

## Базовые сведения

В Шедоуране: Анархии используются кубики K6.

Любой кубик, на котором выпало пять или шесть, считается успехом. Если вы потратили очко Фортуны до того, как сделали проверку, успехом считается любой кубик, на котором выпало четыре, пять или шесть. Вы также можете потратить одно очко Фортуны после того, как сделали проверку, и перекинуть все кубики, на которых не выпало успехов.

Однако и то, и другое с одним броском проделывать нельзя.

Механика всех Проверок такова:

### **Кубики Навыка + Кубики Атрибута + Модификаторы (если есть) + Эффекты Теневых преимуществ (если есть) против встречного броска кубиков.**

Успешной проверка считается, если у игрока выпало равное либо большее количество успехов, чем на встречном броске. То количество успехов, на которое результат броска игрока превышает встречный бросок, называется чистыми успехами. Однако если ни у игрока, ни на встречном броске не выпало успехов, бросок считается проваленным.

Количество кубиков навыка и атрибута равно величине соответствующих атрибута и навыка. Модификаторы могут быть самые разные: как бонусы (за специализацию, за помощь, за благоприятные условия), так и штрафы (за неблагоприятные условия, за ранения, за отвлекающие факторы вроде поддержки заклинания).

**Эффект теневых преимуществ:** В описании Теневых Преимуществ указано, на результат какой проверки и как они влияют: например, позволяют перекинуть несколько кубиков, на которых не выпало успеха, или уменьшают количество кубиков встречного броска, отменяют его успехи, а некоторые позволяют добавить к результатам, выпавшим на ваших кубиках, пару очков (и увеличить тем самым эти результаты), и так далее.

Убедитесь, что вы учли все эффекты преимущества, прежде чем сравнивать свой результат с результатом встречного броска. Только одно Теневое Преимущество может влиять на бросок; если у вас есть два или больше Преимуществ, влияющих на бросок, вы должны выбрать одно.

**Встречная проверка:** Иногда количество кубиков встречного броска зависит от характеристик (Навыка, Атрибутов, Преимуществ и т.д.) персонажа. Например, если неигрового персонажа атакуют, он сделает проверку защиты точно также как игровой персонаж, бросив Ловкость + