально во все происходящее вокруг, даже когда это грозит серьезными неприятностями. И если друзья и знакомые готовы терпеть подобное (по крайней мере, иногда), то остальные

могут отреагировать на вторжение в свою личную жизнь самым непредсказуемым образом...

Мясник: герой любит смывать обиды кровью и не любит уклоняться от хорошей драки. Он громче всех требует прикончить пленников (даже если за них предлагают огромный выкуп), последним отступает с поля битвы (или вообще отказывается отступать) и может превратить трактирную потасовку в кровавую баню. Многие думают, что он тронутый (хоть и не рискнут сказать ему это лично).

Неграмотность: герой не умеет читать, и не сильно расстраивается по этому поводу — ведь куча поп-звезд страдает от дизлексии. Зачастую, это не так уж сильно осложняет его жизнь, но все же он может попасть в неловкую или опасную ситуацию и стать жертвой мошенников!

Неряшливость: герой выглядит (и пахнет!) так, словно он живет в мусорной яме — или в самом деле обитает в ней. В случае представителей элиты, Неряшливость обычно ограничивается несвежей одеждой, нечесаными волосами и крайне нерегулярными посещениями стилиста. Отсутствие личной гигиены может привести к болезням, но гораздо чаще выливается в нескрываемое отвращение окружающих. Сам неряха искренне не понимает, что он делает не так, а если и понимает, то не считает нужным меняться!

Неуклюжесть: герой неуклюж. Это вовсе не значит, что он имеет низкий параметр Ловкости, но ему лучше воздержаться от посещения ремонтных мастерских, антикварных магазинов и посудных лавок! Герой регулярно обнаруживает способность случайно (и не вовремя!) разбить или сломать самые прочные и надежные с виду предметы. Неуклюжесть редко бывает опасна для самого героя, но окружающие вполне могут пострадать (особенно морально и финансово). Что касается разрушения предметов обстановки, то тут Неуклюжий герой в чем-то превосходит даже Неистового...

Неумение считать: герой с трудом считает до десяти, да и то при помощи пальцев на руках. Большую часть расчетов за него выполняют девайсы – ведь для того они и нужны! В случае необходимости герой обходится понятиями «мало» или «много», избегая конкретики. Героя вряд ли стоит отправлять в разведку или за покупками!

Неформал: герой не похож на окружающих. То ли он сознательно отрекся от канонов моды и законов Стиля, то ли просто не придает этому значения. Он не выпячивает свою непохожесть так, как это делают Девианты, он просто живет с ней и вызывает недоумение, а порой даже агрессию со стороны окружающих.

Осторожность: нет, это не та осторожность, которая заставляет сидеть дома по вечерам и вздрагивать от шорохов за батареей. Герой вполне может (и наверняка имеет причины) путешествовать, но в остальном весьма озабочен целостностью своего организма. Он готов принести унижительные извинения, чтобы избежать дракой, не примет неравного боя и попытается отговорить от него друзей, а наносить удары предпочитает в спину. Желательно спать. Многие принимают Осторожность героя за трусость.

Отзывчивость: герой не может оставить просьбу о помощи без внимания. Даже самую нелепую, очевидно опасную или невыгодную для него. Друзьям кажется, что окружающие из героя веревки выют. Некоторые из друзей без зазрения совести присоединяются к окружающим.

Паранойя: герой болезненно подозрителен и постоянно ждет от окружающих (исключая близких друзей, которым он доверяет чуточку больше) подвоха. Он всегда старается выяснить местонахождение черного хода, проверяет, хорошо ли закрывается дверь в комнату, не ляжет спать в незнакомой гостинице, не облазив ее *от и до* (даже если это займет всю ночь). И, конечно же, герой не любит расставаться с оружием и броней!

Подозрительный тип: герой выглядит так, будто замыслил недоброе. Для окружающих это – как красная тряпка для быка.

Если нужно кого-то в чем-то обвинить, герой будет первой кандидатурой!

Преступник: герой так или иначе преступил закон. Окружающим об этом могут напоминать клеймо на лбу, характерные татуировки и словечки в лексиконе или ищайки, идущие по следам героя. А еще иногда полицейские кураторы или старые дружки являются в самый неподходящий момент. Кураторам герой вынужден доказывать, что ничего такого не замышляет, а бывшим подельникам объяснять, что завязал... или помогать проворачивать темные делишки!

Привязанность: в мире существует статист (или даже несколько!), *очень* небезразличный герою. Привязанность может как путешествовать вместе с героем, так и находиться за кулисами. В любом случае многие действия героя определяются заботой о благополучии его Привязанности. Невеста требует шубку из *настоящего* меха и отдельный бокс в человейнике, больной отец нуждается в пересадке органов и курсе медикаментозной терапии, а любимый кот разносит мобильную консоль и гадит на новый прикид – вот далеко не полный список того, как Привязанность может осложнять жизнь героя. Герой никогда не подвергнет свою Привязанность опасности... Если только его не вынудит к этому другой Недостаток!

Зависимость: все порой любят употребить чего-нибудь этакое, но Зависимый просто не умеет остановиться вовремя! Даже кружка разбавленного пива за завтраком может привести к непредсказуемым последствиям. Помимо головной боли с утречка и незнакомок в постели (если Зависимому повезет проснуться в постели), последствия включают невыполнимые клятвы, потерю прикида и денег, переломы, синяки, выбитые зубы и проблемы с законом.

Старая рана: в прошлом герой был ранен, но боль беспокоит его и по сей день. Рана может помешать герою выспаться, выпить с друзьями, поучаствовать в бою или принять приглашение на свидание. Если мастер и игрок не договорятся об иных эффектах

(которые могут быть весьма разнообразны), введенная в игру Старая рана дает Помеху на все активные проверки героя до завершения сцены.

Тайна: у героя есть тайна, оглашение которой приведет к серьезным проблемам. Возможно, герой на досуге взламывает правительственные сервера, анонимно троллит опасных ребят в Сети, или искренне влюблен в свою кибергорничную. Когда Недостаток входит в игру, в окружении героя появляется человек, каким-то образом прознавший о Тайне. Это может быть случайный свидетель или даже шантажист. Так или иначе, бездействие – худший для героя вариант!

Урод: герой уродлив, и этим все сказано. Он может обладать высоким значением Обаяния, но его внешность вызывает отвращение, насмешки и болезненный интерес; зачастую о нем судят предвзято.

Фобия: герой боится... чего-то. Игрок должен указать, чего именно. Каждый раз, когда Недостаток входит в игру, герой страдает от Ужаса.

Честность: герой держит свое слово, старается не лгать. А это порой очень затруднительно! Следует заметить, что Честность не мешает герою нападать из засады и заманивать врагов в ловушки. Тем не менее, герой *сдержит* слово, данное врагу.

Чужак: герой прибыл издалека или не принадлежит к человеческой расе. И если языковой барьер он успешно преодолел, то понять законы и порядки этих земель он пока не в состоянии. Из-за этого герой постоянно попадает в неудобные или даже опасные для жизни ситуации.

Шарлатан: герой выдает себя за кого-то другого, чтобы получить преимущества (как правило, финансовые). Он может представиться прорицателем, хиропрактиком или врачом-гомеопатом... Хотя, иногда это вполне искреннее заблуждение – например, герой считает себя чудотворцем, Избранным или законным наследником миллиардного состояния. Но чаще герой водит окружающих за нос

вполне сознательно: продает ли он «иммуномодуляторы» из печени дикой утки, «предсказывает» ли судьбу по расположению иконок на рабочем столе, «вопрошает» ли цифровых призраков о загробной жизни... И обычно все идет хорошо, до тех пор, пока правда не вскрыется.

Эгоизм: герой ставит свое благополучие и комфорт превыше всего. Это не означает, что герой злой. И, однако, порой он совершает вещи, которые кажутся окружающим злодейскими или даже чудовищными. Например, герой вышвырнет из единственной шлюпки женщин и детей, чтобы спастись с тонущего корабля, а из горящего дома в первую очередь вынесет системный блок и коллекционные статуэтки супергероев, и лишь потом (наверное) вернется за раненым товарищем. Как ни странно, этот Недостаток не исключает Привязанностей у героя.

СТИЛЬ

Стиль — визитная карточка героя. В стремительном мире наступившего будущего пространство переполнено информацией... но она должна легко читаться, иначе ее просто не заметят! Именно поэтому гораздо важнее, как герой выглядит, чем то, кто он есть на самом деле.

Субкультура выражается через Стиль, который состоит из трех элементов: Оружие, Прикид и Тачка. Но Стиль — это не просто вещи. Ими надо *уметь владеть*. Максимальный суммарный бонус Стиля от Оружия, Прикида и Тачки не может превышать **|3 + модификатор его Обаяния|**. Если герой имеет при себе несколько видов оружия, используйте наименьшее значение Стиля.

Стиль отвечает за то, как воспримут героя незнакомцы:

Стиль	Отношение
0	Стиль говорит о герое больше, чем он хотел бы, и окружающие относятся к нему с подозрительностью и предубеждением. Случайные впечатления от героя не могут быть лучше Настороженности.
1-2	Невнятный Стиль не говорит о герое ничего конкретного, а от таких добра не жди. Случайные впечатления от героя не могут быть лучше Нейтралитета.
3-4	Стиль ясно указывает на субкультуру героя. Хотя большинство окружающих обходится с героем в соответствии с предрассудками, случайные впечатления от него не могут быть хуже Настороженности.
5+	Исключительный Стиль говорит о том, что герой не боится открыто выражать свою идентичность, а это признак силы или высокого покровительства. Даже враги героя на время забывают о предрассудках, а случайные Впечатления не могут быть хуже Нейтралитета.

Герой всегда может объявить, что скрывает свой Стиль, если это необходимо. В этом случае его Стиль падает до 0.

ЯЗЫКИ

Будущее наступило, а вместе с ним и глобализация, но языковые барьеры по-прежнему здесь, и лишь упрочились благодаря геттоизации и местечковому сленгу.

В начале игры герой знает свой родной язык достаточно хорошо, чтобы говорить и писать на нем (если только у игрока нет других идей на этот счет). В дополнение герой владеет числом иностранных языков (или сленговых вариаций своего собственного), равным своему модификатору Интеллекта. Каждый язык или сленговая вариация сверх этого стоит 1 Очко опыта. Как правило, герой все равно говорит на неродном языке с акцентом, очевидном для аборигенов.

КРЕДИТОСПОСОБНОСТЬ

В мире наступившего будущего нет человека, который по-настоящему владеет деньгами. Есть только люди, которые получают достаточно, чтобы вовремя оплачивать счета. Кредитоспособность отражает финансовое благосостояние героя. В ходе игры Кредитоспособность может возрастать или уменьшаться.

Изначальный уровень Кредитоспособности героя – 5, минимальный уровень – 0. Игрок может увеличивать Кредитоспособности с помощью траты Очков опыта (в том числе после начала игры), однако оно может увеличиваться и благодаря продаже ценностей. Некоторые Атрибуты и Трюки также влияют на исходный уровень Кредитоспособности, или дают бонусы к нему бонусы.

Уровни Кредитоспособности:

0 – В черном списке. Герою откажут в кредитовании даже киоски микрофинансирования. Приставы вот-вот вышвырнут его из жилого блока. Герой не может приобретать услуги и предметы.

1–4 – Неблагонадежный заемщик. Герой живет от кредита до кредита. Но все же он их выплачивает. Иногда.

5–10 – Платит по счетам. Герой вовремя выплачивает большинство кредитов и ему почти доверяют банки.

11–15 – Кредитная карта. Герой твердо стоит на ногах. Он даже получил кредитную карту в одном из банков!

16–20 – Золотая карта. Мечта офисного планктона. Повышенный лимит на кредиты, прозрачные скидки и кредитная карта, которой можно впечатлить сослуживцев.

21–30 – Платиновая карта. Одной карты недостаточно. Герой имеет несколько кредитных карт и по крайней мере одна из них – золотая.

31 и более – Безлимитный тариф. Герою с радостью выделяют кредит на покупку завода, создание амбициозного стартапа или же на небольшую частную армию.

Проверка Кредитоспособности: товары и услуги имеют Сложность приобретения (СП) – некоторое число, заданное правилами

или установленное мастером. Чтобы определить, может ли герой приобрести товар или услугу, бросьте K20 и прибавьте к выпавшему числу уровень Кредитоспособности героя. Если результат больше или равен СП, герою удалось приобрести желаемое. Его Кредитоспособность понижается в зависимости от СП оплаченного:

СП 15 или больше – 1 Кредитоспособность.

СП на 1–5 больше, чем Кредитоспособность героя – 1 Кредитоспособность.

СП на 6–10 больше, чем Кредитоспособность героя – 2 Кредитоспособности.

СП на 11–15 больше, чем Кредитоспособность героя – 4 Кредитоспособности.

СП на 16 и больше, чем Кредитоспособность героя – 8 Кредитоспособности.

При покупке предмета или услуги с СП 15 и больше герой всегда теряет 1 Кредитоспособность в дополнение к другим потерям Кредитоспособность. Если СП товара или услуги меньше или равен Кредитоспособности героя, бросок не требуется – герой просто получает желаемое. Он все еще теряет 1 Кредитоспособность, если СП покупки 15 и больше.

Например, если герой с Кредитоспособностью 5 успешно приобретает антикварную катану с СП 15, он теряет 3 Кредитоспособности, так как катана имеет СП 15 и ее СП на 10 превышает Кредитоспособность героя. Если он покупает тачку с СП 18, он потеряет 5 Кредитоспособности, так как тачка имеет СП на 13 больше, чем его Кредитоспособность, и ее СП выше 15.

Микрофинансирование: Если герой не потерял Кредитоспособность при покупке товара или услуги, это значит, что он взял Микрокредит на покупку. А большое количество микрокредитов может ударить по кошельку больнее, чем один обычный кредит. Если герой взял больше Микрокредитов, чем его текущая Кредитоспособность, он тут же теряет 1 Кредитоспособность, а счетчик Микрокредитов обнуляется.

Быстрая покупка: чтобы совершить Быструю покупку, герой может вместо броска прибавить к своей Кредитоспособности 10. Предполагается, что в этом случае герой платит сразу, не дожидаясь акций и скидок. Герой с Кредитоспособностью 0 не может сделать этого.

Покупки в начале игры: в начале игры герои покупают все необходимые предметы по отдельности – игнорируйте правила Комплексной покупки. Обратите внимание, что приобретение предметов происходит после распределения Очков опыта. В начале игры герой не может совершать проверки Кредитоспособности, но может использовать правила Быстрой покупки.

Комплексные покупки: иногда герой вынужден совершать особо внушительные траты за ограниченный временной промежуток – например, когда снаряжает банду для уличных войн, готовит взрыв на производственной линии конкурентов или подкупает толпу жадных бюрократов. В этом случае сложите СП покупок для определения сложности проверки и понизьте Кредитоспособность героя по обычным правилам.

Покупка складчину возможна по правилам Взаимопомощи. Помощники теряют Кредитоспособность по обычным правилам (не забывайте, что для них СП покупки меньше на 5).

Неслыханная щедрость: герой может понизить Кредитоспособность на 1, чтобы получить Преимущество на проверку. Так или иначе, Кредитоспособность понижается только при *успешном* приобретении услуги или предмета. В противном случае герой впустую потратил время на поиск акционных предложений и контрафактных копий или бесплодную борьбу с собственной жадностью.

Продажа предметов и услуг: сначала определите СП предмета или услуги. Если предмет был в употреблении, понизьте его СП на 3 (или больше, на усмотрение мастера). Затем повысьте Кредитоспособность продающего героя на столько, на сколько он

понижил бы ее, купив этот предмет. Комплексные продажи возможны, хотя у героя, скорее всего, потребуют большую скидку!

Скидки и налоговые вычеты:

Успешная проверка Коммерции позволяет сделать одно из следующего (по выбору игрока):

- Получить Преимущество на проверку Кредитоспособности.
- Дать Преимущество на проверку Кредитоспособности другому герою, если герой с Коммерцией помогает торговаться.
- Повысить Кредитоспособность на дополнительный 1 в случае успеха проверки, если герой продает или помогает продавать.
- Уменьшить потерю Кредитоспособности на 1 в случае успеха проверки, если герой покупает или помогает покупать.

Провал проверки Коммерции приводит к одному из следующего (по выбору игрока):

- Герой получает Помеху на проверку Кредитоспособности.
- Другой герой получает Помеху на проверку Кредитоспособности, если герой с Коммерцией помогает торговаться.
- Кредитоспособность повышается на 1 меньше, чем должно в случае успеха проверки, если герой продает или помогает продавать. В худшем случае герой потеряет предмет и не повысит свою Кредитоспособность.
- Потеря Кредитоспособности увеличивается на 1 в случае успеха проверки, если герой покупает или помогает покупать.

Кредитоспособность и Очки опыта: если игрок желает повысить Кредитоспособность своего героя, он может потратить 1 Очко опыта и повысить Кредитоспособность героя на 1.

Мастер может понижать или повышать стоимость любых предметов, если считает нужным, а также увеличивать или уменьшать стартовый капитал героев.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Здесь подробно рассказывается о клинках, пушках, стильном прикиде, крутых тачках, имплантатах и о том, как разумно пользоваться всем этим. Также вы узнаете об опасностях, подстерегающих героев в бою, о Корнях, Субкультурах, Стиле и их роли в социальных взаимодействиях.

ОРУЖИЕ

Порой от выбора оружия зависит жизнь или смерть героя. Впрочем, иногда оружие – всего лишь деталь социального статуса или стильное дополнение к костюму.

Бонус к Повреждениям (БПв): опытный боец опасен сам по себе. Однако большинство предпочитает иметь при себе оружие. Оружие дает бонус к Повреждениям, который прибавляется к Доблести и Меткости. Бонус постоянен и зависит от выбранного оружия. Чем он больше, тем смертоноснее оружие в умелых (или даже не очень умелых) руках.

Дистанция поражения: в бою герой может атаковать противника в одном метре от себя (в соседней клетке, если используется масштабная карта). У дальнобойного оружия есть две дистанции – ближняя, на которой оружие наиболее опасно, и дальняя – предельная дистанция, на которой возможно поражение цели. Как правило, Бонус к Повреждениям на дальней дистанции ниже, чем на ближней, иногда значительно.

Минимальная сила: для успешного использования оружия нужно быть сильным. Хилый герой не удержит дробовик при выстреле и не нанесет хорошего удара катаной. Минимальная сила

для использования оружия указана в его параметрах. Если герой не имеет достаточной Силы для использования оружия, то все атаки им он совершает с Помехой. Герой, не имеющий достаточной Силы, не может сражаться Громоздким оружием вообще. Конечно, он вполне способен размахивать им и даже выглядеть при этом угрожающе, но причинить вред может разве что случайно (например, если герой Неуклюжий).

Несмертельные Повреждения: иногда героям требуется захватить противника живьем. Для этих ситуаций идеально подходит оружие, наносящее Дробящие Повреждения. При атаке таким оружием герой может нанести несмертельные Повреждения, равные **[модификатор Мудрости/Медицина (Мд) +1]**. Несмертельные Повреждения отнимаются от общего числа Единиц Здоровья жертвы и могут привести к Опасной ране и прочим эффектам. Сломанные и отрубленные благодаря несмертельным Повреждениям конечности считаются вывихнутыми, если наносящий Повреждения герой того пожелает. Если атака героя приводит к смерти жертвы, он может объявить, что жертва потеряла сознание и осталась жива. Потерянные от несмертельных Повреждений Единицы Здоровья восстанавливаются со Скоростью 1 ЕЗ за 10 минут отдыха (даже если отдых — это лежание на холодной земле со связанными руками и ногами).

Обратите внимание, что когда при ударе жертва получает и несмертельные, и обычные Повреждения, это может привести к смерти или перелому, если Мудрость или Медицина наносящего удар героя недостаточно высоки!

Удары плашмя: абсолютное большинство видов рубящего и колющего оружия можно использовать для ударов плашмя. Это редко имеет смысл в бою насмерть, но неплохо работает в тех случаях, когда противник хорошо защищен от колющих или режущих атак, а также если требуется захватить его относительно невредимым. Удары плашмя наносятся с Помехой и имеют Дробящий тип Повреждений. Дальнобойные атаки также могут

использовать это правило – стрелок пускает стрелу или пулю вскользь. Удары плашмя могут (но не обязаны) следовать правилам Несмертельных Повреждений.

Энергетическое оружие не может использовать это правило.

Боеприпасы: если для вашей истории важны точные подсчеты, не забывайте учитывать боеприпасы, которые тратят герои.

Боеприпасы и их Ценность: оружие без боеприпасов – всего лишь бесполезный кусок металла. СП 10 зарядов для любого вида оружия и 1 заряда для Противотанкового оружия равна **[СП оружия – 10]**. Стоимость 1 заряда для любого оружия, кроме Противотанкового равна **[СП оружия – 15]** (минимум 1 СП).

Энергетическое оружие и боеприпасы: каждый выстрел из энергетического оружия тратит 1 энергоимпульс. Энергетическое оружие питается универсальными батареями, энергоемкость которых зависит от их размера.

Количество энергоимпульсов	Размер батареи	Вес батареи	Стиль
10	Пластинка (1 см ³)	0.1	-
30	Миниатюрная (5 см ³)	1	-
100	Крошечная (15 см ³)	3	-1
300	Маленькая (40 см ³)	7	-2
500	Средняя (70 см ³)	15	-3

Если детальный учет ресурсов не соотносится с жанром и настроением вашей истории, руководствуйтесь здравым смыслом. Герои вряд ли имеют при себе больше 10–20 пуль, пары обойм, или батарей – большее количество неудобно переносить, тем более, зачастую существует возможность пополнить боеприпасы между сценами. Впрочем, если игроки специально оговаривают, что герои берут с собой *достаточно* снарядов, для истощения этих ресурсов понадобится действительно серьезная заварушка!

Огонь на подавление: этот режим стрельбы может использовать любое оружие со Скорострельностью 5 и выше. Герой обстреливает небольшой пяточок земли, не заботясь о точности. Герой может

выбрать число смежных областей площадью 1x1 метр, не превышающее Скорострельность оружия, и совершить атаку с Помехой и БПв оружия, модифицированным за дальность в случае необходимости. Если герой выбирает 6 или больше областей, атака совершается с 2 Помехами. Все существа, находящиеся в выбранных областях, получают Повреждения, если герой поразил их Защиту. В этом режиме оружие расходует 10 зарядов, если его Скорострельность 10–5, 20 зарядов, если его Скорострельность 20–11, и так далее. Обратите внимание, что ведущий Огонь на подавление герой не может выбирать Зоны поражения.

Владение оружием: видов оружия великое множество. Редкий воин обладает талантом (и временем для тренировок), позволяющим освоить их все. К тому же, во многом это вопрос привычки – порой даже два вроде бы похожих меча ощущаются по разному, если одним из них воин сражался полжизни, а другой лишь вчера взял в руку.

Используйте это правило, только если для вашей истории важны подобные детали. В конце концов, герои нередко являются экспертами самого широкого профиля – особенно в том, что касается насилия!

В начале игры герой должен выбрать число видов оружия, которыми он умеет пользоваться, равное **|3 + Модификатор интеллекта|**. Этот набор сам по себе немало расскажет о герое – откуда он, почему научился владеть именно этими видами оружия и именно в таком сочетании – не упускайте шанс добавить образу глубины! При использовании любого оружия, которого нет в перечне, герой получает Помеху при проверке Доблести и Меткости. Чтобы научиться владеть оружием в полной мере и избавиться от Помехи, герой должен потратить 2 Очка Опыта. Это может отображать долгие упражнения, которыми герой изнурял себя, пока друзья посиживали в трактирах, либо понимание общих принципов действия оружия (в конце концов, бейсбольная бита

не так уж сильно отличается от топора), или даже внезапное озарение, если это не идет в разрез с настроением вашей истории.

Не забывайте, что если герой не распределил Очки Опыта во Владение оружием, Рукопашный бой или Стрельбу, то соответствующие проверки Доблести и Меткости совершаются им с Помехой. Если в руках такого героя оказалось незнакомое оружие, он получает 2 Помехи!

Импровизированное оружие: может обладать любыми свойствами и типом Повреждений. Например, вилы Длинные и Колющие, а оглобля Громоздкая и Дробящая. Как правило, большинство Импровизированного оружия *напоминает* боевое. Из разбитой пивной кружки получится превосходный кастет, из дамской сумочки – кистень, а из мешочка с болтами – блэкджек. Для использования Импровизированного оружия нужна минимальная сила на 2 больше, чем для использования его боевого аналога, а Повреждений такое оружие наносит на 2 меньше. При этом Единицы Здоровья и Прочность Импровизированного оружия зачастую меньше, чем у его боевого аналога.

Если герой не умеет пользоваться оружием, на которое похоже импровизированное, то он получает Помеху.

Стиль: показатель того, насколько предмет соответствует Стилю, выбранному героем. Подробнее смотрите в разделе «Стиль».

Единицы Здоровья оружия = 1/2 Минимальной силы, необходимой для его использования. Например, двуручный меч имеет 6 ЕЗ. Если у оружия несколько параметров Минимальной силы, используйте наибольший для определения ЕЗ.

Прочность оружия = 1/2 ЕЗ оружия. Оружие имеет показатель Прочности. Прочность вычитается из Единиц Здоровья, которые теряет предмет.

Сложность покупки (СП): абстрактная стоимость оружия.

ИНТЕГРИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ

Герой может встроить в свое тело любое оружие из перечня. Они занимают 1 или более ячеек Имплантата, но стоимость их активации равна 0. Повысьте СП оружия на 1 за каждую занимаемую ячейку Имплантата. Интегрированное оружие, имеющее Свойство «Потребление» может подпитываться от внутренних систем героя и использовать его Энергию. Так же встраиваемое оружие или броню сложно отличить от других Имплантатов при сканировании. Из-за того, что встраиваемое оружие скрыто в обычном состоянии, оно не дает бонусов и штрафов к СтилЮ.

Свойства оружия	Число занимаемых ячеек Имплантатов
Громоздкое	+1
Двуручное или Универсальное	+1
Длинное	+1
Отдача	+1
Противотанковое	+1

Ширпотреб, индивидуальный заказ и шедевр: дешевое, кое-как изготовленное оружие (вроде того, которым сражается уличная шпана) имеет 1/2 Единиц Здоровья, 1/2 Прочности и -1 к СтилЮ и заявленному бонусу к Повреждениям. Ширпотребное оружие получает Осечку 5 и ломается при Критическом провале Доблести или Меткости. Понижьте СП на 5, до минимума в 1.

Оружие, изготовленное по индивидуальному заказу, имеет ЕЗ × 2 и Прочность × 2, а также +1 к СтилЮ и заявленному бонусу к Повреждениям. Повысьте СП на 5.

Шедевр представляет собой безупречный экземпляр мастерской работы и получает все преимущества работы индивидуального заказа. В дополнение, шанс Критического удара такого оружия возрастает на 1, то есть меч будет наносить Критический удар на 18, 19 и 20, а револьвер на 19 и 20. Повысьте СП на 10.

Контроль за использованием оружия, доспехов и специального оборудования

Обратите внимание, что свойства, ограничивающие использование оружия, действуют лишь на территориях, которые должным образом контролируются. Как правило, этот контроль осуществляется вооруженным ополчением, полицией, комендантскими отрядами и/или при участии технических средств наблюдения – сканеров, металлодетекторов и видеокамер. Если рядом с СП предмета не стоит буква, значит, его можно носить повсюду, не привлекая ненужного внимания.

Хозяйственный инвентарь (х): оружие является хозяйственным инвентарем и не запрещено к ношению, хотя любой сколь-нибудь любопытный полисмен может осведомиться у героя, зачем тот пришел с топором или бензопилой в центр города.

Разрешение (р): снаряжение может быть приобретено любым гражданином при наличии разрешения на ношение и применение, либо при наличии документов, указывающих на коллекционную ценность или спортивную область применения.

Ограниченное применение (о): для получения разрешения на ношение и использование снаряжения требуется специальная подготовка и должность – как правило, в силовых структурах.

Военный образец (в): снаряжение может открыто использоваться лишь военными, находящимися при исполнении и его нет в открытой продаже. Впрочем, герои, располагающие связями в определенных кругах, могут приобрести такое оружие за указанную цену... и надеяться, что не попадутся властям.

Нелегальное (н): в эту категорию включены кустарно измененные или изготовленные виды оружия и прочего снаряжения – например, охотничьи карабины, переделанные в скорострельные, газовые пистолеты, переделанные в боевые, обрезы. Если владелец попадет в руки представителей власти, его ждут серьезные неприятности.

СВОЙСТВА ОРУЖИЯ

Бронебойное: оружие ополовинивает Бонус доспеха и щита цели. Обратите внимание, что это свойство не влияет на Прочность цели.

Винтовка: за каждую Очередь, которую герой проводит Прицеливаясь, шанс Критического удара возрастает на 1. Максимальный бонус к КУ не может превышать **модификатора Интеллекта** героя (минимум +1).

Возврат X: при выпадении X или большего числа во время проверки Меткости оружие не только наносит Повреждения, но и возвращается в руку к владельцу.

Громоздкое оружие: используется с Помехой в тесных помещениях и густых зарослях. Герой не может использовать Громоздкое оружие лежа (исключения из этого правила – Громоздкие виды огнестрельного оружия). Если оружие одновременно и Громоздкое, и Длинное, герой получает 2 Помехи.

Двуручное оружие: требует 2 рук для использования.

Длинное оружие: позволяет атаковать врага в 2 метрах от героя. Цели, находящиеся ближе, герой атакует с Помехой. Длинное оружие используется с Помехой в тесных помещениях, густых зарослях и других подобных условиях.

Кастет: позволяет использовать как Навык Рукопашного боя, так и Навык Владения оружием.

Кувалда: если нанесенные Повреждения превышают модификатор Сл атакованного существа, оно падает. Большие существа падают, если нанесенные Повреждения превышают их модификатор Сл более, чем в два раза, Огромные – если нанесенные Повреждения превышают их модификатор Сл более, чем в три раза, Громадные – если нанесенные Повреждения превышают их модификатор Сл более, чем в четыре раза. Если оружие с этим свойством используется в одной руке, увеличьте необходимые для падения Повреждения в два раза. То есть для того, чтобы сбить с ног существо Среднего размера, понадобится превысить модификатор его Сл более, чем в два раза.

Легкое оружие: позволяет совершать серии молниеносных выпадов и эффективно атаковать с оружием в двух руках.

Магазин X: оружие игнорирует свойство «Перезарядка», пока в его магазине есть снаряды.

Метательное оружие: обычно падает в область, в которой находилась цель. Оно может быть поднято и использовано повторно.

Оружие, не предназначенное для метания, может быть брошено с Помехой. Максимальная дистанция для броска такого оружия 5. Подразумевается бросок, наносящий цели Повреждения, а не его максимальная дальность в принципе.

Если для вашей истории важно, на какую предельную дистанцию герой может метнуть предмет (например, при метании гранаты), то она равна **[Сила героя x 3 – вес предмета в килограммах] метров**. Разделите результат на вес предмета в килограммах (минимум 1), если он не предназначен для метания. Например, герой с 10 силой сможет метнуть двуручный топор весом в 5 кг на $(10 \times 3 - 5) : 5 = 5$ метров. Используйте Меткость для попадания в некую конкретную область. В подобных случаях, пяточок земли 1x1 метр имеет защиту 10. Разумеется, при броске на предельную дистанцию атака совершается с Помехой.

Осечка X: во время проверки Доблести или Меткости при выпадении числа, равного или меньшего X, атака не наносит Повреждений, даже если герой поразил Защиту противника. Это правило описывает ситуации, при которых оружие работает не так, как ожидалось (или не так, как задумывалось создателями). Дешевый меч гнется при ударе, пулю перекашивает в стволе. Большинство осечек обусловлены конструктивными особенностями оружия, его дешевизной или тем, что оно сделано на скорую руку, но отсутствие ухода, небрежное обращение и различные внешние факторы могут придать это свойство вполне надежным образцам.

Огнемёт: при атаке огнемёт поражает все объекты, находящиеся на линии между стрелком и целью атаки. Совершите только одну

проверку Меткости и определите повреждения для всех пораженных объектов, исходя из нее. Обратите внимание, что в случае выпадения Критического удара его эффекты применяются ко всем объектам, пораженным огнем.

Отдача: герой должен отказаться от Перемещения, если желает выпустить из оружия с этим свойством 5 или больше зарядов.

Перезарядка: для перезарядки оружия с этим свойством герой должен отказаться от Действия или Перемещения. Оружие не может использоваться с Быстрой атакой.

Потайное: герой получает Преимущество на проверки Скрытности при попытках спрятать оружие.

Потребление X: Оружие тратит X Энергоимпульсов за 1 выстрел или удар.

Противотанковое: оружие предназначено для поражения тяжелобронированных целей. У остальных не так уж много шансов пережить попадание из него. Используйте обычные правила для нанесения Повреждений, используя указанный БПв оружия.

Если герой или статист должны получить Повреждения Противотанковым оружием, совершите их проверку Неприятностей. Отнимите от результата 1 за каждую единицу, на которую стрелок преодолел Защиту цели.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
1-6	Героя зацепило снарядом. Он теряет все свои ЕЗ.
7-12	Героя слегка задело. Он теряет 1/2 своих ЕЗ.
13-18	Героя задело осколками или взрывом. Он теряет 1/4 своих ЕЗ.
19-20	Героя обдало грязью, травой, мелкими камушками (и, возможно, останками тех, кому повезло меньше), но в остальном он невредим

Пулемет: оружие не приспособлено для одиночных выстрелов. Если герой использует оружие для поражения нескольких целей, то должен выпустить минимум 3 пули в каждую.

Сверхдальняя дистанция: снайперское оружие и ракетометы могут совершать выстрелы на Сверхдальнюю дистанцию – до 1500 м. Используйте БПв для дальней дистанции и совершите атаку с 2 Помехами. Атака получает Осечку 5. Ее выпадение означает, что выстрел произведен, но из-за неких внешних факторов снаряд не достиг цели.

Скорострельность X: дальнобойное оружие с этим свойством способно выпускать множество снарядов сразу или один за другим. X – число выстрелов, которое герой может произвести за время своего Действия. Скорострельное оружие может использоваться двумя способами – для поражения одной цели или нескольких. При использовании скорострельного оружия герой не может одновременно поразить число целей, превышающее его модификатор Мудрости +1 (минимум 2 цели).

Если Скорострельное оружие используется против одной цели, повысьте БПв оружия на 1 за каждый снаряд после первого, выпущенный по ней. Например, скорострельный арбалет имеет БПв +1 и Скорострельность 3. Если герой трижды стреляет из скорострельного арбалета в одну цель, БПв скорострельного арбалета возрастает до +3.

Если оружие используется для поражения нескольких целей, проверка Меткости совершается с Помехой. Совершите одну проверку Меткости для всех выстрелов (отдельные проверки для каждого выстрела возможны при предварительной договоренности игроков и мастера). Эффекты Критического успеха применяются только к одному из противников по вашему выбору. Например, из пистолета герой может выпустить 1 пулю в одну цель и 2 в другую. Первый выстрел будет иметь БПв +2, другой – БПв +3. Проверка Меткости будет совершаться с Помехой.

Герой может совершать Быструю атаку скорострельным оружием с обычными ограничениями. При этом Помехи суммируются, но их, как обычно, не может быть больше двух.

Когда герой атакует несколько целей и выбирает различные Зоны поражения, для всех бросков используется наибольший штраф, если только отдельные проверки Меткости по каждой из целей не оговорены заранее.

Снайперское: при стрельбе на дальнюю дистанцию оружие игнорирует штрафы Зон поражения, если герой проводит Прицеливаясь хотя бы один полный Круг. При стрельбе на ближней дистанции герой получает Помеху.

Сошки (с): оружие оснащено сошками для стрельбы с упора. Если носитель имеет возможность установить сошки на какую-либо поверхность, используйте значение Минимальной силы с пометкой (с), в противном случае используйте значение после черты. Если у оружия нет значения Минимальной силы без символа (с), значит, стрельба с рук невозможна.

Удавка: этим правилом обладает любое оружие, достаточно гибкое, чтобы захлестнуть шею противника. Для применения свойства необходимо две руки. Оружие может использоваться для Захватов. Удвойте Повреждения, успешно нанесенные в шею при Захвате. Существа, чьи ЕЗ опустились до 0 в результате Повреждений, нанесенных Захватом Гарротой в шею, теряют сознание, а не умирают, если атакующий того пожелает. Существа, у которых Бонус к защите от доспеха (но не щита) составляет 6 или больше, не могут быть атакованы гарротой – их шея надежно защищена.

Универсальное оружие: может использоваться в 1 или 2 руках. Смена хвата является Быстрым действием. Бонус к Повреждениям и минимальная сила указаны для одной и двух рук через запятую.

Хрупкое: из-за особенностей конструкции оружие уязвимо к самым незначительным повреждениям и не предназначено для парирования и блокирования. Ополовиньте ЕЗ оружия, до минимума в 1. При этом Прочность оружия может достигнуть 0!

Цеп: игнорирует бонус щита (хотя может заявлять щит как область поражения).

Символ «*» обозначает качества оружия, не указанные в таблице, не входящие в унифицированный перечень Свойств и перечисленные в описательном блоке. **Символ «Ф»** обозначает оружие, уместное лишь в фантастическом антураже.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Название	Свойства	БПв	Тип Повреждений	Миним альная Сл	КУ	СП	Вес	Стиль
Удар кулаком (пинок, укус и т.п.)	Легкое	-2	Дробящие	-	20	-	-	-
Удар прикладом	Громоздкое	0	Дробящие	10	20	-	-	-
Удар рукоятью пистолета	Легкое	0	Дробящие	9	20	-	-	-
Удар щитом	-	-1	Дробящие	Особая	20	-	-	-
Шипы на доспехе	-	0	Колющие	Особая	20	10н	-	1
Бензопила*	Двуручное, Громоздкое, Кувалда, Осечка 5	+6	Дробящие	17	19+	10х	10	2
Циркулярная пила*	Громоздкое, Универсальное, Осечка 5	+3,+4	Рубящие	13, 11	19-20	12х	4	1
Тонфа*	Легкое	0	Дробящие	7	20	5р	0.5	0
Шокер*	Потребление 1	-2	Электрические	5	12-20	10р	-	0
Блэкджек*	Потайной	-1	Дробящие	5	20	н	-	-
Кастет	Легкое, Кастет, Потайное	0	Дробящие	5	20	1н	-	-
Боевые когти	Легкое, Кастет	0	Колющие/Рубящие	6	19+	3н	0.5	1
Щит	-	0	Дробящие	Особая	20	о	-	0
Шипы на щите	-	+1	Колющие	Особая	20	5н	-	1
Сай*	Легкое, Метательное	0	Колющие	7	19+	6р	0.5	1
Нож	Легкое, Метательное	0	Колющие/Рубящие	6	19+	3х	0.5	0
Мачете	Легкое	+1	Колющие/Рубящие	8	19+	6р	1	1
Катана	Универсальное	+2, +3	Рубящие, Колющие	10, 9	19+	10р	2.5	2
Топор	Универсальное	+3, +4	Рубящие	11, 10	20	4х	2	0
Нунчаки*	Легкое, Цеп, Удавка, Универсальное	0	Дробящие	7	20	4р	1	2
Кистень	Удавка, Цеп	+1	Дробящие	10	20	3н	1	1
Посох*	Универсальное	0, +1	Дробящие	9, 7	20	1	2	0
Кувалда	Кувалда, Двуручное, Громоздкое	+4	Дробящие	15	20	7х	8	1
Бита	Универсальное	+1, +2	Дробящие	11, 10	20	3р	1.5	1
Кусари*	Громоздкое, Длинное, Удавка, Универсальное, Цеп	+1, +2	Дробящие/ Рубящие	14, 12	20	9н	5	2
Мономолекулярный кнут**	Длинное, Бронебойное, Потребление 1, Удавка, Цеп	+3	Рубящие/ Огненные	9	17+	16о	1	1
Гаррота*	Двуручное, Удавка	-2	Дробящие	7	20	1н	-	0
Клинок-обруч**	Двуручное	+3	Рубящие	6	18+	15н	3	3
Фальшион°	Двуручное, Фехтовальное	+2	Рубящие	10	18+	15р	3	3

***Бензопила:** при выпадении Осечки бензопила глохнет, и ее БПв понижается на 2. Чтобы завести ее, требуется Быстрое действие. Топливо для бензопилы имеет СП 1 за каждую сцену работы.

***Циркулярная пила:** при выпадении Осечки циркулярная пила глохнет, и ее БПв понижается на 2. Чтобы завести ее, требуется Быстрое действие. Топливо для циркулярной пилы имеет СП 1 за каждую сцену работы.

***Тонфа:** если вооруженный двумя тонфами герой выбирает Защитную стойку, враги атакуют его с 2 Помехами.

***Шокер:** жертва должна преуспеть в проверке Вн против 5, или потерять сознание. Жертва не получает Повреждений, но каждая 1, на которую атакующий прошел Доблесть, повышает сложность проверки на 1.

***Блэджек:** может наносить несмертельные Повреждения в неограниченном количестве.

***Посох:** если вооруженный посохом герой выбирает Защитную стойку, враги атакуют его с 2 Помехами.

***Кусари:** дает Преимущество при Сбивании с ног, а также позволяет Разоружать и проводить Захват.

***Мономолекулярный кнут:** дает Преимущество при Сбивании с ног и Разоружении. Удары мономолекулярного кнута очень болезненны. Если удар приходится в руку и наносит больше Повреждений, чем Воля жертвы, жертва роняет все, что держала в этой руке.

АРХАИЧНОЕ ДАЛЬНОБОЙНОЕ ОРУЖИЕ

Название	Свойства	Дистанция	Бонус к Повреждениям	Тип Повреждения	Минимальная Сл	Шанс КУ	СП	Вес	Стиль
Спортивный арбалет	Двуручное, Перезарядка, Хрупкое	Ближняя 40 Дальняя 250	+3 +1	Проникающие	9	19+	15р	4	0
Спортивный лук	Двуручное, Хрупкое	Ближняя 40 Дальняя 250	Модификатор Сл+2 Модификатор Сл	Проникающие	12	20	15р	1.5	0
Лук ниндзя*°	Двуручное, Хрупкое	Ближняя 50 Дальняя 350	Модификатор Сл+2 Модификатор Сл	Проникающие	10	19+	20н	1	1
Метательные звездочки/ножички*	Легкое, Скорострельность 3, Потайное	Ближняя 10 Дальняя 30	Модификатор Сл-1 Модификатор Сл-3	Рубящий/ Проникающий	4	20	1н*	-	-
Сай	Легкое, Метательное	Ближняя 5 Дальняя 20	Модификатор Сл Модификатор Сл-2	Колющий	7	19+	6р	0.5	1
Нож	Легкое, Метательное	Ближняя 5 Дальняя 20	Модификатор Сл Модификатор Сл-2	Колющий	6	20	3х	0.5	0
Праца	Потайное	Ближняя 20 Дальняя 50	Модификатор Сл-1 Модификатор Сл-3	Боеприпасы	9	20	2	-	-
Духовая трубка*	Потайное, Перезарядка, Хрупкое	Ближняя 5 Дальняя 15	Модификатор Вн-2 Модификатор Вн-3	Проникающий	5	20	3	-	-
Чакра**°	Легкое, Метательное, Возврат 10	Ближняя 5 Дальняя 20	Модификатор Сл Модификатор Сл-2	Рубящий	7	18+	8р	1	2

ДАЛЬНОБОЙНОЕ ОРУЖИЕ

Магазин/Скорострельность (М/Ск): в этом столбце объединены значения магазина и скорострельности оружия. Значение перед чертой обозначает размер магазина, значение за чертой – скорострельность оружия. После того, как магазин опустел, необходимо совершить Перезарядку.

***Гаусс-оружие и рейлган:** если оружие нанесло цели Опасную рану, стрелок может атаковать объект, стоящий на линии выстрела за целью. Совершите новую проверку Меткости. Число

дополнительных атак не может превышать **[модификатор Интеллекта]** стрелка (минимум 1). Обратите внимание, что в этом случае снаряд не может застрять внутри цели даже при выпадении Критического удара, хотя все остальные его эффекты применяются, как обычно.

***Гранатомет:** может использовать различные типы гранат. Используйте дистанцию стрельбы гранатомета вместо дальности броска и примените эффекты гранат, описанные в таблице.

***Депрессоры:** оружие наносит Несмертельные повреждения. При атаке замените параметр Защиты цели на сумму **[Обаяния и Прочности]** цели. В случае отсутствия этих параметров считайте Защиту цели равной 0. Цели, не имеющие значения Обаяния, не могут быть повреждены депрессором.

***Лазеры:** Скорострельность оружия может быть повышена на дополнительные 5. За каждую единицу Скорострельности сверх заявленной повысьте Осечку оружия на 2.

***Нейродезрупторы:** при атаке замените Базовую защиту цели на ее Волю в значении Защиты. Например, цель Среднего размера (Базовая защита 10) с Ловкостью 14 (модификатор +2) в военном бронежилете (БЗщ +6) и Волей 5 будет иметь 13 Защиту против выстрелов из нейродезрупторов и 18 Защиту против других видов атак. Повреждения нейродезруптора игнорируют Прочность.

Цели, не имеющие значения Воли, не могут быть повреждены нейродезруптором.

***Ослепляющий лазер:** не наносит Повреждений. Цель атаки Ослеплена на число Очередей, равное величине, на которую герой преуспел в проверке Меткости. Обратите внимание, что герой не должен выбирать целью глаза, так как оружие испускает конус лучей. При выпадении КУ цель слепнет навсегда. Если глаза цели защищены очками со специальным покрытием, атака совершается с Помехой.

***Плазменное оружие:** плазменное оружие подвержено всевозможным неполадкам из-за перегрева и особенностей

конструкции. Плазменное оружие имеет Осечку 5. При выпадении Критического промаха при проверке Меткости оружие Взрывается с Силой 40 и радиусом Взрыва 2. Все пораженные Взрывом существа Сбиты с ног и Загораются.

***Подствольный гранатомет:** может использоваться вместе с любой винтовкой или дробовиком и повышает МСл оружия на 2, а вес оружия на 3. В остальном действует также, как гранатомет.

***Тазер:** жертва должна преуспеть в проверке Вн против 5, или потерять сознание. Жертва не получает Повреждений, но каждая 1, на которую атакующий прошел Доблесть, повышает сложность проверки на 1.

ГРАНАТЫ И ПЕРЕНОСНОЕ ПРОТИВОТАНКОВОЕ ОРУЖИЕ

Противотанковое оружие способно в считанные секунды превратить грозную боевую машину в груды тлеющих обломков... или бессмысленно сдетонировать на динамической броне.

Чтобы определить, какие повреждения получила машина, совершите проверку Меткости против ее Защиты со штрафами за Зоны поражения.

Зона поражения	Штраф к Доблести/Меткости
Орудие/манипулятор	0
Ходовая часть	-2
Двигатель	-3
Кабина	-5

Если Защита машины поражена, совершите проверку Неприятностей. Прибавьте 1 за каждую единицу, на которую герой преодолел Защиту машины.

ПОВРЕЖДЕНИЯ МАШИНЫ

Результат проверки Неприятностей	Орудие/манипулятор	Ходовая часть/нога	Двигатель	Кабина
1-6	Кажется, нас заметили...	Даже не притормозил...	Эта штука крепче, чем выглядит...	А это точно была кабина?
7-12	Зацепило! Орудие/манипулятор не может использоваться в следующую Очередь машины.	Забуксовал! Машина Перемещается с 1/2 Скорости в свою следующую Очередь.	Дымит! Крейсерская скорость машины понижается на 1/4.	Есть! Экипаж машины Оглушен.
13-18	В мясо! Орудие/манипулятор не может использоваться в следующую Очередь машины. В дальнейшем все атаки орудием/манипулятором совершаются с Помехой.	Встал! Машина пропускает Перемещение в свою следующую Очередь.	Горит! Крейсерская скорость машины понижается на 1/2.	Так их! Экипаж машины Оглушен и получает Опасную рану.
19-20	Взрыв! Орудие/манипулятор уничтожены.	Взрыв! Машина обездвижена.	Взрыв! Машина обездвижена. Экипаж машины Оглушен.	В яблочко! Экипаж машины уничтожен.

Если экипаж машины включает героев, персон, или значимых для истории статистов, при уничтожении экипажа используйте таблицу поражения героев Противотанковым оружием, не модифицируя результаты.

ГРАНАТЫ И ВЗРЫВЫ

Гранаты – Метательное оружие с Бонусом к Повреждениям | **Модификатор Сл -2** на ближней и | **Модификатор Сл -4** на Дальней дистанции. Непосредственно удар гранаты имеет Дробящий тип Повреждений и наносит Критический Удар при выпадении 20.

Используйте Меткость, чтобы определить, поразил ли герой цель. Не забывайте, что гранаты можно метать в землю, поражая Защиту 10, если только герой не собирается нанести Повреждения самим броском!

В случае промаха граната все равно так или иначе взорвется (если только не выпала Осечка). Граната отклоняется на число метров, равное промаху героя по защите цели. Определите направление, в котором отклонилась граната, удобным для вас способом.

Если вы используете правила по владению различными видами оружия, то в этом отношении все бомбы и гранаты считаются одним видом оружия.

Центром Взрыва является точка, из которой он распространяется. Повреждения, наносимые Взрывом, определяются Силой Взрыва. Все существа, попавшие в область Взрыва, получают Повреждения, равные **[Сила Взрыва – Базовая защита – Бонус доспеха]**.

Обратите внимание, что изначальная цель атаки, против которой совершается проверка Доблести или Меткости, также считается находящейся в области Взрыва, и получает Повреждения и прочие эффекты и от него тоже!

Название	Дистанция	Минимальная Сл	Сила Взрыва	Радиус Взрыва	Тип Повреждений Взрыва	Дополнительные эффекты	Ц	Вес
Зажигательная	Ближняя 5 Дальняя 20	7	20	3	Огненные	Возгорание	7в	0.5
Химическая	Ближняя 5 Дальняя 20	6	20	3	Кислотные	Растворение	8в	0.5
Противопехотная оборонительная	Ближняя 5 Дальняя 20	7	25	5	Рубящие, Колющие, Проникающие	-	8в	0.5
Противопехотная наступательная	Ближняя 5 Дальняя 20	7	25	3	Рубящие, Колющие, Проникающие	-	8в	0.5
Дымовая граната	Ближняя 5 Дальняя 20	7	-	5	Газ	Дым эффективно блокирует линию видимости. Находящиеся в радиусе Взрыва совершают проверки Скрытности с Преимуществом.	7о	0.5
Ослепляющая граната	Ближняя 5 Дальняя 20	6	-	5	-	Ослепление на 30 - Мод Вн секунд . Успешная проверка Рц против 20 во время взрыва избавляет от этого Состояния.	7о	0.5
Слезоточивый газ	Ближняя 5 Дальняя 20	7	-	5	Газ	Вызывает неудержимую рвоту и Оглушение.	8в	0.5
Противотанковая	Ближняя 5 Дальняя 20	7	-	-	Особые	В случае успешной атаки совершите проверку по таблице Повреждений машин или героев с Помехой.	8в	0.5

Газ: газ распространяется в области взрыва и остается там какое-то время. Для определения длительности действия газа совершите проверку Неприятностей. Существа, вдохнувшие газ,

страдают от эффектов яда, или просто громко кашляют и чихают.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Ни единого дуновения ветерка! Газ остается на месте взрыва 10 минут.
13-18	Газ остается на месте взрыва 5 минут.
7-12	Ветер! Газ остается на месте взрыва 1 минуту.
1-6	Газ рассеивается по истечении полного Круга.

Взрывы опасны не только Повреждениями. Если Взрыв достаточно силен, попавшие в него существа с воплями разлетаются в разные стороны! Если существо получает повреждения от взрыва, его отбрасывает прямо от центра взрыва на **|Сила Взрыва – модификатор Сл бросаемого – модификатор Лв бросаемого|** метров. Бросаемый теряет столько ЕЗ, сколько метров пролетел. Когда бросаемый сталкивается с другим существом, оно падает, если **|Сл бросаемого + Бонус доспеха бросаемого + Бонус щита бросаемого ± размер бросаемого ≥ Бонус доспеха существа + Бонус щита существа + Модификатор Сл существа + Прочность существа|**. Существо теряет 1 ЕЗ за каждую единицу разницы не в свою пользу. В противном случае ЕЗ теряет бросаемый. Существо не может быть отброшено на больше метров, чем потеряло ЕЗ от взрыва. Увеличьте расстояние броска в 2 раза за каждую категорию размера меньше Среднего и уменьшите в 2 раза за каждую категорию больше Среднего. Повреждения от падения и столкновения считаются Дробящими.

Если при подсчете дистанции отбрасывания получилось 0 или меньше, существо остается на месте.

Обратите внимание, что применение этого правила может существенно затянуть боевые сцены. Если подробная детализация боевых сцен не имеет значения для вашей истории, считайте, что существа, которых Взрыв должен отбросить, падают на землю там, где они стояли.

ДОСПЕХИ И ЩИТЫ

Бонус к защите (БЗщ): доспехи и щиты дают Бонус к защите.

Герой не может носить доспех или щит, если не обладает достаточной для этого Выносливостью. Сила не играет здесь важной роли – герой может поднять доспех и выдержать его вес, но выдохнется после нескольких минут активных действий. Разумеется, он может облачиться в силовой доспех, чтобы выпендриваться перед девчонками или попозировать фотографу, но в бою представляет собой жалкое зрелище. Все физические проверки такого героя совершаются с Помехой, а все атаки по нему совершаются с Преимуществом.

Герой не может надеть 2 комплекта доспехов одновременно.

СВОЙСТВА ДОСПЕХОВ И ЩИТОВ

Максимальный модификатор Ловкости: доспехи и щиты – тяжелые громоздкие конструкции, которые сильно ограничивают и сковывают движения. Некоторые доспехи и щиты ограничивают модификатор Ловкости, доступный герою для защиты и проверок. Так, герой с 20 Лв (модификатор Лв +5), надевший кольчугу, будет добавлять к защите и проверкам Ловкости и Навыков, основанных на Ловкости, лишь +3, потому что максимальный модификатор Лв кольчуги составляет +3. Обратите внимание, что атаки любых видов основаны на Ловкости, так как модификатор Лв входит в состав Доблести и Меткости.

Надевание и снятие доспехов и щитов: время, необходимое для этого, зависит от максимального модификатора Ловкости доспеха или щита. Если доспех или щит позволяет Любой модификатор Ловкости, время одевания и снятия составляет 1 минуту. Если максимальный модификатор Ловкости доспеха +2 или выше, время одевания составляет 5 минут, а время снятия составляет 1 минуту. Если максимальный модификатор Ловкости +1 или ниже, время

одевания составляет 10 минут (оно может быть сокращено до 5 минут, если кто-то помогает герою надевать доспех), а время снятия составляет 5 минут.

Шипы на доспехе или щите позволяют эффективнее атаковать противника и охладить пыл любителей пообниматься. Шипы увеличивают параметр Выносливости, необходимой для ношения, на 1. Герой в шипованном доспехе, впечатанный в стену, может застрять в ней!

Единицы Здоровья щита = Выносливости, необходимой для его ношения.

Прочность щита = 1/2 ЕЗ щита. Прочность вычитается из Единиц Здоровья, которые теряет щит.

Сопротивление к Повреждениям: щиты обладают Сопротивлением к Колющим и Проникающим повреждениям. Учтите, что применение этого правила может понизить динамику боевых сцен.

Удар щитом: минимальная сила для ударов щитом равна минимальной Выносливости для ношения щита. Возможна ситуация, в которой герой может носить щит, но не может им бить.

Герой может одновременно нести два щита. В этом случае, он получает Бонус к защите обоим щитам.

Сложность покупки (СП): абстрактная стоимость щита или доспеха.

Доспехи и Осечка: доспехи также, как и оружие, подвержены износу и могут иметь свойство Осечка X. Если герой в таком доспехе совершает Активную проверку и выбрасывает на K20 число, равное X или меньше его, Проверка проваливается. Если на одну проверку герой имеет несколько Осечек из различных источников, используйте наихудшую.

Ширпотреб, индивидуальный заказ и шедевр: дешевый, кое-как изготовленный доспех (вроде тех, в которых щеголяет уличная шпана) тяжел и неудобен. Выносливость, необходимая для его ношения, увеличивается на 1, а максимальный модификатор

Ловкости понижается на 1. Если доспех не ограничивал модификатор Ловкости, то он получает максимальный модификатор в +4 и Осечку 5.

Доспех, изготовленный по индивидуальному заказу, безупречно подходит заказчику. Выносливость, необходимая для его ношения, уменьшается на 1, а максимальный модификатор Ловкости повышается на 1. Щиты в дополнение к этому повышают ЕЗ × 2 и Прочность × 2. Повысьте СП на 5.

Шедевр представляет собой безупречный экземпляр мастерской работы и получает все преимущества работы мастера. В дополнение, бонусы к защите доспеха или щита возрастает на 1. Повысьте СП на 10.

Индивидуальный заказ и шедевр – штучные изделия. Все, кроме хозяина, при ношении получают эффекты ширпотреба, пока доспех не будет подогнан сведущим технарем под нового владельца.

Символ «*» обозначает качества доспехов и щитов, не указанные в таблице и перечисленные в описательном блоке. **Символ «Ф»** обозначает доспехи, уместные лишь в фантастическом антураже.

ДОСПЕХИ

Название	Бонус к Защите	Минимальна я Вн	Максимальный модификатор Лв	Помеха для проверок Скрытности	СП	Вес	Стил ь
Кожаная куртка или плащ	+1	8	Любой	Нет	6	3	2
Клепанный кожаный	+2	10	Любой	Нет	6	6.5	2
Мусорный доспех	+3	13	+4	Есть	5	15	3
Бронежилет скрытого ношения*	+3	7	Любой	Нет	11	1	0
Гражданский бронежилет	+4	8	+5	Нет	9	1.5	0
Кольчуга	+3	11	+3	Нет	10	9	3
Полицейский бронежилет	+5	9	+4	Нет	12р	4	0
Военный бронежилет	+6	10	+3	Нет	14р	5	1
Доспех киберниндзя	+6	9	+6	Нет	24н	3	3
Броня групп быстрого реагировани я	+8	11	+1	Есть	15о	8	1
Броня групп специального назначения	+10	12	+1	Есть	16о	10	2
Силовой доспех**°	+14	12/15	0	Есть	27в	20*	1
Тяжелый силовой доспех**°	+14	13/17	0	2 Помехи	35в	50*	1

***Бронежилет скрытого ношения:** совершенно незаметен под одеждой и может быть обнаружен только при тщательном досмотре.

***Силовой доспех:** 1 час работы доспеха требует расходников с СП 10. Это включает источник питания сервопривода и химические реагенты для системы регенерации воздуха. Доспех дает герою Иммунитет к Загрязняющим Повреждениям и воздействию газов в течение часа. До тех пор, пока работают сервоприводы, игнорируйте вес доспеха и используйте меньший

показатель минимальной Выносливости. Герой может заменить расходники, не теряя защитных свойств доспеха.

***Тяжелый силовой доспех:** этот доспех следует всем правилам работы и получает все преимущества Силового доспеха. В дополнение, герой в Тяжелом силовом доспехе получает Прочность 5.

ЩИТЫ

Название	Бонус к защите	Минимальная Вн	Максимальный модификатор Лв	Помеха для проверок Скрытности	Особые правила	СП	Вес	Стиль
Баклер	+1	7	Любой	Нет	-	2	2	2
Щит	+2	10	+4	Нет	-	2	5	1
Большой щит	+3	12	+3	Есть	-	4о	10	1
Башенный щит	+4	14	+1	Есть	Башенный щит не может использоваться для удара. За ним можно укрыться целиком.	7о	12	0
Полицейский башенный щит	+5	12	+1	Есть	Полицейский башенный щит не может использоваться для удара. За ним можно укрыться целиком.	10о	10	0
Силовой щит	+2	7	Любой	Нет	Силовой щит не имеет Прочности. Каждый раз, когда силовой щит получает Повреждения, он расходует 1 Энергоимпульс.	15в	3	1

ИНТЕГРИРОВАННАЯ ЗАЩИТА

Встраиваемая защита занимает ячейку имплантата, и дает герою параметр Прочности, не требуя активации. Поверх встраиваемой защиты можно надеть обычный доспех, однако это доставляет определенные неудобства. Минимальная выносливость, необходимая для ношения доспеха, увеличивается, а максимальный модификатор Ловкости – уменьшается. Обратите внимание, что при совмещении интегрированной защиты и обычного доспеха максимальный модификатор Ловкости может достигнуть отрицательных величин.

Название	Прочность	Уменьшение Максимального модификатора Лв при ношении доспеха	Увеличение минимальной Вн при ношении доспеха	СП	Стиль
Кевларовая кожа	+1	0	+0	12	0
Керамические вставки	+2	-1	+1	15	1
Гибкий металл	+3	-2	+2	21	1

ИМПЛАНТАТЫ

Имплантаты, описанные ниже, занимают 1 ячейку Имплантатов. После названия указана Стоимость Приобретения и перечислены функции Имплантата, которые не требуют активации и не потребляют Энергию героя.

Активация X: активная функция Имплантата, требующая траты X единиц Энергии героя.

Бионическая конечность (СП 8 за одну конечность, 9 за пару, 11 за замену рук и ног): во всех случаях это считается одним имплантатом. Каждая конечность имеет 10 ЕЗ и прочность 5. При попадании в бионическую конечность ее хозяин не теряет ЕЗ. Выведенную из строя конечность легко заменить – СП замены равна 5 **Активация 1 за каждую вовлеченную в проверку конечность:** оверклокинг конечности позволяет лучше выполнять задачи,

в которые она вовлечена. Даже если герой бежит и активирует только одну ногу, она работает в оптимальном режиме, чтобы снизить нагрузку на другую ногу. Герой получает +1 к проверкам за каждую бионическую конечность, вовлеченную в проверку в течение 1 сцены.

Адаптер (СП 10): герой может использовать внешние батареи и станции подзарядки при активации эффектов, потребляющих Энергию, и подпитывать оружие своей собственной Энергией.

Активация: нет.

Даталинк/ Беспроводной модуль (СП 14): герой может использовать Тактическое ПО. **Активация 2:** позволяет скачивать действительно большие массивы данных за 5 секунд. Если герой Мнемоник, информация сохраняется в блоке эйдетической памяти. В противном случае герой должен совершить проверку Интеллекта против 15, чтобы успеть воспринять этот поток и запомнить интересующие его факты.

Датчик угроз (СП 10): система анализирует окружающую обстановку и предупреждает героя о потенциальных источниках опасности. Когда героя атакуют по правилам Внезапного нападения, он может совершить проверку Реакции против 15. При успехе проверки, герой все еще не может действовать и пропускает свою Очередь в первом Круге боя, но сохраняет модификатор Ловкости (и другие бонусы к защите, которые не работают при Внезапном нападении).

Активация 1: активное сканирование позволяет совершить проверку Наблюдательности с Преимуществом, чтобы обнаружить засады и ловушки.

Детоксикатор (СП 5): порог Интоксикации героя повышается на 1.

Активация: нет.

Киберзрение (СП 13): аугментированные глаза могут записывать видео, имеют встроенный бинокль и модуль ночного видения. Герой

игнорирует штрафы за темноту и увеличивает Ближнюю дистанцию для своего оружия на 5.

Активация 2: активная система сканирования позволяет герою видеть сквозь стены и препятствия.

Компенсаторы удара (СП 10): герой получает Сопротивление к Повреждениям при падении.

Активация 3: герой получает Сопротивление к Дробящим повреждениям и Повреждениям от Взрывов. Объявите об использовании Имплантата после подсчета Повреждений, которые должен получить герой.

Комм-линк (СП 5): герой постоянно онлайн. Он может общаться с обладателями комм-линков и других средств связи, не отвлекаясь от дел. Число собеседников, с которыми возможно продуктивное общение в реальном времени, не может превышать **[модификатор Интеллекта героя +1]** (минимум 2 собеседника).

Активация: нет.

Модуль реакции (СП 15): Модуль усиливает рефлексы героя, он получает +1 к Реакции. **Активация 3:** Герой реагирует на событие первым. Если в сцене участвует несколько героев с Модулем реакции, первым действует обладатель наибольшей Реакции.

Резервный аккумулятор (СП 6): герой повышает значение Энергии на 1.

Активация: нет.

Резервная система жизнеобеспечения (СП 15): система следит за состоянием пациента и вводит необходимые препараты для восстановления нормального состояния. Все проверки Выносливости, вызванные ухудшением состояния героя (например Опасная рана или Отравление) могут быть переброшены.

Активация 2: Если герой провалил бросок от смерти, в свою следующую Очередь он может совершить повторную проверку с Преимуществом. Эту активацию можно проводить каждую Очередь героя, пока у него есть Энергия.

СТИМЫ И СТАФФ

Интоксикация: высокоэффективные лекарства зачастую имеют сильные побочные эффекты. Каждое их применение повышает уровень Интоксикации. Как только уровень Интоксикации превышает порог, равный **[Выносливости]** героя, он совершает проверку Выносливости против 15. В случае провала герой теряет сознание. Затем (вне зависимости от успеха проверки) герой понижает свою Выносливость на 1, и уровень Интоксикации обнуляется. Потерянная таким образом Выносливость восстанавливается с такой же скоростью, как и обычные ЕЗ героя. Временное понижение Выносливости не влияет на максимальные ЕЗ героя, но влияет на то, какие доспехи он может носить.

Уровень Интоксикации понижается со временем. Во время отдыха герой понижает Интоксикацию на число, равное числу восстановленных во время отдыха ЕЗ.

Название	Описание	Токсичность	СП
Автоматический ремонтный набор	Восстанавливает 10 ЕЗ технике и имплантатам.	-	4
Антидот	Противоядие для большинства обычных ядов. В течение сцены герой игнорирует Отравление.	2	3
Детокс	Капельница, выводящая из организма загрязняющие вещества. Во время отдыха герой восстанавливает все ЕЗ, потерянных от Загрязняющих Повреждений. Следующие 24 часа герой страдает от Усталости.	-	10
Медигель	Регенеративный гель, нанесенный на рану, мгновенно восстанавливает 10 ЕЗ.	3	5
Обезболивающее	До конца Сцены герой игнорирует состояния Агония, Ранен, Тяжело ранен.	2	5
Попрыгунчик	Стимулятор, ускоряющий реакцию. Герой удваивает свою Скорость и совершает с Преимуществом проверки, используя (Рц). Эффект длится число Очередей, равное Выносливости героя. После окончания эффекта герой страдает от Усталости число минут, равное Выносливости героя x 10.	5	70
Реанимационный комплект	Если герой погиб в этой сцене (или в предыдущей, если она была Боевой), реанимационный комплект позволяет ему совершить бросок от Смерти повторно. Герой получает Преимущество на эту проверку.	5	5
Регенератор	Громоздкий полевой набор для восстановления потерянных конечностей. Требуется участия героя с Навыком Медицины (проверки не требуются, достаточно прочесть и понять меню с инструкцией). Утраченные части тела восстанавливаются без лишаяев, родинок, шрамов и татуировок, с молодой и здоровой кожей. Если процесс прерывают в любой момент, вместо полноценной части тела существо получает уродливую скрюченную лапку вместо руки или ноги, бесформенный мясистый нарост вместо носа или уха, сморщенный кусок желе вместо глаза и так далее. Также с помощью регенератора можно избавиться от шрамов и злокачественных опухолей, совершив проверку Медицины (Ин) против 15.	5	150
Стафф	Сильнодействующее наркотическое средство. До конца сцены (в том числе, Боевой) герой получает Преимущество на проверки, использующую одну из следующих Характеристики: (Сл), (Лв), (Вн), (Ин), (Об), (Ск), (Вл), (Рц). На проверки, использующие другие Характеристики, герой получает Помехи до конца сцены.	5	5
Стим	Стимулятор, заставляющий организм работать на пределе возможностей. До конца сцены (в том числе, Боевой) герой получает Преимущество на проверки, использующую одну из следующих Характеристики: (Сл), (Лв), (Вн), (Ск), (Вл), (Рц).	10	7
Хил	Стимулятор, мгновенно восстанавливающий 5 ЕЗ.	4	3
Энергетик	Герой игнорирует Усталость до конца сцены.	2	1

БОЕВЫЕ СЦЕНЫ

Боевая сцена начинается, если один или несколько героев подверглись атаке, либо напали на кого-то сами.

В начале боевой сцены

1) Определите, подвергся ли кто-то из участников Внезапному нападению. Обычно это сопряжено с проваленными проверками

Наблюдательности против Скрытности противника. Если никто из участников сражения не пытался передвигаться скрытно и *ожидал* нападения, фактор внезапности вряд ли стоит учитывать. С другой стороны, Стремительный герой, герой с трюком «Гопля!» или герой с высокой Реакцией вполне может застать противников врасплох, молниеносно выхватив оружие и атаковав!

2) Определите позиции участников сцены относительно друг друга и окружающих предметов. На обсуждение этого стоит потратить несколько минут (или даже больше), чтобы игроки четко представляли возможности героев и их противников.

3) Начало Круга. Все участники сцены совершают свои действия в порядке, определяемом их Реакцией. Возможно, для завершения битвы понадобится больше одного Круга.

Очередь: в бою герои и статисты действуют по Очереди. Очередь героя состоит из Перемещения, Действия и Быстрого действия.

Очередность в бою: первым действует герой или статист с наибольшей Реакцией. Если у двух героев или статистов одинаковая Реакция, первым действует тот, у кого больше Ловкость. Если и они равны, первым действует выигравший Состязание в Реакции.

Один полный **Круг** (то есть Очереди всех героев и статистов, принимающих участие в сцене) занимает **5 секунд**. Подразумевается, что герои и статисты действуют в бою одновременно, однако для удобства игры круг разделен на Очереди. Статисты под управлением мастера действуют в одну общую Очередь, однако мастер может разделить их Очереди в соответствии с параметрами Реакции. Общая Очередь ориентируется на статиста с наименьшей Реакцией.

В течение своей Очереди герой может:

– **Совершить Перемещение.**

Для Перемещения используется значение Скорости – столько метров/клеток может преодолеть герой.

– **Совершить Действие.**

Во время Действия герой использует предметы, атакует, использует хаки, убеждает окружающих прекратить кровопролитие или делает что-то еще, требующее концентрации внимания.

– Совершить Быстрое действие.

Быстрое действие включает односложные фразы, быстрые жесты, шаги в пределах 1 метра и броски предметов без намерения кому-то повредить или поразить конкретную цель. Хрупкие предметы могут сломаться или разбиться! У героя есть лишь одно Быстрое действие за круг, но мастер может отступать от правила, если считает ситуацию располагающей к этому. Иногда выполнение Быстрого действия возможно и в чужую Очередь. Такие случаи указаны в описании соответствующих Трюков и Атрибутов.

Герой может отказаться от Перемещения или Действия, чтобы подняться с земли/взять предмет/*аккуратно* положить предмет/привести оружие в боевую готовность/убрать оружие /перезарядить оружие со свойством Перезарядка/запрыгнуть в автомобиль. Также герой может отказаться от Действия, чтобы совершить дополнительное Перемещение, или отказаться от Перемещения или Действия, чтобы получить дополнительное Быстрое действие.

Перемещение, Действие и Быстрое действие используются в любых комбинациях. Например, совершая Быструю атаку, герой со Скоростью 6 может за одну Очередь пройти на 1, атаковать, потом пройти на 2, атаковать еще раз, затем пройти на 3 и уронить предмет.

Внезапное нападение. Если герой не заметил врага или заметил в последний момент (то есть провалил проверку Наблюдательности против Скрытности врага), он захвачен врасплох. Герой не может Перемещаться и Действовать, независимо от своей Реакции, а также вычитает модификатор Ловкости и бонус щита из своей Защиты. Если герой дожил до своей следующей Очереди, он сражается по обычным правилам.

Перемещение через занятые области: если герой желает пройти через область, занятую враждебным существом, он должен пройти

проверку Атлетики против **[10 + Дб противника + Бонус/штраф размера противника]**. В случае успеха герой передвигается через занятую область, в случае провала останавливается рядом с противником. Перемещение героя на этом заканчивается.

Трудный ландшафт. Иногда перемещение героя затруднено переплетенными проводами, разлитой нефтью, скользким льдом, раскиданным мусором... В такой ситуации Скорость героя ополовинивается.

Лежащий герой. Герой может упасть, потратив на это Быстрое действие. Дистанционные атаки по лежащему герою совершаются с Помехой, атаки в ближнем бою по нему совершаются с Преимуществом. Лежащий герой может ползти с половинной Скоростью и атаковать в ближнем бою с Помехой. В остальном герой действует по обычным правилам.

Все на одного: сражение с несколькими противниками требует от воина высочайшего мастерства. Если герой сражается с несколькими противниками, он должен выбрать, кому из них он уделяет больше внимания в начале своей Очереди. Выберите число противников, равное **[Модификатор Мудрости героя +1]** (минимум 1). Они атакуют героя, как обычно. Все противники сверх этого числа атакуют героя с Преимуществом.

Невидимки: если герой атакует невидимого по каким-то причинам противника, бросок совершается с Помехой. Если невидимого противника нет в атакуемой области, герой автоматически промахивается. Невидимые существа атакуют по правилам Внезапного нападения. Если существо невидимо благодаря Скрытности, то атаковав оно обнаружит себя, вне зависимости от успеха атаки.

ЗОНЫ ПОРАЖЕНИЯ

Герой может выбрать для атаки любую из перечисленных зон.

Зона поражения	Штраф к Доблести/Меткости
Торс	0
Конечность	-2
Пах	-3
Шея	-5
Голова	-5
Глаз	-7

Торс: попадание по торсу не вызывает никаких эффектов, кроме синяков, шрамов, шишек и потери Единиц Здоровья.

Конечность: попадание по руке или ноге может вызвать перелом или потерю конечности.

Пах: мужчина, получивший удар в пах, должен пройти проверку Выносливости против **[10 + потерянные ЕЗ]**. При провале он не может Действовать число Очередей, на которое провалил проверку (хотя может орать, сквернословить и совершать Быстрые действия). Все атаки по нему совершаются с Преимуществом.

Шея: если шея одновременно теряет **|ЕЗ = 1/4 от максимальных ЕЗ + модификатор Вн ≥ 1 |**, то жертва умирает. Без проверок. В случае Колющего или Проникающего удара смерть наступает от обильного кровотечения, Дробящие атаки ломают позвоночник, Рубящие удары обезглавливают.

Голова: получивший удар в голову должен пройти проверку Выносливости против **[10 + потерянные ЕЗ]**. При провале жертва теряет сознание. Если в голову нанесена Опасная рана, жертва должна преуспеть в проверке Вн против 15, или умереть.

Глаз: не может быть выбран для поражения Громоздким оружием. Потеря 2 и более ЕЗ приводит к потере глаза. Существо, потерявшее все свои глаза, Ослеплено. Крупных существ ослепить сложнее – Большое существо лишается глаза при потере глазом 3 ЕЗ, огромное – 4 ЕЗ, гигантское – 5 ЕЗ. Маленькие и крошечные

существа теряют глаз при потере глазом 1 ЕЗ. Лишние Повреждения наносятся в Голову.

Если атака имеет Колющий или Проникающий тип повреждений, утройте успешно нанесенные Повреждения – атака поражает не только глаз, но и мозг! В этом случае, получивший удар должен пройти проверку Выносливости против **[10 + потерянные ЕЗ]** или потерять сознание. Проверка совершается с Помехой.

Если Колющая или Проникающая атаке наносить Опасную рану, жертва должна преуспеть в проверке Вн против 15, или умереть. Проверка совершается с Помехой.

МАНЕВРЫ

Во время Действия герой может совершить Маневр. Перечисленные ниже Маневры может выполнить любой герой, если он снаряжен соответствующим образом. Некоторые Маневры могут совмещаться друг с другом или дополнительно требовать траты Перемещения или Быстрого действия.

СОВЕРШЕНИЕ МАНЕВРА

1) Выберите цель. Герой не может поразить цель за пределами досягаемости оружия или заклятия.

2) Определите модификаторы. Как правило, это штраф зоны поражения, или штрафы за размер предмета при Разоружении или Поломке оружия. Также перед совершением проверки определите, есть ли у героя Преимущество или Помеха на нее.

3) Совершите необходимую проверку и определите последствия. Такие, как полученные целью маневра Повреждений или другие, не связанные с ними. Например, успех при Разоружении или Поломке оружия лишит противника оружия или уничтожит/повредит ценный предмет на его теле, успех при Захвате даст герою

возможность справиться с противником, не нанося Повреждений или просто сломать ему хребет, а успех при хаке позволит герою обесточить сервоприводы противника или взорвать энергетические элементы изнутри.

Внимательно изучите возможности, которые предлагает перечень Маневров. Он включает абсолютное большинство действий, которые может совершить герой со своими противниками или окружением. Значительная часть Маневров предполагает сопротивление противника герою. Обратите внимание, что захваченные врасплох враги очень даже сопротивляются – просто недостаточно быстро. Если цель не сопротивляется, то используйте рекомендации из раздела «Когда бросать кубик».

Атака. Герой атакует в ближнем бою. Герой может атаковать противника в 1 метре от себя (или в 2 метрах, если его оружие Длинное) и должен совершить проверку Доблести. Цель атаки получает Повреждения, равные **|К20 + Доблесть – штраф зоны поражения – Защита цели|**. Неподвижные цели герой атакует с Преимуществом. Если в результате подсчета получается 0 или меньше, то удар соскользнул с доспеха или просто не достиг цели.

Герой может понизить свою Доблесть на любое число (минимум до 0), если желает нанести удар не в полную силу.

Атака с разбега. Герой преодолевает расстояние в интервале от своей Скорости +1 до своей Скорости $\times 2$, и атакует с Преимуществом. До начала его следующей Очереди все атаки по нему совершаются с Преимуществом. Атака с разбега не может совмещаться с Быстрой атакой, Дистанционной атакой, Хаком и Выжиданием, но может совмещаться с другими маневрами. Если герой совершает Сокрушительную атаку с разбега, он получает 2 Преимущества... Как и враги при атаках по нему до начала его следующей Очереди!

Перемещение героя уже учтено в этом Маневре, то есть при его использовании герой может преодолеть расстояние, не превышающее его $Ск \times 2$. Герой *не может* совершить Перемещение и затем использовать Атаку с разбега!

Быстрая атака. Герой совершает 2 атаки с Помехой. Если герой атакует с двух рук, и оба оружия Легкие, только одна атака совершается с Помехой. Каждой из этих атак герой может совершать Дистанционную атаку, Захватывать, Ломать оружие, Разоружать, Сбивать с ног, Толкать, или выполнять Финт.

Выжидание. Герой ожидает совершения некоего действия кем-то из окружающих. Любой другой маневр может быть выполнен, как Выжидательный. Например: Схватить, *если* враг потянется за оружием, Атаковать, *если* враг применит хак, и так далее.

Очередность событий при этом определяется Реакцией. Чтобы опередить противников, герой должен преуспеть в проверке Реакции против **[10 + Рц статиста]**. Боевые рефлексы дают +1 к этой проверке.

Дистанционная атака. Герой стреляет или бросает предмет в цель. Если цель находится на Дальней дистанции, атака совершается с Помехой. Маневр может совмещаться с Быстрой атакой, если в описании оружия не сказано обратного. В Неподвижные цели герой стреляет с Преимуществом.

Захват. Для маневра нужна как минимум 1 свободная рука. Герой проходит проверку Доблести (Рукопашный бой) против **[10 + Дб противника + штраф зоны поражения ± штраф/бонус размера]**.

Если Захват успешен, все атаки против схваченного получают Преимущество в ближнем бою, пока он не освободится. Если схватить противника не удалось, Очередь героя тут же заканчивается.

Обратите внимание, что некоторые Трюки и виды оружия позволяют проводить Захват при помощи Навыка Владения оружием. В этом случае, замените во всех формулах Рукопашный бой на Владение оружием для инициатора захвата. Если у героя есть Трюк «Знаток оружия», то он может использовать во всех формулах Владение оружием, даже являясь Захваченным!

Схвативший может:

Совершать любые действия (в том числе в тот ход, когда совершен Захват) со следующими дополнениями и исключениями:

- Атаковать схваченного любым одноручным оружием (даже дистанционным). Схваченный вычитает модификатор Ловкости и щита из своей защиты, а атака совершается с Преимуществом;

- Атаковать другие цели по обычным правилам, если у него есть свободная рука с оружием ближнего боя или одноручным дистанционным оружием;

- Перемещаться на половину своей Скорости. Схвативший передвигается без ограничений, если схваченный на 2 и более размера меньше;

- Отпустить схваченного;

- Сменить зону, за которую удерживает противника. Герой должен пройти проверку Рукопашного боя против **|10 + Дб (Рукопашный бой) противника ± бонус/штраф размера|**. Герой получает штраф к своей Доблести за зоны поражения. Если герой использует для хватания/удерживания 2 руки, он получает +2 к этой проверке. Проверка совершается с Преимуществом;

- Блокировать противника. До начала своей следующей Очереди схвативший не дает схваченному выполнять любые действия (даже говорить). Все что может делать схваченный – это пытаться вырваться. Схвативший не может перемещаться и совершать никаких действий, кроме Быстрых.

- Душить схваченного. Для этого противник должен быть схвачен за шею. Схваченный теряет **|ЕЗ = 10 + Навык Рукопашного боя схватившего + модификатор Сл схватившего – модификатор Вн**

схваченного]. Если в ходе удушения Единицы Здоровья схваченного достигает 0, он теряет сознание;

– Бросить схваченного. Он падает в X метрах от бросающего, где X равен **|Рукопашный бой бросающего + модификатор Лв бросающего + модификатор Сл бросающего – Рукопашный бой бросаемого – модификатор Лв бросаемого – модификатор Сл бросаемого|**. Бросающий указывает точку, в которой приземлится бросаемый. При падении бросаемый теряет столько Единиц Здоровья, сколько метров пролетел. Если бросаемый не долетел до указанной точки, он падает максимально близко к ней и теряет столько Единиц Здоровья, сколько метров пролетел. Когда бросаемый сталкивается с другим существом, оно падает, если **|Сл бросаемого + Бонус доспеха бросаемого + Бонус щита бросаемого ± бонус/штраф размера бросаемого ≥ Защита существа + Модификатор Сл существа ± Прочность существа |**. Существо теряет 1 ЕЗ за каждую единицу разницы не в свою пользу. В противном случае ЕЗ теряет бросаемый. Повреждения от падения и столкновения считаются Дробящими.

Если в результате подсчета расстояния получается 0, бросающий отпускает и Толкает противника. Если в результате подсчета расстояния получается отрицательное число, бросающий падает! Существо может быть брошено на расстояние в метрах, не превышающее модификатора Сл или Лв бросающего. Увеличьте максимальное расстояние броска в 2 раза за каждую категорию размера, на которую бросающий больше бросаемого и уменьшите в 2 раза за каждую категорию, на которую бросающий меньше бросаемого.

Герой не может бросать существ и предметы, вес которых превышают его комфортную нагрузку x 2.

Схваченный может:

– Атаковать схватившего с Помехой. Для атаки может использоваться только Легкое оружие, шипы на доспехе, а также

кулаки (зубы, когти, клювы, щупальца и т. п.). В остальном атака проводится по обычным правилам;

– Использовать хаки, если может соблюсти необходимые для этого условия (что бывает затруднительно, если героя держат). Все проверки, необходимые для хакинга, совершаются с Помехой.

– Попытаться вырваться. Чтобы вырваться, схваченный должен пройти проверку Рукопашного боя (Сл, Лв), Атлетики (Сл, Лв), Силы или Ловкости против **[10 + Навык Рукопашного боя схватившего + модификатор Сл/Лв схватившего ± бонус/штраф размера схватившего]**.

– Достать Легкое оружие. Схваченный *может* отказаться от Перемещения, чтобы достать оружие, несмотря на то, что фактически обездвижен.

– Проводить Быстрые действия.

Схваченный не может:

– Передвигаться, если только не превышает схватившего размером на 2 или больше. Также существа, размером превышающие схватившего, могут атаковать и другие цели (без Помехи), кроме схватившего.

Схвативший/схваченный автоматически теряют Единицы Здоровья, если на доспехе схватившего/схваченного есть шипы. Потеря Единиц Здоровья равна разнице бонуса доспехов схватившего и схваченного. Например, если герой в кольчужной рубахе (бонус +3) схватил противника в шипованном кольчатопластинчатом доспехе (бонус +6), то герой потеряет 3 ЕЗ (противник, само собой, не теряет ЕЗ). Шипы отнимают Единицы Здоровья в начале каждой Очереди схватившего или схваченного, пока схвативший не отпустит противника. Для того чтобы удерживать противника, покрытого шипами, схвативший должен пройти проверку Воли против **[10 + потерянные ЕЗ]**. При провале он отпускает его в начале своей следующей Очереди!

Многорукие существа, имеющие более одной пары рук, получают бонусы в +2 (или дают штрафы в -2 герою) за каждую пару

рук, которой хватают или удерживают.

Защитная стойка. Герой сосредотачивается на обороне. Все атаки по нему до начала его следующей Очереди совершаются с Помехой. Лежащий на земле герой также может выбирать этот маневр!

Разоружение. Чтобы выбить предмет из рук противника, герой должен пройти проверку Доблести против **[10 + Дб противника + бонус щита]**. Если противник подвергается Внезапному нападению, не учитывайте модификатор Ловкости в его Доблести.

Герой получает штраф к своей Доблести за размер предмета-цели (сверьтесь с таблицей ниже). Если противник держит предмет в 2 руках, герой получает дополнительные -2 к проверке. Маневр не может повредить предмету-цели, однако хрупкие предметы могут разбиться, упав на землю!

В случае успеха маневра, предмет падает на землю на расстоянии от разоруженного, не превышающем модификатора Сл или Лв разоружающего. Разоружающий выбирает точку, в которую упадет предмет. Уменьшите расстояние в 2 раза, если выбитый из рук предмет Громоздкий или Длинный. Если в результате получается 0, предмет падает под ноги разоруженного.

Если хотя бы одна рука героя свободна, он может выхватить предметы и оружие из рук противника, используя Рукопашный бой! Если герой использует обе руки для хватания, он получает +2 к проверке. В остальном он действует по обычным правилам разоружения. При успехе оружие или предмет оказывается в его руках.

Если герой хватает противника за щит, то бонус щита не учитывается при проверке. Однако зачастую щиты основательно закреплены на руке, поэтому чтобы сорвать с нее щит понадобится дополнительная проверка Силы, Ловкости или Атлетики против **[15 + бонус щита]**.

Сбить с ног. Чтобы сбить противника с ног, герой должен пройти проверку Доблести против **[10 + Дб противника + бонус щита ± бонус/штраф размера противника]**. Если противник подвергается Внезапному нападению, не учитывайте модификатор Ловкости в его Доблести.

Герой получает штраф -2 за область поражения (ноги). Если существо стоит на 4 ногах, герой получает дополнительные -2. Если существо передвигается на брюхе, как люди-змеи или гигантские слизи, герой получает -4 к проверке! Маневр может выполняться лишь Длинным оружием или при помощи Навыка Рукопашного боя.

Сломать оружие. Чтобы сломать предмет в руках противника, герой должен пройти проверку Доблести или Меткости против **[10 + Дб противника + бонус щита + Прочность предмета]**. Если противник подвергается Внезапному нападению, не учитывайте модификатор Ловкости в его Доблести.

Герой получает штраф к своей Доблести за размер предмета-цели (сверьтесь с таблицей ниже). За каждую единицу, на которую герой прошел проверку, он наносит 1 Повреждение предмету. Если герой пытается разбить щит, бонус щита не учитывается в сложности проверки.

Оружие/предмет	Штраф к Доблести атакующего при разоружении/поломке
Громоздкое и Длинное двуручное оружие, башенный щит	-1
Громоздкое или Длинное двуручное оружие, большой щит	-2
Двуручное оружие, Громоздкое или Длинное Универсальное оружие, щит, большой рюкзак	-3
Универсальное оружие, Громоздкое или Длинное одноручное оружие, рюкзак	-4
Одноручное оружие, баклер, широкий ремень,	-5
Легкое оружие, скрученная газета, шапка, барсетка	-6
Кастет, перчатка, пузырек стаффа, узкий ремень	-7
Перстень, браслет, ключ	-8

Сокрушительная атака. Герой атакует с Преимуществом. До начала его следующей Очереди все атаки по нему совершаются с Преимуществом. Сокрушительная атака не может совмещаться с Быстрой атакой, но может совмещаться с Атакой с разбега, Захватом, Поломкой оружия, Разоружением, Сбиванием с ног, Толчком или Финтом.

Толкнуть. Герой отталкивает противника на 1 метр прямо от себя. Чтобы сделать это, герой должен пройти проверку Доблести против **|10 + Дб противника ± бонус/штраф размера противника|**. Если противник подвергается Внезапному нападению, не учитывайте модификатор Ловкости в его Доблести.

Если Маневр применяется одновременно с Атакой с разбега, герой отталкивает противника на 1 метр за каждую единицу, на которую прошел проверку. Герой не может оттолкнуть противника на большее число метров, чем свой модификатор Силы, но всегда толкает минимум на 1 метр в случае успеха проверки. Увеличьте максимальное расстояние толчка в 2 раза за каждую категорию размера, на которую толкающий больше толкаемого и уменьшите в 2 раза за каждую категорию, на которую толкающий меньше толкаемого.

Герой не может толкать существ и предметы, вес которых превышают его максимальную нагрузку.

Финт. Герой отвлекает противника. Герой должен пройти проверку Общения (Мд, Об) или Владения оружием/Рукопашного боя против **|10 + Владение оружием/Рукопашный бой противника (Ин, Мд) |**. Если проверка успешна, следующая атака (героя и любого его союзника) по этому противнику совершается с Преимуществом. Эффект длится до конца следующей Очереди героя, применившего Финт.

Хак: герой использует Нейромантию.

ДИСТАНЦИОННЫЕ АТАКИ

Дистанционные атаки имеют 2 типа дистанций: Ближняя и Дальняя. Эти дистанции указаны в статистиках дальнобойного оружия и описании хаков. Если цель находится за пределами Дальней дистанции, герой не может поразить ее. Атаки на Дальней дистанции совершаются с Помехой. Герой должен совершить проверку Меткости. Цель теряет **$|ЕЗ = K20 + \text{Меткость} - \text{штраф зоны поражения} - \text{Защита цели}|$** .

Герой может понизить свою Меткость на любое число (минимум до 0), если желает поразить цель вскользь.

Перемещение и дистанционные атаки: если в свою Очередь герой перемещается и стреляет, проверка Меткости совершается с Помехой.

Прицеливание: герой может пропустить свою Очередь и объявить, что он Прицеливается. Прицелившийся герой получает Преимущество при проверках Меткости. Если герой пропускает 2 Очереди подряд, он получает 2 Преимущества. Если герой пропускает 3 Очереди подряд, он получает 2 Преимущества и игнорирует Помеху при стрельбе на Дальнюю дистанцию. Если во время Прицеливания герой одновременно теряет Единицы Здоровья, равные или превышающие значение его Воли, он теряет все бонусы Прицеливания и должен начинать заново. Прицеливание не может сочетаться с Быстрой атакой, но может сочетаться с хаками-импульсами. Герой может прицеливаться только в цель, которую видит.

Быстрая атака и дистанционные атаки: герой может совершать Быструю атаку дальнобойным оружием, если у него отсутствует свойство Перезарядка или Метательное.

Дистанционные атаки в ближнем бою: герой совершает дистанционные атаки с Помехой, если в 1 метре от него находится противник. Герой совершает дистанционные атаки с Помехой, если его цель находится в ближнем бою.

Укрытия делится на 2 типа: мягкое (кусты, высокая трава, куча хвороста) и твердое (камни, стены, башенные щиты). При стрельбе в противника в мягком укрытии герой получает 1 Помеху, при стрельбе по противнику в жестком укрытии – 2 Помехи. В случае промаха герой поражает укрытие. Укрытия могут быть Повреждены и уничтожены.

ТИПЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Дробящие

Загрязняющие

Кислотные

Колющие

Ледяные

Огненные

Проникающие

Пси

Рубящие

Электрические

Ядовитые

Атака может иметь несколько разных типов Повреждений.

Сопротивление, Уязвимость, Иммуитет и Родная стихия: уязвимость к определенному типу Повреждений увеличивает успешно нанесенный урон в 2 раза. Сопротивление к определенному типу Повреждений уменьшает успешно нанесенный урон в 2 раза. Иммуитет к определенному типу

Повреждений делает существо *абсолютно* невосприимчивым к этому типу Повреждений. Тип Повреждений, являющийся для цели Родной стихией, не отнимает ее ЕЗ, а восстанавливает их! ЕЗ цели все еще не могут превышать максимальной величины. Помимо этого, Родная стихия может усилить цель – например, дух огня, получивший Повреждения от Огненного шара, может увеличиться в размерах и стать куда агрессивнее.

Атаки с несколькими типами Повреждений: некоторые виды оружия могут наносить Повреждения разных типов – например, меч может наносить как Рубящие, так и Колющие повреждения. В этом случае, выберите тип Повреждений перед атакой.

Также существуют виды атак которые имеют несколько типов Повреждений одновременно – например, удар обрывком провода нанесет Электрические и Дробящие Повреждения. Возможна ситуация, в которой цель будет иметь Уязвимость к нескольким типам Повреждений атаки одновременно, или даже Уязвимость к одному из них и Сопротивление к другому.

Если цель имеет Уязвимость к нескольким типам Повреждений атаки сразу, удвойте успешно нанесенные Повреждения за каждую Уязвимость.

Уязвимость и Сопротивление сводят друг друга на нет.

Иммунитет к любому виду Повреждений, которые включает атака, не позволяет ей наносить Повреждения цели.

Прочность: камень, сталь, лед и многие другие материалы имеют показатель Прочности. Прочность вычитается из Повреждений, нанесенных цели. Некоторые существа – например, роботы и пилоты силовых доспехов – также обладают Прочностью!

Загрязнение: ЕЗ, потерянные благодаря Загрязняющим Повреждениям, не могут быть восстановлены обычными методами.

Для восстановления потерянных таким образом ЕЗ необходимы специальные препараты или технические средства.

0 ЕЗ и Загрязняющие Повреждения: если ЕЗ героя достигают 0 благодаря Загрязняющим Повреждениям, совершите проверку Выносливости против 15, как обычно. В случае провала герой не умирает, но находится в Состоянии Агонии и в зависимости от антуража истории становится жертвой скоротечной лучевой болезни, супервируса, ужасной мутации, зомбификации или прозаической (но все еще смертоносной) дизентерии. Все, находящиеся в 1 метре от него, получают 1 Загрязняющее Повреждение в час. У его соратников есть **[Выносливость героя]** часов, чтобы найти антибиотики, сыворотку-противоядие, антирадиационную капельницу, нанодок или другое чудодейственное средство, которое выведет всю дрянь из организма, сохранив герою жизнь и здоровье. Если они не успеют, герой погибнет в ужасных мучениях, оставив на память свой Загрязненный труп.

Критический удар (КУ): когда во время проверки Доблести или Меткости на кубике выпадает число, указанное в этой графе, атака получает дополнительные свойства, если цель потеряла хотя бы 1 ЕЗ. Свойства зависят от типа Повреждений, которое наносит оружие.

Если при атаке на кубике выпадает 20, цель теряет 1ЕЗ даже в том случае, если Доблесть или Меткость героя недостаточны, чтобы нанести Повреждения. Эффекты КУ применяются в полном объеме.

Дробящие: получивший КУ Оглушен.

Загрязняющие: получивший КУ не может использовать модификаторы Ловкости и Силы до конца сцены.

Кислотные: получивший КУ начинает Растворяться. Состояние наступает даже в том случае, если цель не потеряла Единицы

Здоровья при атаке.

Колющие: получивший КУ страдает от Внутреннего кровотечения.

Ледяные: получивший КУ становится Неподвижным до конца своей следующей Очереди.

Огненные: получивший КУ Загорается.

Рубящие: получивший КУ страдает от Кровотечения.

Проникающие: снаряд засел внутри тела! Получивший КУ страдает от Внутреннего кровотечения. После завершения боя он страдает от Агонии до тех пор, пока снаряд не будет извлечен с помощью проверки Медицины со сложностью 15.

Если герой подвергается стим-лечению до того как снаряд извлечен, он больше не страдает от Агонии и Внутреннего кровотечения, но боль дает о себе знать. Все активные проверки героя совершаются с Помехой до тех пор, пока снаряд не извлечен. Последующая сложность проверки Медицины для извлечения снаряда возрастает до 20.

Пси: получивший КУ охвачен Агонией до конца сцены.

Электрические: получивший КУ сбит с ног.

Ядовитые: получивший КУ Отравлен.

СОСТОЯНИЯ

Внешние воздействия могут повлиять на состояние (и поведение) героя, как в бою, так и вне его. Эффекты двух одинаковых Состояний, происходящих из различных источников, не складываются, за исключением Возгорания, Кровотечения, Внутреннего Кровотечения и Растворения.

Агония: герой охвачен мучительной болью. Герой может действовать только в случае успешной проверки Воли против 20. В боевых сценах совершайте проверку каждую Очередь героя, в остальных – каждые 10 минут внутриигрового времени. При

провале все, на что способен герой – лежать, вопить и поносить свою злую Судьбу. При успехе проверки герой держит себя в руках, но не может атаковать и передвигается с половинной Скоростью. Состояние длится, пока герой не будет не получит квалифицированную врачебную помощь или сильное обезболивающее. Если Агония вызвана хаком, потребуется квалифицированная *компьютерная* помощь!

Внутреннее кровотечение: жизненно важные органы героя повреждены. Каждую свою Очередь герой теряет **|5 ЕЗ – модификатор Вн|** (минимум 2 ЕЗ) не получит квалифицированную врачебную помощь.

Возгорание: в начале своей Очереди горящее существо/предмет теряет 5 ЕЗ. Горящее существо может пропустить свою Очередь, чтобы потушиться. В этом случае до начала следующей Очереди существа атаки по нему совершаются по правилам Внезапного нападения.

Состояние длится **|5 – модификатор Ловкости цели| Кругов** (минимум 1 Круг).

Кровотечение: герой истекает кровью. Каждую свою Очередь герой теряет 1 ЕЗ, до тех пор пока не будет перевязан.

Неподвижность: по каким-то причинам герой не может двигаться и защищать себя. Он может быть схвачен, заморожен, опутан сетью, или просто спит. Защита героя падает до **|10 + бонус доспеха (но не щита!) |**. Все атаки по герою совершаются с Преимуществом (однако, если герой упал, стрелковые атаки совершаются без него).

На нуле: герой нуждается в срочной подзарядке систем. Пока его Энергия не повысится хотя бы до 1, он совершает все проверки

с Помехой.

Оглушение: герой ненадолго теряет связь с реальностью (обычно из-за доброго удара по голове или под дых). Герой пропускает свою следующую Очередь. В дальнейшем герой совершает все свои активные проверки с Помехой число Очередей, равное **|5 – модификатор Вн|** (минимум 1 Очередь).

Ослепление: герой ничего не видит. Все атаки по нему совершаются по правилам Внезапного нападения. Герой атакует с 2 Помехами. Он не может атаковать цели, находящиеся от него на большем расстоянии в метрах, чем его Внимательность.

Отравление: герой находится под действием яда. В дополнение к эффекту яда герой совершает все проверки с Помехой. Опьянение попадает в эту категорию!

Ошеломление: герой приходит в замешательство и пропускает свою следующую Очередь. В дальнейшем герой совершает все свои активные проверки с Помехой число Очередей, равное **|5 – модификатор Ин|** (минимум 1 Очередь). Также это состояние может быть причиной недосыпа, злоупотребления алкоголем или стаффом. Тогда избавиться от него поможет только полноценный отдых.

Ранен: обычно это состояние связано с потерей ЕЗ героем, но иногда оно возможно и в иных случаях – например, если герой страдает от вывиха или последствий болевого приема. Скорость героя ополовинивается.

Растворение: в начале своей Очереди существо/предмет теряет 1 ЕЗ вне зависимости от своей Прочности. Если жертва была одета, она может остановить действие эффекта, пропустив 2 Очереди и сорвав с себя одежду. Если одежды на жертве не было... Ей

понадобится помощь квалифицированного специалиста и проверка Науки против 15. Обратите внимание, что Растворение вызывается множеством самых различных субстанций и веществ, поэтому способ нейтрализации, который сработал в прошлый раз, в следующий может сделать только хуже! Проверка Науки необходима для каждого нового источника Растворения.

Если меры не были приняты, состояние заканчивается через **|10 + Повреждения, нанесенные вызвавшей Состояние атакой| Кругов.**

В конце сцены совершите проверку Неприятностей, чтобы узнать, не пришло ли в негодность снаряжение жертвы (при желании, можно совершить отдельную проверку для каждого предмета).

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Никаких последствий, кроме едкого запаха, который исчезнет после хорошей стрики.
13-18	Незначительные повреждения. Герой может исправить их самостоятельно, совершив проверку соответствующего Ремонта против 15, или потратив 1/4 СП предмета в сервисном центре (минимум 1СП). До завершения ремонта предмет получает Осечку 6.
7-12	Серьезные повреждения, все еще поддающиеся ремонту. Герой может исправить их самостоятельно, совершив проверку Ремонта против 20, или потратив в сервисном центре 1/2 СП предмета (минимум 1СП). До завершения ремонта предмет получает Осечку 10.
1-6	Снаряжение приведено в полнейшую негодность. Возможно, удастся выручить пару кредитов, сдав его на вторсырье...

Серьезно ранен: обычно это состояние связано с потерей ЕЗ героем, но иногда оно возможно и в иных случаях – например, если герой страдает от вывиха или последствий болевого приема. Все активные проверки героя совершаются с Помехой.

Сон: герой спит. Все проверки Внимательности героя совершаются с Помехой. Пока герой спит, он Неподвижен. Если герой проснулся и вынужден сразу же действовать, он Ошеломлен. Героя автоматически разбудит достаточно громкий звук – такой, как выстрел из пистолета или звон медного колокольчика. Более тихие звуки потребуют проверки Внимательности (с Помехой)!

Удушье: герой задыхается. Все его проверки совершаются с Помехой. Герой потеряет сознание, если состояние продлится дольше, чем **|Вн x 10| секунд**, и умрет вне зависимости от величины его ЕЗ, если состояние продлится дольше, чем **|Вн x 20| секунд**. Для Крепыша увеличьте длительность обоих промежутков вдвое.

Усталость: все активные проверки совершаются героем с Помехой. Атаки по герою совершаются с Преимуществом.

Ужас: герой дрожит от ужаса. Он совершает все активные проверки с Помехой, пока источник его ужаса находится поблизости (в зоне видимости или слышимости). В дальнейшем состояние длится число Очередей, равное **|10 – Вл героя|**.

РАНЫ, ИХ ПОСЛЕДСТВИЯ И ЛЕЧЕНИЕ

Атаки и вредоносные эффекты отнимают Единицы Здоровья героя. Потеря Единиц Здоровья называется Повреждением. Если герой пережил Повреждения, Единицы Здоровья могут быть восстановлены до максимума посредством отдыха или медицинских средств.

Опасная рана: если герой одновременно теряет **1/4** и более от максимальных Единиц Здоровья, он должен совершить проверку Выносливости против 15. Если герой проходит проверку, то он продолжает сражаться. В противном случае он Теряет сознание.

Потеря сознания: герой, потерявший сознание, придет в себя через **[10 минут × потерянные ЕЗ]**. Если не замерзнет, не истечет кровью, не будет добит победителями или съеден дикими тварями. Герой, пришедший в сознание в 0 Единиц Здоровья, страдает от ран и находится в Агонии!

Герой немедленно приходит в сознание, если его Единицы Здоровья поднимаются выше 0.

Смерть: как только герой теряет последнюю Единицу Здоровья, он должен совершить проверку Выносливости против 15. Если герой проходит проверку, то теряет сознание и остается жив (и обзаводится парой впечатляющих шрамов). В противном случае герой умирает.

Смерть и статисты: для ускорения боевых сцен мастер может считать проверки Выносливости статистов при Потере конечностей, Опасных ран и Смерти автоматически проваленными и совершать их только в тех сценах, которые он и игроки считают важными. Также мастер может делать проверки, если игроки желают захватить статиста живым.

Правила, перечисленные ниже, позволят вам дополнительно детализировать боевые сцены. Если жанр и настроение вашей истории не предусматривает подобных деталей, игнорируйте их. Применение этих правил значительно увеличивает опасность боевых сцен для героев.

Ранен: если Единицы Здоровья героя достигают **2/3** от максимальных, то он Ранен. Его Скорость ополовинивается.

Серьезно ранен: если Единицы Здоровья героя достигают **1/3** от максимальных, то он Серьезно ранен. Все его активные действия совершаются с Помехой. Также он должен совершить

проверку Выносливости против 15. Если герой проходит проверку, он продолжает сражаться, пока Единицы Здоровья не достигнут 0. В противном случае он теряет сознание.

Переломы: попадание по руке или ноге может вызвать перелом. Когда конечность одновременно теряет **1/5** или более от максимальных Единиц Здоровья, она считается сломанной. Переломы считаются Опасной раной.

Потеря конечностей: если конечность одновременно теряет **|ЕЗ = 1/4 от максимальных ЕЗ + модификатор Вн|**, то она отрублена, размолота в кашу или приведена в полнейшую негодность каким-то иным образом. Лишние повреждения теряются. Герой, потерявший конечность, находится в состоянии Кровотечения. Если модификатор Выносливости равен 0 или отрицательному числу, для потери конечности необходимо потерять **|ЕЗ = 1/4 от максимальных ЕЗ + 1|**. Само собой, потеря конечности считается Опасной раной!

Обезглавливание: если шея одновременно теряет **|ЕЗ = 1/4 от максимальных ЕЗ + модификатор Вн|**, то герой умирает. Без проверок. Разумеется, это относится к живым гуманоидным существам, у которых мозг находится в голове. Умертвия, разумные грибы, трехголовые драконы и тому подобные создания вполне могут существовать и без головы (или одной из них).

Болевой шок: если в течение Круга герой одновременно теряет число **|ЕЗ, превышающее значение его Воли|**, то следующая проверка героя совершается с Помехой. Разумеется, это относится к живым существам, которые в принципе способны испытывать боль.

Однорукие герои: однорукие герои не могут использовать Двуручное оружие. Если рука обрублена ниже локтя, герой может

закрепить на ней щит или одноручное оружие.

Одноногие герои: одноногий герой с костылем или протезом считается перемещающимся по Трудному ландшафту. Да, это значит, что одноногий герой с костылем/протезом и Чувством равновесия не испытывает никаких неудобств при движении. Костыль может использоваться для атаки! Без костыля или протеза одноногий герой перемещается на $1/3$ своей Скорости. Одноногие герои не могут использовать Громоздкое оружие.

Безногие герои: безногие герои понижают свой размер на 1 категорию. В свою Очередь безногие герои могут перемещаться на 1 метр. Если у безногого героя есть какое-то средство перемещения – например, тачка с колесиками, он может передвигаться на число метров, равное своему модификатору Лв. Безногий герой атакует в ближнем бою с Помехой. Враги атакуют безногого героя с Преимуществом. Безногие герои не могут использовать Громоздкое и Длинное оружие.

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Проходимость транспортного средства: транспортное средство не может передвигаться по местности с Опасностью, превышающей его Проходимость.

Защита транспортного средства: предполагается, что транспортные средства из этой уже оснащены всеми возможными защитными приспособлениями в пределах разумной целесообразности. Модификатор Ловкости водителя прибавляется (или отнимается, если он отрицательный) к защите ТС.

Перегруженный транспорт: если нагрузка транспортного средства превышает Грузоподъемность не более чем в 2 раза, водитель получает Помеху на Управление транспортом. Если нагрузка транспортного средства превышает Грузоподъемность

не более чем в 3 раза, водитель получает 2 Помехи на Управление транспортом.

Буксировка: предполагается, что транспортное средство может буксировать вес, не превышающий свой собственный. Если буксируемый вес превышает вес транспортного средства не более чем в 2 раза, водитель получает Помеху на Управление транспортом. Если буксируемый вес превышает вес транспортного средства не более чем в 3 раза, водитель получает 2 Помехи на Управление транспортом.

Маневренность. На оживленных улицах города важны не столько проходимость и скорость автомобиля, сколько его способность избегать препятствий. Маневренность тачки равна | **Прочность – Модификатор размера транспортного средства** |. При поездке по улицам маневренность добавляется к навыку водителя (или отнимается, если она отрицательная) при проверке Управления транспортом.

Ховер: любое транспортное средство может быть оснащено ховер-левитатором. Его СП возрастает на 5, его Прочность возрастает до 5.

Потеря ЕЗ транспортным средством: после потери **1/3** ЕЗ транспортное средство теряет половину своей Скорости. После потери **2/3** ЕЗ проверки Управления совершаются с Помехой.

Если транспортное средство одновременно теряет **1/4** или более своих ЕЗ, водитель должен совершить проверку Управления против 15. При провале транспортное средство глохнет.

Попадания по двигателю или ходовой части транспортного средства могут быть весьма опасны! Если зона поражения одновременно теряет **1/5** или более от максимальных Единиц Здоровья, она выходит из строя. Лишние Повреждения теряются, но водитель должен совершить проверку Управления против 15. При провале транспортное средство глохнет.

Ремонт транспортного средства: восстановление каждые 5 ЕЗ требует 1 часа работы, наличия Ремонта у механика и имеет СП 1.

Название	Размер	Защита	Прочность	ЕЗ	Максимальный Модификатор Лв водителя	Максимальная скорость, км/ч	Грузоподъемность, кг	Прходимость	СП машины /СП топлива на 100 км	Вес, кг	Стиль
Электроскутер или моновил	К	10	0	10	Любой	60	80	5	5/1	5	0
Велосипед	М	10	1	30	Любой	Сл+Вн водител я	80	4	5/-	15	0
Скутер или мотороллер	М	11	2	40	Любой	110	100	4	8/1	100	0
Мотоцикл	С	12	3	50	+5	220	150	3	12/2	300	2
Мусорный багги	Б	14	3	60	+4	150	350	4	11/2	750	1
Малолитражка	Б	13	4	60	+3	170	420	2	14/2	750	0
Таункар	О	14	4	70	+3	200	500	2	15/3	1300	0
Маслкар	О	13	5	80	+2	250	420	2	23/5	1800	3
Спорткар	О	12	4	70	+4	300	300	1	20/4	1400	2
Лимузин	О	13	7	100	+1	200	700	1	26/4	2000	3
Минивэн	О	13	5	90	+2	200	1000	2	21/5	2000	0
Джип	Б	14	5	70	+3	170	550	3	17/4	1700	1

Название	Размер	Защита	Прочность	ЕЗ	Максимальный Модификатор Лв водителя	Максимальная скорость, км/ч	Грузоподъемность, кг	Прходимость	СП машины /СП топлива на 100 км	Вес, кг	Стиль
Армейский джип	О	14	10	100	+1	110	1000	4	30/5	2900	2
Пикап	О	13	7	90	+2	150	720	3	14/4	2100	0
Автобус	Г	13	7	140	+1	100	9500	3	20/5	6000	0
Грузовик	Г	15	10	120	+1	100	9000	3	30/5	8000	1
Армейский грузовик	Г	15	13	130	+1	100	8000	4	33/6	8000	1
Тягач	Г	14	10	130	+1	90	8000/ 15000*	3	35/6	6500	1
Армейский тягач	Г	14	15	140	+1	90	10000/ 34000*	4	38/7	12000	1
Трактор	Г	14	10	110	+1	40	3500	4	30/7	3500	0
Бульдозер	Г	12	20	140	0	16	4000	3	30/7	18000	2
БМП	Г	17	30	150	0	70	9000	4	40/10	13000	1
Танк	Г	21	40	200	0	60	10000	4	50/10	45000	1
Легкий винтовой самолет	Г	14	5	60	Любой	300	400	1**	35/5	750	2
Грузовой винтовой самолет	Г	13	12	120	0	650	60000	1**	70/15	120000	0
Военный вертолет	Г	18	7	100	+4	260	5000	4**	50/10	7000	1

*Через черту указана максимальная грузоподъемность полуприцепа, который может перевозить тягач.

**Прходимость летающих транспортных средств учитывается только при взлете и посадке. Также они всегда могут передвигаться на пределе скорости, если возникла такая необходимость.

ДОРОЖНЫЕ ВОЙНЫ

Не дрова везешь!: из-за тряски пассажиры транспортного средства совершают любые активные проверки с Помехой.

Отвлекать водителя воспрещается!: водителю довольно проблематично заниматься чем-то еще, кроме управления транспортным средством. Все атаки водителя совершаются с 2 Помехами. Водитель не может использовать Двуручное оружие.

Под откос: если машина переворачивается или врезается в препятствие, все пассажиры (включая водителя) получают Дробящие Повреждения, равные **|30 – Управление транспортом Водилы – Бонус доспеха|**. Если машина не была оснащена ремнями безопасности (или пассажиры не сочли нужным воспользоваться ими), удвойте успешно нанесенные Повреждения.

Те из пассажиров, кто не был пристегнут, могут избежать Повреждений, совершив проверку Атлетики (Лв) против **|10 + нанесенные Повреждения|**.

Борт к борту: водитель может использовать транспортное средство, как оружие. Его Доблесть равна **|Управление транспортом + модификатор Ловкости + Прочность транспортного средства|**. При провале маневра транспортное средство получает Повреждения, равные величине провала. Обратите внимание, что это не всегда (хоть и зачастую) означает тараны и удары бортами – в случае гироскутеров, мотоциклов и небольших машин водитель заманивает соперника на обочину или в кювет!

Пока, придурки – привет, придурки!: герой может попытаться оторваться от преследования, или наоборот, догнать кого-то. Если герой превышает скорость, указанную в разделе **«по дороге всегда быстрее»**, то максимальная скорость в км/ч, которой он может достигнуть, равна **|Навык Управления транспортом + Воля + Реакция – Опасность местности| x 10**. Разумеется, она все еще ограничена соответствующим параметром из таблицы. Совершите проверку Управления транспортом против **|10 + Управление транспортом (Лв) противника + Опасность местности|**. В случае успеха герой добивается желаемого, а машине потребуется проверка Износа в конце сцены. В случае провала смотрите раздел **«Под откос»**.

Крейсерская скорость: в течение Очереди водителя транспортное средство может преодолеть расстояние в метрах, равное **[Навык Управления транспортом (Лв) + Воля водителя + Реакция водителя – Опасность местности]**. Это расстояние включает в себя маневры любой сложности.

СОЦИАЛЬНЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Оружием герою может послужить не только верная катана или пушка, но и вовремя сказанное слово или лучезарная улыбка. Навык Общения предполагает множество способов получить желаемое, в том числе без участия Обаяния. Однако именно Обаяние отвечает за первое впечатление, которое герой производит на окружающих. Когда герои попадают в место, где о них еще не успели составить определенного мнения, игроки кидают К20 и прибавляют к нему Стиль (а также прочие бонусы и штрафы, которые мастер сочтет уместными). Сверьте полученный результат с таблицей:

ВПЕЧАТЛЕНИЯ

0 и меньше – Отвращение: статисты напрочь отказываются иметь с героем дело. Вышибалы выгоняют героя из кабака (по крайней мере, пытаются), обыватели обидно улюлюкают и свистят. Нападение со стороны вооруженных статистов – вопрос пары фраз, иным хватит и недоброго взгляда. У сил правопорядка герой вызывает живейший интерес.

Просьбы о помощи отвергаются с негодованием, расспросы приводят статистов в ярость.

В потенциально боевой ситуации статисты яростно атакуют героя и бьются до конца. Если сражение по каким-то причинам невозможно или бессмысленно (герой очевидно сильнее, сражение

приведет к неблагоприятным для статистов последствиям), статисты действуют против героя всеми доступными им средствами.

1–3 – Враждебность: статисты с трудом выносят присутствие героя. В каюке герой, скорее всего, станет причиной (и основной жертвой) драки. Обыватели и не думают скрывать своего отношения к герою, но воздержатся от неприкрытой травли, если он не даст для того повода. Впрочем, вооруженные статисты или полицейские легко найдут повод для стычки!

Просьбы о помощи отвергаются, расспросы встречаются в штыки.

В потенциально боевой ситуации статисты атакуют героя и отступают лишь в случае очевидного перевеса на его стороне. Если сражение по каким-то причинам невозможно или бессмысленно, статисты действуют против героя иными доступными методами.

4–6 – Остракизм: статисты делают вид, что героя не существует, но если где-то неподалеку случится преступление, герой будет первым подозреваемым!

Просьбы о помощи и расспросы игнорируются. Обыватели смотрят угрюмо и, если герой окликает их, ускоряют шаг или не обращают на него внимания. Положение может изменить лишь внушительная (для статиста) сумма денег.

В потенциально боевой ситуации статисты атакуют героя, если на их стороне перевес. В противном случае они отступят и вернуться с подмогой. Если сражение по каким-то причинам невозможно или бессмысленно, статисты действуют против героя иными доступными методами.

7–9 – Настороженность: окружающие ведут себя с героем весьма высокомерно и подозрительно.

Просьбы о помощи и расспросы игнорируются, хотя деньги или униженные мольбы могут сработать.

В потенциально боевой ситуации статисты атакуют героя, если его убийство не кажется затруднительным или может принести

выгоду. В противном случае статисты попытаются ограничиться насмешками, грязной бранью и требованиями немедленно уйти.

10–12 – Нейтралитет: героя воспринимают в целом спокойно – на него просто-напросто не обращают внимания.

Просьбы о помощи удовлетворяются, если они не слишком сложны и затруднительны. Статисты отвечают на расспросы, однако не стремятся дать полную и исчерпывающую информацию.

В потенциально боевой ситуации статисты атакуют героя, только если очевидно спровоцированы.

13–15 – Доброжелательность: герой вызывает сдержанное одобрение окружающих. Статисты могут снабдить героя полезной информацией или предоставить небольшую скидку.

Просьбы о помощи удовлетворяются, если они не слишком сложны и затруднительны. Статисты отвечают на расспросы по возможности полно. Очевидно глупые вопросы и просьбы статисты встречают с юмором и даже могут дать полезный совет.

В потенциально боевой ситуации статисты атакуют героя, только если спровоцированы. Они попытаются избежать боя и успокоить героя, если это возможно.

16–19 – Восторг: герой сумел впечатлить окружающих. Он без труда провернет выгодную торговую сделку и найдет союзников (или подельников).

Просьбы о помощи удовлетворяются (за исключением опасных или абсурдных). Статисты отвечают на расспросы максимально полно. Очевидно глупые вопросы и просьбы статисты встречают с юмором и даже могут дать полезный совет.

В потенциально боевой ситуации статисты сдадутся на милость героя, если только он не демонстративно кровожаден. В противном случае статисты отступят.

20 и больше – Очарованы: появление героя вызывает больше радости и интереса, чем премьера знаменитой киносаги. Герой получит внушительные скидки при торговле, а местная

аристократия (не говоря уж об обывателях) охотно примет его в своих жилищах.

Статисты делают все, что в их силах, чтобы помочь герою и отвечают на расспросы максимально полно. Очевидно глупые вопросы и просьбы удовлетворяются тоже (хотя впоследствии это может выйти герою боком)

Бой невозможен (разве что, бойня). Статисты готовы сдаться на милость героя или даже временно перейти на его сторону.

В дальнейшем герой имеет возможность изменить мнение окружающих о себе с помощью проверок Общения (для этого у него должен быть хотя бы шанс поговорить!). В случае раскрытых попыток обмана и прочих манипуляций со стороны героя, мнение может измениться и в худшую сторону!

Если статисты встречают группу героев, то сделайте одну проверку, применяя *наихудшие* из возможных штрафов. Если герои разделятся, к каждому из них применяется отдельное Впечатление (требующие новой проверки), хотя некоторые статисты наверняка запомнят, что героя видели в сомнительной компании!

Таблица Впечатлений не является жестким руководством к действию. Мастер волен интерпретировать варианты, сообразуясь с логикой происходящего, или использовать заранее подготовленную линию поведения статистов. Однако результаты из таблицы применяются при совершении проверок Общения.

Также эта таблица может использоваться, чтобы случайным образом определить Впечатления статистов от идей, предложенных героем. Разумеется, на 0 и меньше друзья и знакомые не будут бросаться на героя с оружием или кидать в него грязью (хотя всякое случается), но не постесняются сказать все, что думают о герое и его нелепой выдумке!

ДОБИТЬСЯ СВОЕГО...

Пытаясь расположить статиста к себе (или возмутительно обмануть его), герой совершает проверку Общения против **[10 + Вл статиста + любые бонусы/штрафы, которые мастер сочтет уместными]**. В некоторых ситуациях Воля может быть заменена Наблюдательностью, например, когда герой пытается отвлечь статиста досужей болтовней или подсунуть ему испорченный товар. Стобы заподозрить ложь, герои совершают проверку Общения (Мд) против **[10 + Общение лжеца]**.

Договориться с разъяренными врагами может быть очень сложно или даже невозможно (особенно в пылу битвы), в то время как близкие друзья, родственники и поклонники благосклонно примут самые безумные идеи героев. Среднее значение **10** в целевой сложности проверки Общения может быть заменено мастером соответственно ситуации.

Впечатление цели от собеседника на момент начала разговора	Мирные переговоры	Переговоры с позиции силы	Боевая сцена
Отвращение	30 + Вл цели	25 + Вл цели	Время слов прошло, к оружию!
Враждебность	25 + Вл цели	20 + Вл цели	30 + Вл цели
Остракизм	20 + Вл цели	15 + Вл цели	25 + Вл цели
Настороженность	15 + Вл цели	10 + Вл цели	20 + Вл цели
Нейтралитет	10 + Вл цели	10 + Вл цели	15 + Вл цели
Доброжелательность	10 + Вл цели	10 + Вл цели	10 + Вл цели
Восторг	5 + Вл цели	5 + Вл цели	10 + Вл цели
Очарование	0 + Вл цели	0 + Вл цели	5 + Вл цели

Переговоры с группами: как правило, группы существ менее восприимчивы к угрозам, лести, лжи и доводам разума. Каждый в группе боится, что если он поддастся на уговоры, то другие посмеются над ним, или пустят пулю в затылок. Помимо этого, удерживать внимание и отслеживать настроение множества существ сразу не так то просто. При переговорах с группами используйте наиболее распространенное значение Воли в группе, которую

пытается уговорить герой. Если выступление (и аудитория) не подготовлены заранее, герой совершает проверку с Помехой, когда ведет переговоры с группой из 10 или более существ. Герой совершает проверку с 2 Помехами, когда ведет переговоры с группой из 100 или более существ. В некоторых ситуациях герою точно не обойтись без Луженой глотки!

Стиль Общения героя зависит от того, модификатор какой Характеристики используется при проверке.

Сила: в случае прямолинейного запугивания посредством Силы успех проверки приносит Восторг (безусловно, показной). Статисты сделают все, что требует герой... пока он смотрит в их сторону. Если герой имеет возможность разыскать статиста и наказать за неповиновение (или статист думает так), статист будет выполнять указания и без непосредственного присутствия героя. Провал проверки немедленно провоцирует яростную атаку, если статист считает, что у него есть шанс на победу, или бегство. Статист обязательно вернется с подмогой!

Выносливость: на пирушках важно не только умение героя подать себя, но и способность много съесть и выпить (и при этом продолжать общаться). Успех проверки приносит вполне искреннюю Доброжелательность окружающих. Провал означает, что герой неким образом осрамился, и его репутация серьезно пострадала. Окружающие подвергают героя Остракизму, хотя в будущем у него будут возможности обелиться. Наверное.

Интеллект – король торговли и дипломатии. Доводы разума при успешной проверке принесут герою Доброжелательность статистов. Провал обычно приводит к Нейтралитету (если только герой или его друзья уже не позаботились о худшем варианте!).

Обаяние: для успеха не прямых угроз и заговаривания зубов герою пригодится Обаяние – сочетание эффектной внешности и личностной притягательности. Успех проверки приносит герою Восторг и все сопутствующие ему приятности. Статисты уверены, что им выгоднее согласиться на предложения героя, чем поступить по-

своему... до тех пор пока кто-то не откроет им глаза! В этом случае, как и при провале проверки, герой spolна отведаёт Враждебности окружающих. Никто не любит оставаться в дураках!

...ЛЮБИМИ СРЕДСТВАМИ

Подчас не самыми этичными, но, безусловно, эффективными.

Соблазнение: соблазнение использует Обаяние героя в сочетании с сексуально агрессивным поведением различной степени очевидности. Успех проверки Очаровывает жертву... до тех пор пока она уверена, что герой вскоре очутится в её постели. Если эта уверенность не подкрепляется дальнейшим поведением героя, он становится Отвратителем статисту (хотя статист все еще может быть не прочь затащить героя в постель!). То же происходит и при провале проверки – статист понимает, что им пытаются манипулировать. Отвращение может вылиться как в знатный синяк на смазливом личике героя, так и в значительно более серьезные последствия, если статист облечен властью и богат.

Публичные выступления, как правило, бывают хорошо подготовленными, но даже тогда главную роль играет Обаяние выступающего. Мастер сам определяет реакцию слушателей на успех или провал выступления, однако герои могут что-то узнать об этом, пообщавшись со слушателями до начала речи или представления. Проваленный бросок для уличного певца редко выливается во что-то большее, чем предложение свалить в ужасе (различной степени грубости). Политики, военачальники и революционеры рискуют гораздо больше, особенно в случаях экспромта!

Пытки являются Экспертным Навыком. Герой может использовать Общение (Ин, Об), чтобы убедить статиста рассказать все до начала пытки. Обычно это сопровождается демонстрацией пыточных принадлежностей. Если герой не преуспел, они идут в дело. За каждую единицу, на которую палач прошел проверку

Навыка против **[10 + Вл жертвы + модификатор Вн жертвы]**, жертва отвечает на один вопрос, исчерпывающе и полно. Мастер решает, может ли палач увеличить свой Навык с помощью пыточных приспособлений и на сколько именно. Так или иначе, к концу сеанса пыток жертва теряет столько Единиц Здоровья, на сколько палач прошел проверку (здесь палачу очень пригодится Трюк Хирургическая точность!). Каждый дополнительный день пыток понижает Волю жертвы на 1 (до минимума в 0). Если жертва не знает ответов, она соврет или постарается сказать палачу то, что тот хочет услышать!

СОЦИАЛЬНЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В БОЮ

Болтать в пылу битвы — довольно рискованное занятие. Если у героя все же возникло такое желание, он может применить навык Общения в бою по описанным выше правилам, используя Действие. Исключением из этого является Провокация.

Провокация: при помощи оскорбительных фразочек и еще более оскорбительных жестов герой привлекает к себе внимание врагов. Потратив Быстрое действие и совершив проверку Общения (Об) против **[10 + Воля цели]**, герой оскорбляет противника и становится целью его следующей атаки. В некоторых ситуациях герою точно не обойтись без Луженой глотки!

Если жертвы не могут слышать героя, видеть его или понимать язык, на котором он говорит, проверка совершается с Помехой. Если героя не видят и не слышат, Провокация не сработает!

Провокация действует только в боевых сценах (то есть, когда бой уже начался) и имеет смысл в тех случаях, когда враги имеют возможность атаковать оскорбившего их героя. В противном случае они выберут другую цель. Если вы хотите парой фраз выманить врага из-за укрепленных баррикад, или холла дорогой гостиницы, воспользуйтесь Атрибутом «Уличный самурай»!

СОЦИАЛЬНЫЕ ВОЗДЕЙСТВИЯ НА ГЕРОЕВ

Статисты и герои могут влиять на других героев с помощью проверок Общения (и иными доступными способами). Однако когда герой подвергается влияниям, игрок получает выбор. Он либо полностью принимает последствия, добавляет герою 1 Очко опыта и в дальнейшем играет роль соответственно случившемуся, либо объявляет, что герой не поддастся манипуляциям.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Здесь вы узнаете, как герои отдыхают, чем занимаются в свободное от приключений время, и что за опасности подстерегают их в путешествиях.

ОТДЫХ

Во время 8-часового отдыха герой восстанавливает Единицы Здоровья, и Единицы Характеристик, равные модификатору Выносливости (минимум 1). Если при этом герой получает квалифицированный медицинский уход, он восстанавливает в 2 раза больше Единиц Здоровья (минимум 2). У врача должно быть хотя бы 1 Очко опыта во Врачевании, и он должен потратить на уход за раненым не меньше 4 часов. Один врач может одновременно присматривать за числом раненых, равным его модификатору Интеллекта.

Сломанные конечности требуют особого внимания. Чтобы герой восстановил Единицы Здоровья, потерянные при Переломе конечности, врач должен пройти проверку Медицины (или Ремонта, если конечность бионическая) против **[10 + потерянные конечностью ЕЗ]**.

Герой не может полноценно отдыхать, пока одет в доспех с Бонусом к защите +4 или больше.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ОРУЖИЯ, ДОСПЕХОВ И МЕХАНИЗМОВ

Технари редко путешествуют и участвуют в авантюрах. Им просто *некогда* этим заниматься – на изготовление добротного оружия или доспеха может уйти куча времени! Но если в вашей истории герои имеют достаточно свободного времени и оборудованную мастерскую, используйте таблицу ниже. Применяйте для изготовления Навык Науки, а для ремонта – Навык Ремонта.

Предмет	Сложность
Оружие/доспех/щит	10 + БПв/БЗщ
Оружие наносит Колющие или Проникающие Повреждения	+5
Доспех имеет БЗщ 5 и больше	+5
Доспех или щит с шипами	+5
Примитивное устройство (мельница, влагоуловитель)	10
Простое устройство (замок, музыкальная шкатулка)	20
Устройство средней сложности (механическое опахало, часы)	25
Сложное устройство (автомобильный двигатель)	30
Конструкция включает электронные элементы	+10
Конструкция комплексная (например, автомобиль включает в себя двигатель, ходовую часть, корпус и так далее)	+10
Медицинские препараты	(10 + СП препарата) : 2
Гранаты и снаряды для Противотанкового оружия	(10 + СП гранаты/снаряда) : 2
Затраченное время увеличивается в 5 раз	-5
Затраченное время увеличивается в 10 раз	-10
Мастер не имеет оборудованной мастерской и вынужден довольствоваться импровизированными инструментами	Помеха на проверку

Мастер не имеет оборудованной мастерской и вынужден довольствоваться импровизированными инструментами

Помеха на проверку

Мастер тратит на работу 1 час за каждую единицу сложности проверки, и материалы, стоимость 1/4 СП изделия. При выпадении

Критического провала на проверку материалы безнадежно испорчены!

ДОСУГ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Чем занимаются герои, когда выдается свободная минутка? Ответ на этот, казалось бы, совершенно незначительный вопрос может во многом определить развитие истории и наполнить ее событиями! Разумеется, вам не нужно применять эти таблицы, если ответ на вопрос «чем занимаются герои в свободное время» очевиден для всех участников игры!

Досуг и Развлечения в вашей истории: эти правила призваны наполнить историю событиями — как случайными, так и логически вытекающими из сюжетной канвы. Игроки и мастер могут использовать их, что бы дать героям игромеханические преимущества или узнать что-то важное, а также черпать в них идеи для дальнейшего развития сюжета. Если ситуация не располагает к проверкам Скрытой угрозы, игнорируйте их.

Один раз живем!: если у игрока нет каких-то конкретных идей, он может решить, как герой проведет свободное время, выбрав любой вариант из таблицы Досуга и Развлечений.

Эффекты: эффекты, описанные в таблице, входят в игру в следующей сцене, но мастер может сохранить их и на большее время, если это соответствует настроению игры и логике ситуации. Суммарное число положительных эффектов Досуга и Развлечений не может превышать **[модификатор Обаяния героя +1]** (минимум 1).

Риск: вероятность того, что Досуг или Развлечение обернутся тоской и унынием — по самым разным причинам. Чем выше Риск, тем больше шанс почувствовать в конце Досуга или Развлечения лишь усталость, пустоту и бессилие, даже если герой не пострадал физически и формально получил больше, чем потратил.

Всего, и побольше: виды Досуга и Развлечений могут совмещаться друг с другом. Проконсультируйтесь с мастером, чтобы

выяснить, какие именно, хотя обычно это следует из логики ситуации. В любом случае, герой может одновременно совмещать не более **|1 + модификатор Мудрости|** (минимум 2) видов Досуга и Развлечений. В случае необходимости, используйте наибольший показатель Риска.

Когда совмещенные виды Досуга и Развлечений следуют друг за другом, герой может потратить приобретенные эффекты на необходимые проверки. Если он *не* сделает этого, эффекты не считаются потерянными.

Сложность приобретения: за развлечения приходится платить, да и самые обычные с виду занятия могут потребовать некоторых трат. Если герой совмещает несколько видов Досуга и Развлечений, сложите СП.

Доступность: совершите проверку Неприятностей, чтобы определить, доступен ли желаемый вид Развлечения. Разумеется, бросок совершается только в том случае, если у мастера и игроков есть какие-то сомнения на этот счет!

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Развлечение доступно и дешево. Используйте первую СП в столбце.
13-18	Развлечение достаточно широко распространено, но не так уж доступно. Используйте вторую СП в столбце.
7-12	Развлечение доступно, но в силу неких причин довольно дорого. Используйте третью СП в столбце.
1-6	Развлечение недоступно, хотя Жулик и герои с некоторыми другими Атрибутами могут отыскать возможности. В этом случае, используйте третью СП в столбце.

Затраченное время: подразумевается, что герой уделяет Досугу или Развлечению не меньше 1 часа. Хотя, как правило, больше.

Сложность проверок: сложность всех необходимых проверок равна **|10 + Риск|**. В некоторых случаях указанные проверки могут

быть усложнены или заменены другими в соответствии с логикой ситуации.

Чудно время провели: в конце сцены Досуга и Развлечений герой должен совершить проверку Неприятностей. Отнимите от результата значение Риска из таблицы Досуга и Развлечений. Результат показывает, насколько хорошо герой провел время и какие впечатления получил. Эффекты этой проверки дополняют эффекты Досуга и Развлечений и действуют в течение такого же времени. При помощи Досуга и Развлечений герой не может восстановить число ЕЗ, превышающее его **модификатор Обаяния +1** (минимум 1).

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Мимолетное счастье: герой полон светлой радости и надежд. Кажется, мироздание в кои-то веки улыбается ему. Герой восстанавливает 2 ЕЗ или 2 Единицы Характеристик и в следующей сцене может перебросить число проверок, равное модификатору своего Обаяния (минимум 1 проверку).
13-18	Весело покуролесил: герой славно отдохнул. Конечно, были и неприятные минутки, но стоит ли о них вспоминать? Герой восстанавливает 1 ЕЗ или 1 Единицу Характеристик и может перебросить 1 проверку в следующей сцене.
7-12	Скуотища: герой кое-как убил время. День скоротал, да и ладно.
1-6	Все тлен: герой пал духом. Его душит бессильная ярость или злые слезы, а окружающий мир выглядит еще гаже, чем обычно. Плохое настроение и Помехи на все активные проверки останутся с героем до конца следующей сцены.

ВАРИАНТЫ ДОСУГА

Досуг/ Развлечение	Что происходит	Возможности	Проблемы	Риск	СП
Азартные игры	Герой проводит время за картами и бильярдом, посещает крысиные бега или бои сервоботов.	Преуслев в проверке Ловкости рук (Лв) или Общения (Вн, Мд, Об), герой приобретает предметы и услуги на СП Развлечения х 2. Выберите СП развлечения до броска – это ценности, которые герой готов поставить на кон!	Провалив проверку Наблюдательности (Мд), герой расстанется с самым ценным предметом из своего снаряжения. Если герой выиграл, он будет ограблен, лишится выигрыша, самого ценного предмета из своего снаряжения и потеряет 15 – Бонус доспека ЕЗ.	4	1+
Баня	Герой расслабляется в горячей ванной или банной парилке. Если герой обильно аугментирован, он может посетить клининг-центр для киберизированных граждан.	Герой получает Преимущество на проверке Общения в течение следующей сцены. Душистое мыло и чистая физиономия – залог привлекательности!	Провалив проверку Выносливости, герой с непривычки чувствует себя нехорошо и Устает до конца следующей сцены.	0	2/4/6
Бордель	Герой отправляется в публичный дом, центр виртуального секс-досуга, или подыскивает кого-нибудь на улице.	Здесь умеют развеять скуку! Герой может перебросить 1 проверку в течение следующей сцены.	Герой должен совершить проверку Скрытой угрозы и вычесть из результата Риск.	3	5/10/15
Бои без правил	Герой участвует в боях без правил. Если он хочет сделать ставку, используйте вариант «Азартные игры».	Размять кулаки о чужую харю и при этом подзаработать – бесценно! Преуслев в проверке Доблести (Рукопашный бой), герой получает предметы и услуги с общей СП, равной величине успеха.	Герой должен совершить проверку Защиты. Он теряет число ЕЗ, равное величине провала. Герой не может использовать доспех! После боя герой общается с зрителями и совершает проверку Скрытой угрозы. Если герой провалил проверку Доблести, вычтите Риск из проверки Скрытой угрозы. Чтобы избежать встречи с зрителями, герой должен преуспеть в проверке Скрытности (Лв, Ин)!	6	3/6/9
Водка и лапша	Герой отправляется в питейное заведение. Со всеми вытекающими.	Преуслев в проверке Общения (Вн), герой узнает интересную новость или знакомится с важным статистом, а также может перебросить проверку Впечатления от одного из своих спутников с бонусом, равным величине успеха. Многое ощущается иначе, когда в желудке плещется четвертинка чего-нибудь здакого...	В случае провала проверки Общения герой должен совершить проверку Скрытой угрозы и вычесть из результата Риск и величину провала.	1	1/3/7
Воровство	Герой шныряет повсюду и тырит все, что плохо лежит.	Воруй, убивай и про гусей не забывай! Преуслев в проверке Ловкости рук, герой получает предметы и ценности с общей СП, равной величине успеха.	Герой совершает проверку Скрытой угрозы. Также герой должен совершить проверку Скрытности (Ин). Вычтите из результата проверки Скрытой угрозы Риск и при необходимости величину провала проверки Скрытности и Ловкости рук.	2	0

Досуг/ Развлечение	Что происходит	Возможности	Проблемы	Риск	СП
Гонки	Герой участвует в автогонках. Если он хочет сделать ставку, используйте вариант «Азартные игры».	Хлебнуть адреналина и восторгов публики... Для того тачка и нужна! Преуспев в проверке Управления транспортом (Лв), герой получает предметы и услуги с общей СП, равной величине успеха.	Герой должен совершить проверку Управления транспортом. Прибавьте к Сложности проверки Опасность местности, в которой происходят гонки. Транспортное средство теряет число ЕЗ, равное величине провала. После гонок герой общается с зрителями и совершает проверку Скрытой угрозы. Если герой провалил Управление транспортом, вычтите Риск из проверки Скрытой угрозы. Чтобы избежать встречи со зрителями, герой должен преуспеть в проверке Скрытности (Лв, Ин)!	5	5/7/10
Зрелище	Герой отправляется в кино, на диско-вечер или смотрит новостную сводку по муниципальному инфовизору.	Зрелище - отличный способ завести знакомства и узнать новости. Преуспев в проверке Общения (Об), герой узнает интересную новость или знакомится с важным статистом.	В случае провала проверки Общения герой должен совершить проверку Скрытой угрозы и вычесть из результата Риск и величину провала.	1	3/9/15
Копание в мусоре	Герой роется в кучах хлама. Это помогает успокоить нервы и настраивает на философский лад.	Мусор таит несметные богатства в ожидании тех, кто им не побрезгует! Преуспев в проверке Наблюдательности (Ин), герой получает предметы с общей СП, равной величине успеха.	В случае провала проверки герой получает Загрязняющие Повреждения, равные Величина провала + Опасность местности . Если герой отыскал предметы с СП 10 или больше, он должен совершить проверку Скрытой угрозы и вычесть из результата 1 за каждую 1 СП после 10, т.е. 1 за СП 11, 2 за СП 12 и так далее.	1	0
Марафет	Герой прихорашивается - полирует имплантаты, ставит ирокез, или депилирует зону бикини. В самом деле, неотложные дела - не повод плохо выглядеть!	Преуспев в проверке Ловкости рук (Лв, Ин, Мд), герой получает Преимущество на проверке Общения в течение следующей сцены.	В случае провала проверки что-то пошло не так. Герой выглядит (или ведет себя) странно, и получает Помеху на проверке Общения в следующей сцене. Потом кто-нибудь обязательно скажет ему, что хром пошел пятнами, а ирокез растрепало кондиционером.	1	5
Наедине с искусством	Герой рисует, пишет стихи или музицирует. Он не обязан делать это хорошо - в таких делах главное процесс. Скорее всего, герой попытается уединиться. Разве что, согласится терпеть близости прекрасную музу... Или нескольких.	В случае успеха проверки Искусства (Ин, Мд), герой сможет перебросить 1 проверку в течение следующей сцены. Обозначьте замысел героя до проверки Искусства. Повысьте СП работы на 5 за каждую градацию сложности после 10 (сверьтесь со стандартной таблицей сложностей).	Провал проверки Искусства расстраивает героя и делает его мрачным и угрюмым. До конца следующей сцены герой совершает с Помехой все проверки, использующие (Ин), (Мд) и (Об). Герой тратит на свой шедевр СП Досуга + 1 СП за каждую 1, на которую он провалил проверку.	0	2/5/8

Досуг/ Развлечение	Что происходит	Возможности	Проблемы	Риск	СП
Наркопритон	Герой пытается забыть, опьянив себя наркотиками. Он может делать это в вонючем подвале или роскошных апартаментах, но конец всегда один...	Герой получает Преимущество на проверки, использующие (Сл), (Лв), (Вн), (Ин), (Мд), (Об), (Ск), (Вл) или (Рц) в следующей сцене (выберите только одну Характеристику). Все остальные проверки в течение сцены герой совершает с Помехой.	Герой должен совершить проверку Выносливости. При провале он получает Ядовитые Повреждения, равные [5 – модификатор Выносливости героя] и Состояние Отравления. Также при провале герой должен совершить проверку Скрытой угрозы и вычсть из результата Риск.	5	3/6/9
Проверка снаряжения	Герой проверяет оружие, чистит доспех или копается в двигателе своей тачки.	Преуспев в проверке Наблюдательности (Ин), или Обращении с животными (Ин, Мд), в следующей сцене герой может перебросить проверки, во время которых выпала Осечка или проверки Вождения (Лв).	Никаких проблем. Не считая того, что герой занимался какой-то скукотей, пока остальные развлекались!	0	0
Посещение медцентра	Герой обращается за медицинской помощью. Наверное, она действительно ему необходима.	Герой восстанавливает [5 + модификатор Выносливости] ЕЗ (в том числе, нанесенных Загрязнением). Его сломанные конечности считаются вправленными.	Герой должен преуспеть в проверке Интеллекта или Медицины (Ин). В случае провала, посещение врача обойдется на 5 СП дороже.	1	5/10/15
Порно	Герой уединяется с глянцевыми красотами – или с любопытным видеофрагментом. Изыски пластической хирургии, макияжа и графической редакции действительно могут ненадолго взбодрить!	Преуспев в проверке Обаяния, герой совершает с Преимуществом 1 проверку в следующей сцене. Также Герой совершает проверку Наблюдательности (Мд). В случае успеха он может заметить нечто любопытное – особенно, если удачно выбрал место уединения.	При провале проверки герой скучает – все это он уже многожды видел, а кое в чем даже участвовал сам. Герой совершает с Помехой 1 проверку в следующей сцене.	0	1. За траффик придется заплатить!
Прогулка	Герой бродит по околотку, наслаждаясь видами.	Герой наблюдает, как солнце величаво встает над шпилями небоскребов, как ветер играет обрывками листовок и газет, слушает, как гудят высоковольтные провода... и открывает нечто важное для себя.	Герой совершает проверку Встреч и Находок и Проверку Скрытой угрозы. Опасность Встреч и Находок равна Опасности местности.	0	0
Расслабляющее ничегонеделание	Герой лежит на потертом автомобильном сидении, слушает музыку из шипящих колонок, глядит в окно и строит воздушные замки... или просто не думает ни о чем.	Время от времени ничегонеделание просто жизненно необходимо. Герой совершает проверку «Чудно время провели» с бонусом, равным своему модификатору Обаяния (минимум с +1).	Главная проблема – друзья, которым нельзя сказать, что одно облако похоже на мотоцикл, а другое – на бывшего президента. Но к счастью, друзьям и самим есть чем заняться.	0	0

Досуг/ Развлечение	Что происходит	Возможности	Проблемы	Риск	СП
Романтическая связь	Герой пытается завести интрижку на вечер... Или отыскать любовь всей своей жизни.	Герой должен преуспеть в проверке Общения (Об). В случае успеха, он находит пару и может совершить 1 проверку с Преимуществом в следующей сцене.	Совершите проверку Скрытой угрозы. Отнимите от результата Риск и величину успеха проверки Общения героя. Не исключено, что ему придется объясняться с родственниками пассии или удирать через окно!	1	3. В это число входят милье безделушки и прочие знаки внимания. СП может увеличиться, если герой идет развлекаться вместе с пассией!
Серфинг	Герой исследует просторы Сети и узнает много нового для себя.	Преуспев в проверке Интеллекта, герой извлекает из прочитанного пользу. В зависимости от того, что читал, в следующей сцене герой может перебросить 1 проверку, использующую (Сл), (Лв), (Вн), (Ин), (Об).	При провале проверки герой злится, что в Сети нет ничего, кроме школоты и рекламы. Он совершает с Помехой первую проверку в следующей сцене.	0	0
Сон	Герой практично использует свободное время для сна.	Преуспев в проверке Мудрости, герой засыпает и восстанавливает 1 ЕЗ или 1 Единицу Характеристики. Таким образом в течение суток герой не может восстановить ЕЗ или ЕХ, превышающие числом модификатор его Выносливости (минимум 1 ЕЗ).	Провалив проверку Мудрости, герой валется без сна, думая о всякой ерунде. Он совершает с Помехой первую проверку в следующей сцене.	0	0
Состязание	Герой участвует в баттле, стрельбе по мишеням, скоростной сортировке мусора или другом подобном развлечении. Если герой делает ставку, используйте вариант «Азартные игры».	Состязание предполагает соревновательный момент но, как правило, не угрожает жизни и здоровью напрямую. Преуспев в профильной проверке, герой получает предметы и услуге с общей СП, равной величине успеха.	После состязания герой общается с зрителями и совершает проверку Скрытой угрозы. Если герой провалил профильную проверку, вычтите Риск из проверки Скрытой угрозы. Чтобы избежать встречи со зрителями, герой должен преуспеть в проверке Скрытности (Лв, Ин)!	2	2/5/8
Танцы	Герой отправляется рейв-вечеринку, чтобы на других посмотреть, себя показать и между делом поддаться под музыку.	Герой развлекается, но это не значит, что он не пытается впечатлить окружающих. Преуспев в проверке Атлетики (Об) или Искусства (Об), герой узнает интересную новость или знакомится с важным статистом.	В случае провала проверки герой должен совершить проверку Скрытой угрозы и вычесть из результата Риск и величину провала.	1	1-5
Хобби	Герой занимается любимым делом - вязанием, плетением фенечек или гравировкой.	Хобби включает в себя виды деятельности, не попадающие в прочие варианты таблицы. При успехе профильной проверки, герой может перебросить 1 проверку в следующей сцене. Обозначьте замысел героя до проверки. Повысьте СП работы на 5 за каждую градацию сложности после 10 (сверьтесь со стандартной таблицей сложностей).	Провал проверки расстраивает героя и делает его мрачным и угрюмым. До конца следующей сцены герой совершает с Помехой все проверки, использующие (Ин), (Мд) и (Об). Герой тратит на свою поделку СП Досуга + 1 СП за каждую 1, на которую он провалил проверку.	0	2/5/8

ПУТЕШЕСТВИЯ

В мире наступившего будущего города слились в один бескрайний мегалополис. Несмотря на регулируемые хайвеи и общественный транспорт, передвигаться по нему с комфортом не так-то просто. Какая бы причина не вынудила героев двинуться в путь, в дороге их подстерегает немало трудностей. Если путешествия являются важной частью вашей истории, и вы желаете выяснить, насколько сложен будет путь, следуйте пунктам ниже:

1. Сделал дело – гуляй смело. Игроки должны решить, кто из героев или статистов в группе станет:

– **Гидом**, который выстраивает маршрут, определяет подходящие места для ночлега, перекусов и подзарядки. Навык Выживания в городе (Ин) – важнейший для Гида.

– **Скаутом**, который идет впереди группы, отслеживая все подозрительное и разыскивая места, представляющие интерес. Ему понадобятся Скрытность (Лв, Ин) и Наблюдательность (Ин, Мд).

– **Часовым**, который вовремя заметит опасность. Высокий Навык Наблюдательности (Мд) – главное достоинство Часового.

– **Механиком**, который следит за состоянием машин и прочей техники в группе. Ему потребуется Ремонт (Ин, Мд). Если герои не используют технику, игнорируйте эту роль.

– **Погонщиком**, который следит за тем, чтобы вьючные животные не провалились в канализационный люк, не напились из сточной канавы и не гадили на тротуар там, где это запрещено. Он использует Обращение с животными (Сл, Ин, Мд, Об). Если герои не используют вьючных животных, игнорируйте эту роль.

Одну роль могут выполнять несколько героев (используйте правила Взаимопомощи), но один герой не может выполнять несколько ролей.

Когда по тем или иным причинам роль остается невыполненной, последствия могут быть самыми плачевными.

Если Гида или Погонщика нет в группе, считайте, что при соответствующих проверках выпало 5. Если разница между этим результатом и целевой сложностью проверки превышает 10, считайте проверку Критическим провалом.

Если группа отправился в путь без Скаута, серьезно повышается шанс наткнуться на уличную банду, комендантский отряд, или встретиться с препятствием, преодоление которого потребует серьезной траты времени и сил.

Если в группе нет Впередсмотрящего, герои могут стать жертвами случайного нападения. Они уязвимы для всех тех опасностей, которые легко предотвратить, заметив вовремя!

2. По дороге всегда быстрее. Определите Опасность местности, по которой предстоит пройти героям – в пути их ждет немало сюрпризов! Если в пути герои преодолевают местность с разными уровнями Опасности, используйте наибольший.

Тип местности	Опасность
Благополучные сектора с развитой инфраструктурой и сносной системой поддержания правопорядка.	0
Спальные районы, окраины крупных деловых центров.	1
Трущобы, неблагополучные сектора.	2
Промзоны, зоны персональной ответственности населения (то есть, свободные от государственного контроля).	3
Комендантские зоны, заброшенные сектора.	4
Карантинные зоны, заброшенные сектора, уничтоженные природными или промышленными катастрофами.	5

3. Долго ли, коротко ли...

Определите длительность пути в днях, ориентируясь на среднюю скорость движения из таблицы ниже:

Герои передвигаются...	Среднее расстояние, пройденное за час	Среднее расстояние, пройденное за день
Пешком	5 километров	40 километров
Верхом	10 километров	80 километров
На машине по автострате	50 километров	400 километров
На машине по дороге	25 километров	200 километров
На машине по бездорожью	15 километров	120 километров

Длительность задает базовую Сложность пути. Прибавьте к ней Опасность местности. Получившееся число – финальная Сложность пути.

Длительность	Базовая Сложность пути
1-15 дней	10
16-40 дней	15
41 день и больше	20

Герои могут увеличить скорость передвижения вдвое. При этом они получают Помеху на проверки Наблюдательности (Мд) и должны совершить проверку Выносливости против 15. В случае провала герои измотаны и находятся в состоянии Усталости до тех пор, пока не отдохнут минимум 8 часов. Опасность местности в этом случае возрастает на 1. Опасность местности возрастает на 2, если в группе есть транспортные средства, скакуны или выючные животные.

Герои могут сократить скорость передвижения вдвое и использовать при этом Навык Скрытности.

4. Да что вы, ребята, я сам здесь впервой! Гид совершает проверку Выживания в городе (Ин), Механик совершает проверку Ремонта (Ин, Мд), Погонщик совершает проверку Обращения с животными (Сл, Ин, Мд, Об) против финальной Сложности пути. Если в группе есть и Механик, и Погонщик, используйте *худший* бросок из двух.

Успех проверок означает, что путешествие проходит без осложнений и позволяет героям наслаждаться относительным комфортом:

Величина успеха	Эффект
1-5	-
6-10	Группа прибывает на место на 1 день раньше.
11-15	Расход топлива и других ресурсов сокращается вдвое.
16-20	Группа может избежать 1 Встречи или Находки, или совершить 1 дополнительный бросок по таблице Встреч и Находок.
21 и больше	Группа может избежать до 2 Встреч или Находок, или совершить до 2 дополнительных бросков по таблице Встреч и Находок. Группа прибывает на место 2 дня раньше.
Критический Успех	Преимущество на проверку Встреч и Находок.

Если любой из героев провалил проверку, он и его спутники получают Загрязняющие Повреждения, а Опасность Встреч и Находок, изначально равная нулю, возрастает. При провале нескольких проверок штрафы суммируются.

Величина провала	Величина Загрязняющих Повреждений	Опасность Встреч и Находок
1-5	1	1
6-10	+1	+1
11-15	+1	+1
16-20	+1	+1
21 и больше	+1	+1
Критический Провал	Помеха на проверки Встреч и Находок	Помеха на проверки Скрытой угрозы

5. Встречи и Находки. Приятные неожиданности редки в пути, зато других хоть отбавляй. Совершите проверку Неприятностей и определите число Встреч и Находок:

Результат проверки Неприятностей	Число Встреч и Находок
19-20	0 + Опасность Встреч и Находок
13-18	1 + Опасность Встреч и Находок
7-12	2 + Опасность Встреч и Находок
1-6	3 + Опасность Встреч и Находок

Чтобы определить целевую сложность проверок, не связанных с Общением, сложите [**10 + Опасность местности + Опасность Встреч и Находок**]. Если проверки Впечатлений достаточно хороши и нет никакой спешки, большинство статистов готовы общаться и взаимодействовать с героями.

ВСТРЕЧИ И НАХОДКИ

Встречи и Находки описаны максимально абстрактно для наибольшей широты трактовки. Проверка «Скрытой угрозы» все еще может серьезно изменить контекст сцены.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Встреча благоприятна для героев, а Находка скрывает богатства. Герои могут приобрести новых друзей, ценное снаряжение или пополнить запасы необходимого.
13-18	Встреча не несет очевидной угрозы и может привести к разного рода выгодам, особенно если герои будут избегать резких слов и агрессивных действий. Находка позволит героям разбогатеть, если они проявят находчивость и смелость.
7-12	Встреча таит опасность или может задержать героев, но они могут избежать ее и даже извлечь выгоду, если проявят осторожность. Находка требует самого бережного обращения и не прощает беспечности.
1-6	Встреча грозит героям гибелью (а то и чем похуже), Находка может погубить даже тех, кто решит благоразумно пройти мимо. Но шанс выкрутиться есть даже здесь...

6. Скрытая угроза. Если герои не смогли или не захотели избежать Встречи или Находки, совершите проверку Скрытой угрозы. Перед совершением проверки рекомендуется дать ситуации накалиться или даже завершить сцену. Отнимите от результата проверки Опасность Встреч и Находок, определенную на 4 этапе.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Герои будут вознаграждены за смелость, отзывчивость и доброту, а нерешительность, равнодушие и жестокость не возымеют далеко идущих последствий. Да, иногда случается и такое.
13-18	Одна из тех Встреч, которая может принести новых друзей, одна из тех Находок, которая может обогатить героев. Но даже если и нет, то, по крайней мере, никаких подвохов...
7-12	Проблема, которую все же реально заметить, пока не станет слишком поздно. Встреча или Находка еще могут обернуться сущим кошмаром, но герои выйдут сухими из воды, если не будут хлопать ушами.
1-6	Герои попали в переплет. Убитая шпана имела влиятельных покровителей, найденные предметы были кем-то спрятаны, а спасенная красотка обчистила машину и сбежала!

ПЕРЕНОС ТЯЖЕСТЕЙ

Весы в игре измеряются в килограммах. Комфортная нагрузка для героя равна значению его Силы $\times 3$. Если герой несет больший вес, то его Скорость делится на 2. Если нагрузка героя превышает параметр его Силы $\times 5$, все его активные проверки совершаются с Помехой, а все атаки по нему совершаются с Преимуществом. Максимальная нагрузка героя, с которой он может передвигаться, равна его Силе $\times 10$.

Герой может толкать, тянуть и отрывать от земли вес, вдвое превышающий его максимальную нагрузку. Если герой толкает или тянет вес, превышающий его максимальную нагрузку, его Скорость падает до 1. В противном случае герой передвигается с половинной Скоростью (если только не тянет свой комфортный вес).

Большие герои могут нести больший вес. Герой увеличивает вдвое все параметры, связанные с переносом тяжестей, за каждую категорию размера больше среднего. Маленькие герои

ополовинивают эти параметры за каждую категорию размера меньше среднего.

Четвероногие существа: четвероногие существа, такие, как кони, мулы и слоны, способны переносить большой вес. Увеличьте вдвое все параметры, связанные с переносом тяжестей после учета бонусов или штрафов за размер. Например, чтобы определить комфортную нагрузку для Большого коня, умножьте его Силу на 3, затем на 2 за размер, и еще на 2 – за четвероногость. Маленькая лайка при этом будет способна нести такой же вес, как Средний человек с аналогичным параметром Силы. Обратите внимание, что гигантские пауки, улитки и змеи считаются четвероногими для определения нагрузки!

Если подробные подсчеты переносимого веса кажутся вам слишком обременительными или не слишком важными для вашей истории, считайте, что герои без особых затруднений могут переносить вес, равный их Силе $\times 10$ и толкать или тянуть вес, равный их Силе $\times 20$. В конце концов, они герои, и этим все сказано!

ПЛАВАНИЕ

Вплавь герой передвигается с половиной своей нормальной Скорости. Если герой несет вес, превышающий значение его Силы, ему потребуются проверки Силы или Атлетики (Сл), чтобы держаться на воде. Если герой плышет с весом, превышающим значение его Силы $\times 3$, он получает Помеху на эту проверку. Если герой плышет с весом, превышающим значение его Силы $\times 5$, он получает 2 Помехи. Герой автоматически проваливает проверку, если несет максимальный вес. Проваливший проверку герой находится в состоянии Удушья. Обратите внимание, что провал не всегда означает, что герой идет ко дну. Используйте стандартную таблицу сложностей для отображения быстрого течения или неблагоприятных погодных условий.

Иногда герой может передвигаться вплавь с нормальной Скоростью или даже быстрее, например, если он плывет по течению, хотя в таких случаях ему точно потребуются проверки Атлетики (Сл).

Герой, вынужденный сражаться во время плавания, совершает все атаки с Помехой. Если герой провалил проверку Силы или Атлетики (Сл) во время плавания, он пропускает свою Очередь!

ПАДЕНИЕ

Падая или прыгая с большой высоты, герой может пострадать. Герой может спрыгнуть с высоты в 3 метра без всякого вреда для себя. За первый метр после 3 герой теряет 1 ЕЗ, за второй – 2 ЕЗ, за третий – 4 ЕЗ, за пятый – 8 ЕЗ и т. д. Потеря Единиц Здоровья суммируется, то есть, спрыгнув с высоты 6 метров, герой потеряет 7 ЕЗ. Если при прыжке герой теряет число Единиц Здоровья, достаточное для нанесения Опасной раны, то он ломает конечность – случайно определите, какую любым удобным для вас способом. Успешная проверка Атлетики против **|10 + высота в метрах (первые 3 метра считаются!)** | избавит героя от перелома, но не избавит его от потери Единиц Здоровья.

Если герой *падает*, то есть не смог сгруппироваться и подготовиться к прыжку, то он дополнительно теряет 2 ЕЗ за каждый метр, который пролетел, а также число ЕЗ, равное Бонусу к защите доспеха, который на нем надет. Возможно, потребуется проверка Неприятностей, чтобы определить, отделался герой синяками, или получил серьезные травмы.

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ

Здесь подробно рассказывается о том, как сведущий хакер может осложнить жизнь своим недругам.

НЕЙРОМАНТИЯ

В мире наступившего будущего взломать можно *все*, включая живых существ. Разумеется, хакинг и использование тактического программного обеспечения нелегально и преследуется законом... Но это мало кого останавливает.

Тактическое программное обеспечение представляет собой весь спектр средств, облегчающих несанкционированный доступ к киберсистемам других людей. Некоторые из них действительно были разработаны правительством или корпорациями для использования в локальных боевых столкновениях, другие изготовлены гениальными одиночками, третьи основаны на творческом использовании уязвимостей бионической аугментики. В итоге и программы, и гайды по их применению попадают на черный рынок и становятся доступны любому, кто готов раскошелиться.

Хакеры: стать хакером может любой Серфер или герой, оснащенный Даталинком и Беспроводным модулем, достаточно сведущий во Взломе. Также для успешного хакинга герою потребуется много Энергии.

СП: СП тактического ПО указана рядом с его названием.

Дистанция: предельное расстояние в метрах, на котором действуют эффекты хака.

Дистанция: касание. Если тактическое ПО обладает этим свойством, то для успеха необходимо коснуться цели. Если цель сопротивляется, то хакеру нужно преуспеть в проверке Доблести (Рукопашный бой) против Защиты цели, чтобы хак сработал.

Дистанция: импульс. Если хак является импульсом, то цель теряет $|EЗ = K20 + \text{Навык Взлома} + \text{модификатор Ловкости} + \text{бонус к Повреждениям импульса} - \text{штраф зоны поражения} - \text{Зщ цели}|$. Герой получает Помеху к проверке, если пытается поразить импульсом цель на Дальней дистанции. Импульс наносит Критический удар при выпадении 20.

Мультихак: хак, действующий в на всех пределах некоей области. Указанная дистанция представляет собой радиус области в метрах. Центром области является Хакер.

Сложность: чтобы хак сработал, хакер должен преуспеть в проверке Взлома против Сложности хака. Если целей хака несколько (как в случае мультихака), то совершается одна проверка и результат сравнивается со Сложностью для каждой отдельной цели. Цель может отключить защитное ПО и не сопротивляться действию хака.

Время хакинга: время, необходимое для срабатывания хака.

Время действия: время, в течение которого эффекты хака остаются в силе.

Энергозатраты: количество Энергии, необходимое для хака. При использовании внешних источников питания не забывайте, что 1 Энергия = 100 Энергоимпульсам.

Цикл: Хаки, имеющие продолжительный эффект, могут циклироваться. Для этого не требуется дополнительного броска. Герой может циклировать хак, если цели не находятся в пределах его Дистанции. Если герой решил циклировать хак, в начале своей Очереди, он теряет Энергию, необходимую для этого. Герой может циклировать число хаков, равное модификатору его Интеллекта. Если герой циклирует хак и получает Повреждения, превышающие

параметр его Воли или равный ему, хак немедленно прекращает свое действие.

Размер Имеет Значение (РИЗ): некоторые Хаки требуют больших энергетических затрат, если размер цели превышает Средний. Увеличьте Энергозатраты на 2, если цель Большая, на 4, если цель Огромная и на 6, если цель Громадная. Энергозатраты Цикла увеличиваются на половину указанных чисел. Энергозатраты хака не понижаются, если целью является Маленькое или Крошечное существо.

Буст: увеличив Энергозатраты на указанную величину, герой может расширить возможности хака или добавить различные эффекты. Количество символов «*» обозначает количество единиц Энергии, необходимое для Буста.

Физическое противодействие хаку: если в процессе хакинга герой получает Повреждения, превышающие его Волю, хак автоматически не удастся. В случае с мгновенными хаками, это возможно, если противник хакера предварительно выбрал Маневр Выжидания.

Если герой стремится помешать хакеру, не нанося тому повреждений, он должен пройти проверку Навыка, логически применимого в ситуации (Общение – для едких шпилек и восклицаний вроде «у тебя за спиной!», Атлетика – для отрезвляющих оплеух и так далее) против [20 + Воля хакера].

Если вы хотите добавить в подобные ситуации дополнительную остроту, заявивший Выжидание и хакер должны совершить Состязание Реакции. Победитель действует первым.

Хак и связь с Сетью: в зонах, где нет связи с Сетью, все хаки имеют дистанцию касания. Обратите внимание, что многие из них при этом становятся бесполезны! В зонах с плохой связью все хаки, кроме хаков с дистанцией касания, совершаются с Помехой.

ТАКТИЧЕСКОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Блюр (СП 10)

Сложность: **|10 + Воля целей|**.

Дистанция: 20 метров.

Время сотворения: Действие.

Время действия: 1 минута.

Энергозатраты: 2.

Цикл: 1 +1 за каждого существо под действием хака.

Свойства: Блюр – **мультихак**, нарушающий протокол захвата цели. Все существа, чья Воля не превышает Взлома героя, атакуют его или выбранный им объект со штрафом в -2.

Буст:

*Дополнительный -1 к атакам.

*Дополнительный существо под действием Блюра.

Депрессия (Сп 7)

Сложность: **|10 + число потенциальных целей|**.

Дистанция: 30.

Время хакинга: Действие.

Время действия: 5 секунд (полный Круг в боевой сцене).

Энергозатраты: 2.

Поддержание: 1.

Свойства: Депрессия – **мультихак**. Противники хакера получают -1 к проверкам Доблести и Меткости. Противники, Воля которых превышает Взлом хакера или равна ему, не попадают под действие Депрессии. Число противников, попавших под действие хака, равно числу, на которое хакер прошел проверку Взлома (минимум 1, даже если проверка провалена. При Критическом провале Энергия потрачена, но хак не срабатывает). Хакер выбирает, кто именно попадет под действие хака.

Буст:

*Дополнительные -1 к проверкам Доблести и Меткости.

*+10 метров к дистанции.

Иллюзорная внешность (СП 11)

Сложность: **|10 + Воля целей|**.

Дистанция: 10 метров.

Время хакинга: 10 минут.

Время действия: 10 минут.

Энергозатраты: 2.

Цикл: 1 +1 за каждого союзника под действием хака.

Свойства: Иллюзорная внешность – **мультихак**. Перехватив входящие видео и аудиосигналы жертв, хакер корректирует свой отображаемый образ. Он выглядит, пахнет и ощущается как другое существо. Мастер может потребовать проверки Интеллекта хакера, если требуется воспроизвести конкретные детали внешности, элементы одежды, характерные запахи...

Буст:

*-5 минут к времени хака (то есть 2 дополнительных Энергии позволяет выполнить хакинг мгновенно).

*+5 метров к дистанции.

*-1 к сложности проверки.

*+1 существо под действием хака.

Взрыв (СП 8)

Дистанция: Ближняя 20/ Дальняя 40.

Время хакинга: Действие.

Энергозатраты: 2, РИЗ.

Бонус к Повреждениям: +3.

Свойства: Взрыв – **импульс**. Поразив жертву, хакер провоцирует детонацию энергетических элементов. Если жертва получила Повреждения, она теряет 2 Энергии и Загорается. Взрыв наносит Огненные и Проникающие Повреждения.

Буст:

*+1 к БПв.

*+10 метров к дистанциям.

Контрмеры (СП 7)

Сложность: смотрите описание.

Время хакинга: Быстрое действие.

Энергозатраты: X , где X равен числу энергии, вложенному во враждебный хак.

Свойства: хакер активно противостоит вторжению извне, не полагаясь на автоматические системы защиты и антивирусы. Дополнительные проверки не требуются, но хакер теряет 1 дополнительную Энергию за каждую единицу разницы не в свою пользу между своим Взломом и Взломом нападающего. Контрмеры могут применяться вне очереди героя.

Короткое замыкание (СП 8)

Дистанция: Ближняя 20/ Дальняя 40.

Время хакинга: Действие.

Энергозатраты: 1, РИЗ.

Бонус к Повреждениям: +0.

Свойства: хакер дистанционно поражает электросистемы цели, вызывая короткое замыкание. Короткое замыкание – **импульс**. Если хакеру удалось поразить цель, она должна пройти проверку Выносливости против 5 или стать Оглушенной. Жертва не получает Повреждений, но каждая 1, на которую хакер прошел проверку, повышает сложность проверки для цели на 1.

Буст:

*+1 к сложности проверки для жертвы.

*+10 метров к дистанциям.

Матрица (СП 10)

Сложность хакинга: используйте стандартную таблицу сложностей. Обратите внимание, что на многие вопросы Сеть может дать ответ и без этого хака.

Время хакинга: 1 час.

Энергозатраты: 2.

Свойства: в мире наступившего будущего почти не осталось места для чудес и неизведанного. Но если где и можно наткнуться и на первое, и на второе, так это в Сети. Она давно стала чем-то большим, чем хранилище информации, совмещенное со средствами связи.

Хакер может спросить у глобальной Сети (в лице мастера) совета. Это не просто фраза, забитая в поисковик – хак сочетает в себе расширенный сетевой поиск, информацию, сохраненную в кэше, комплексный запрос когнитивным нейросетям... и немного цифровой магии. Вопрос может быть любым (в том числе комплексным), но мастер никогда не должен давать исчерпывающий и подробный ответ. Ведь, как известно, прошлое – история, а будущее – тайна, даже для Сети!

Буст:

*Оборвав 1 Нить, хакер получает *подробный* ответ на 1 простой вопрос – если такой ответ существует. Тем не менее, ответ все еще подается в иносказательной форме – достаточно прозрачной для толкования.

Хакер может увидеть прошлое места – включая многое из того, что случилось в нем. Для этого хакер должен преуспеть в проверке Взлома против **[15 +1 за каждый месяц, прошедший с момента, который хочет увидеть хакер].

Монтаж (СП 12)

Сложность: **[10 + Воля целей]**.

Дистанция: 30.

Время хакинга: Действие.

Время действия: 5 секунд (полный Круг в боевой сцене).

Энергозатраты: 3.

Цикл: 1, +1 за каждое дополнительное существо под действием хака.

Свойства: монтаж – **мультихак**. Хакер стирает свое изображение на всех системах видеорегистрации, включая глаза недругов.

Буст:

*+10 метр к дистанции.

*+5 секунд к действию хака.

*-1 к сложности проверки.

*+1 существо под действием Монтажа.

Настройки скорости (СП 13)

Сложность: **|15 + число потенциальных целей|**.

Дистанция: 1.

Время хакинга: Действие.

Время действия: 5 секунд (полный Круг в боевых сценах).

Энергозатраты: 4.

Цикл: 1 ЕМ.

Свойства: Настройки скорости – **мультихак**. Хакер ускоряет или замедляет скорость отклика систем для выбранных целей. Перед хакингом герой должен выбрать, будет он ускорять или замедлять скорость отклика. Ускоренное существо повышает свои Скорость и Защиту на 1 на время действия хака и атакует с Преимуществом. Замедленное существо понижает свои Скорость и Защиту на 1 на время действия хака и атакует с Помехой. Существа, Воля которых превышает Взлом хакера или равна ему, не попадают под действие хака (хотя те, кто точно знает – или думает, что знает, – какой хак запускает герой, могут решить не сопротивляться). Число существ, попадающих под действие хака, равно числу, на которое хакер преодолел Сложность (минимум 1, даже если проверка провалена. При Критическом провале Энергия потрачена, но хак не срабатывает). Хакер выбирает, кто именно попадет под действие хака.

Буст:

*+1 к защите и скорости ускоренных существ или -1 к защите и скорости замедленных существ.

*+1 метр к дистанции.

ОП-локер (СП 11)

Сложность: **|10 + Воля цели|**.

Дистанция: 5.

Время хакинга: Действие.

Время действия: постоянно.

Энергозатраты: 4, РИЗ.

Свойства: хакер блокирует операционную систему жертвы. Пока хак действует, жертва Неподвижна.

Буст:

** -1 к сложности проверки.

*Хакер может заблокировать функционал отдельных частей тела жертвы.

Опустошение (СП 7)

Сложность: смотрите описание хака.

Дистанция: касание.

Время хакинга: Действие.

Энергозатраты: 2 ЕМ.

Свойства: хакер поглощает Энергию жертвы. Хакер должен преуспеть в проверке Доблести (Рукопашный бой) против Защиты цели. За каждую единицу Повреждений, которую хакер наносит жертве, он может восстановить 1 Энергию. Хакер не может восстановить больше Энергии, чем всего единиц Энергии было у жертвы в момент хака.

Отключение (СП 9)

Сложность: **|10 + Воля цели|**.

Дистанция: 5.

Время хакинга: Действие.

Время действия: смотрите описание хака.

Энергозатраты: 2.

Свойства: хакер на мгновение нарушает кислородную циркуляцию в живых тканях жертвы. Цель погружается в Сон

на число минут, равное числу, на которое хакер преодолел Сложность. Если заснувший стоял, он падает. Он проснется от грохота, если случайно завалится на буфет с посудой или стойку с оружием... В противном случае, спящий поудобнее устроится на полу.

Буст:

*-1 к сложности проверки.

*+5 метров к дистанции.

Перегрузка аудиовыходов (СП 7)

Сложность: **|10 + Выносливость целей|**.

Дистанция: 5.

Время хакинга: Действие.

Энергозатраты: 3.

Свойства: Перегрузка аудиовыходов – **мультихак**. Хакер сбивает настройки аудиосистем своих жертв и вызывает шумовую перегрузку систем. Существа, попавшие под действие хака, Оглушены. В случае Критического Успеха проверки Взлома, жертвы теряют Единицы Здоровья, равные модификатору Интеллекта хакера.

Буст:

*+5 метров к дистанции.

*-1 к сложности проверки.

Персонализированный поиск (СП 7)

Сложность: **|10 + Воля цели|** с учетом бонусов и штрафов, перечисленных ниже.

Дистанция: 1 километр. Если цели нет в пределах дистанции, хакер узнает об этом в конце действия хака.

Время хакинга: 10 минут.

Время действия: 1 час.

Энергозатраты: 2.

Свойства: хакер ищет свою цель, используя муниципальные системы слежения, веб-камеры мобильных и стационарных девайсов и зрительные имплантаты аугментированных граждан. Хакер получает возможность наблюдать за целью в реальном времени. Он видит все, происходящее в радиусе метра от нее и может использовать дисплеи устройств, если желает показать происходящее кому-либо. В зависимости от обстоятельств, хакер получает бонусы или штрафы к проверке Взлома. Если хак не срабатывает, хакер узнает, почему это произошло – защитные системы дали ему отпор, или он искал не там, или получил недостаточно информации. Однако провал проверки все еще не позволяет точно установить местонахождение цели, только примерную область, равную зоне покрытия хака.

Буст:

Хакеру хорошо знакомо существо или предмет, он видел их = +1.

Хакер обследует конкретную небольшую область (комнату, жилой блок, отрезок улицы), и цель находится именно там = +1.

Хакер хорошо знает область, в которой происходит поиск = +1.

Существо не подозревает, что за ним наблюдают, или цель поиска – предмет = +1.

Цель поиска статична (спящее или связанное существо, неподвижно лежащий предмет) = +1.

Хакер точно знает, где находится цель = +1.

Штрафы:

Хакер никогда не видел существо или предмет и вынужден довольствоваться абстрактным описанием = -5.

Хакер никогда не видел существо или предмет, но получил словесное описание или портрет = -1.

Хакер плохо знает область, в которой происходит поиск = -1.

Цель знает, что за ней наблюдают подобным образом = -1.

Цель поиска подвижна (идущее существо или предмет, лежащий в его кармане) = -1.

У хакера нет никаких идей о местонахождении цели = -1.

Буст:
+100 метров к дистанции или +1 метр к радиусу видимой области.

– 1 к сложности проверки.

Подавление логических центров (СП 9)

Сложность: **|10 + Воля целей|**.

Дистанция: 5.

Время хакинга: Действие.

Время действия: 10 минут.

Энергозатраты: 2.

Цикл: 1.

Свойства: подавление логических центров – **мультихак**. Под действием хака речь хакера звучит музыкально и ну очень убедительно – по крайней мере для тех, кто попал под действие мультихака. Хакер получает Преимущество на проверки Общения, пока хак действует. После окончания действия хака жертвы понимают, что их одурачили, если их Интеллект или Мудрость больше или равны Взлому хакера. В этом случае жертвы относятся к хакеру с Отвращением, и будут вести себя соответственно.

Буст:

*+1 метр к дистанции.

*-1 к сложности проверки.

Принудительное отключение (СП 15)

Сложность: смотрите описание.

Дистанция: касание.

Время хакинга: Действие.

Энергозатраты: 3, РИЗ.

Свойства: хакер провоцирует критический сбой бионических систем жертвы. Шок от принудительного завершения их работы зачастую приводит к смерти. Если хакеру удалось преодолеть Защиту цели, цель должна пройти проверку Выносливости против

5 или умереть. Жертва не получает Повреждений, но каждая 1, на которую хакер прошел Доблесть, повышает сложность проверки для цели на 1.

Буст:

*+1 к сложности проверки для жертвы.

Разряд (СП 8)

Дистанция: Ближняя 20/ Дальняя 40.

Время хакинга: Действие.

Энергозатраты: 2, РИЗ.

Бонус к Повреждениям: +1.

Свойства: Разряд – **импульс**. Достигнув цели, он вызывает утечку в энергетических центрах жертвы. При атаке Разряд ополовинивает бонусы доспеха и щита жертвы, и она теряет 1 Энергию. Цель загорается, если потеряла 5 и более ЕЗ. Разряд наносит Электрические Повреждения.

Буст:

*+1 к БПв.

*+10 метров к дистанциям.

*Позволяет хакеру провести еще одну атаку Разрядом в любую цель не более чем в 5 метрах от предыдущей. Хакер может повторять такие атаки до тех пор, пока у него есть Энергия и выполняются прочие условия, однако он не может поразить ими цель за пределами Дальней дистанции.

Разбалансировка (СП 10)

Сложность: [10 + Атлетика (Лв) целей].

Дистанция: 5.

Время хакинга: Действие.

Энергозатраты: 3.

Свойства: Разбалансировка – **мультихак**, поражающий двигательные центры жертв. Существа, попавшие под действие хака,

падают и теряют Единицы Здоровья, равные модификатору Интеллекта хакера.

Буст:

*+5 метров к дистанции.

** -1 к сложности проверки.

*+1 к потерянными жертвами ЕЗ.

Сейв (СП 6)

Сложность: **|10 + Воля цели|**, если цель сопротивляется действию хака.

Дистанция: 1.

Время хакинга: Действие.

Время действия: 1 час.

Энергозатраты: 3.

Цикл: 1.

Свойства: хакер оптимизирует работу систем жизнеобеспечения цели. Если во время действия хака ЕЗ цели достигают 0, она немедленно восстанавливает число ЕЗ, равное Взлому хакера. После этого действие хака завершается.

Если цель подвергается действию эффекта, убивающего вне зависимости от количества ЕЗ (например, ей отрубает голову), хак не срабатывает.

Буст:

*+1 метр к дистанции.

Спазм (СП 14)

Сложность: **|10 + Выносливость цели|**.

Дистанция: 1.

Время хакинга: Действие.

Время действия: 5 секунд (полный Круг в боевой сцене).

Энергозатраты: 2, РИЗ.

Свойства: хакер вмешивается в спинномозговую деятельность жертвы и вызывает сильнейший мышечный спазм. Целью хака могут

быть любые мышцы, хотя мастер может потребовать проверки Медицины для особенно изощренных заявок. Хак может выбирать различные зоны поражения. При поражении руки жертва роняет все, что держала в ней. При поражении ноги жертва падает. При поражении шеи жертва начинает задыхаться и находится в состоянии Удушья. При поражении головы хак вызывает у жертвы сильнейшую головную боль и состояние Агонии. При поражении глаза хак вызывает у жертвы Ослепление.

Хакер может поразить сердце жертвы, выбрав целью торс. В этом случае, жертва теряет 1 ЕЗ за каждую единицу, на которую хакер прошел проверку.

Буст:

*+1 метр к дистанции.

*+5 секунд к действию хака.

*-1 к сложности проверки.

***Эффекты хака становятся перманентными. Пораженную руку или ногу парализует. Агония будет долго и мучительно убивать жертву, пока той не окажут врачебную или техническую помощь. Поражение сердца приводит к инфаркту. Каждую минуту жертва теряет столько ЕЗ, сколько потеряла при первоначальной проверке Взлома хакера, и умрет, если ей не поможет врач или системный администратор.

Спам-атака (СП 10)

Сложность: **[10 + Воля целей]**.

Дистанция: 5.

Время хакинга: Действие.

Время действия: 10 минут.

Энергозатраты: 4.

Цикл: 2.

Свойства: Спам-атака — **мультихак**. Хакер выводит из строя спам-блокеры жертв и перегружает их потоком агрессивной рекламы. Существа, попавшие под действие хака, становятся

Нейтральны ко всем (подробнее см. «Социальные взаимодействия»), пока хак циклируется, даже если до того они были настроены крайне враждебно. Атаки по ним совершаются по правилам Внезапного нападения. Если жертва подвергается атаке и в результате теряет ЕЗ, системы безопасности преодолевают действие хака.

Буст:

*+5 метров к дистанции.

** -1 к сложности проверки.

Удаленное администрирование (СП 15)

Сложность: **|20 + Воля цели|**.

Дистанция: 1.

Время хакинга: Действие.

Время действия: 10 минут.

Энергозатраты: 4.

Цикл: 1.

Свойства: жертва становится послушным рабом хакера. Она готова исполнить все, что предлагает хакер, даже если это означает опасность для нее/ее близких. Хакер может видеть глазами жертвы, слышать ее ушами, ощущать ее телом. Статисты заметят, что жертва ведет себя *странно* (или почувствуют чужую волю), если их Наблюдательность или Взлом превышают Взлом хакера или равны ему. Персоны могут совершить проверку Наблюдательности или Взлома против **|10 + Взлом хакера|**.

Если хакер выбирает целью Удаленного администрирования существо, которое уже находится под действием этого хака, сотворенного другим хакером, он должен преуспеть в проверке Взлома против **|10 + Взлом враждебного хакера|**.

Буст:

*-1 к сложности проверки.

*Хакер распространяет действие хака на 1 дополнительное существо. Отдельной проверки не требуется. Например, если хакер

пытается удаленно администрировать существ с 5, 6 и 8 Волей и получает 21 при проверке Взлома, под действие хака попадают существа с 5 и 6 Волей, а существо с 8 Волей не затрагивается.

*+1 метр к дистанции.

*+10 минут к действию хака.

**Жертва забывает все, что делала под действием Удаленного администрирования.

**Хакер навязывает жертве новые воспоминания. Это может (но не обязательно) повлиять на ее поведение и отношение к окружающим.

Удаленный доступ (СП 12)

Сложность: **[10 + Воля цели]**.

Дистанция: 5.

Время хакинга: Действие.

Время действия: 1 минута.

Энергозатраты: 1.

Цикл: 1.

Свойства: хакер получает доступ к мыслям существа, как поверхностным, так и самым сокровенным. Хакер должен знать язык, на котором думает существо. Как правило, существо не догадывается о том, что его мысли читают. Если хакер не преуспел в проверке Взлома, оно чувствует безотчетное беспокойство. При Критическом провале проверки существо точно знает, что хакер пытался вторгнуться в его разум.

Каждый новый вопрос требует новой проверки. Хакер получает односложный ответ на 1 простой вопрос. Например, «где деньги?» – «в кошельке». Само собой, если существо не знает ответа на заданный вопрос, хакер также ничего не узнает!

Также с помощью Удаленного доступа хакер может передать свою мысль другому существу. Если существо не готово к этому, ему может понадобиться проверка Воли, что бы сохранить самообладание!

Если существо (или существа) не противится хакеру, проверка Взлома не требуется. В этом случае хакер может создать чат и поддерживать двустороннюю связь между числом существ, равному или меньшему его Взлому. При этом хакер служит узлом связи для этих существ и, как следствие, может слегка (или даже не слегка) изменять их мысли при передаче.

Два или более хакера с Удаленным доступом могут поддерживать мысленную беседу без траты Энергии, при необходимости модифицируя хак (например, увеличивая расстояние). Попытка проникнуть в сокровенные мысли все еще требует проверки Взлома, траты Энергии... и объяснений с собеседником при провале проверки!

Буст:

*+1 метр к дистанции.

*+1 существо в чате.

*Хакер получает развернутый ответ на 1 вопрос. Например, «где ты спрятал вексель?» – «в автомобильном бардачке, среди продовольственных карточек».

** Хакер получает развернутый ответ на 1 комплексный вопрос. Например, «кто и почему пытается меня убить?» – «Директор Сейко. Он заказал тебя Финнегану, Циркулярке и Проповеднику. Сейко уверен, что ты был с его дочерью, когда она передознулась стаффом».

Удар (СП 8)

Дистанция: Ближняя 20/ Дальняя 40.

Время хакинга: Действие.

Энергозатраты: 1, РИЗ.

Бонус к Повреждениям: -1.

Свойства: Удар – **импульс**. Поразив цель, хакер вызывает вредоносные вибрации сервоприводов. Удар наносит Дробящие Повреждения.

Буст:

*+1 к БПв.

*+10 метров к дистанциям.

Утечка (СП 8)

Дистанция: 20/40.

Время хакинга: Действие.

Энергозатраты: 1, РИЗ.

Бонус к Повреждениям: +0.

Свойства: при помощи мощного волнового импульса хакер вызывает критический сбой в энергетических элементах жертвы. Утечка – **импульс**, наносящий Кислотные и Ядовитые Повреждения. Если цель получает Повреждения, она страдает от Отравления.

Усиление:

*+10 метров к дистанциям.

Цифровой образ (СП 10)

Сложность: **[10 + Воля цели]**, если цель сопротивляется действию хака.

Дистанция: 5.

Время хакинга: Действие.

Время действия: 10 минут.

Энергозатраты: 4.

Цикл: 1 ЕМ.

Свойства: если противник использует стелс-режим и системы подавления видеосигнала, хакер может найти его при помощи цифрового образа – и помочь союзникам сделать то же самое, применив хак на них.

Обратите внимание, существо в стелс-режиме может прятаться, используя навык Скрытности. В этом случае понадобится не только хак, но и проверка Наблюдательности!

Буст:

*+5 метров к дистанции.

*-1 к сложности проверки.

Эмоциональный код (СП 11)

Сложность: **|10 + Воля цели|**.

Дистанция: 1.

Время хакинга: Действие.

Время действия: 1 минута.

Энергозатраты: 1.

Свойства: хакер дешифрует эмоциональный код жертвы и ощущает его настроение и даже отголоски мыслей. Эмоциональный код не требует знания языка, на котором думает существо. Хакер узнает, что существо чувствует в данный момент – печаль, радость, гнев, боль и так далее, а так же как существо настроено по отношению к нему лично.

Буст:

*+1 метр к дистанции.

**Хакер узнает подоплеку переживаний существа. Эмоциональный код не может дать абсолютно исчерпывающего ответа, но способен намекнуть – например, «он радуется, потому что получил много денег» или «она грустит, потому что ее друг болен».

**Хакер может с точностью определить, что собеседник пытается им манипулировать. Ложь, лесть, недомолвки и тому подобные уловки становятся очевидны хакеру. Эмоциональный код позволяет намекнуть хакеру, почему собеседник пытается им манипулировать и чего желает достичь.

Эйфория (СП 7)

Сложность: **|10 + число потенциальных целей|**.

Дистанция: 30.

Время хака: Действие.

Время действия: 5 секунд (полный Круг в боевой сцене).

Энергозатраты: 2 ЕМ.

Цикл: 1 ЕМ.

Свойства: Эйфория – **мультихак**. Союзники хакера и он сам получают +1 к проверкам Доблести и Меткости. Существа, Воля которых превышает Взлом хакера или равна ему, не попадают под действие хака (хотя те, кто точно знает – или думает, что знает, – какой хак запускает герой, могут решить не сопротивляться). Число союзников, попадающих под действие хака, равно числу, на которое хакер прошел проверку Взлома (минимум 1, даже если проверка провалена. При Критическом провале Энергия потрачена, но хак не срабатывает). Хакер выбирает, кто именно из союзников попадет под действие хака.

Буст:

*Дополнительные +1 к проверкам Доблести и Меткости.

*+10 метров к дистанции.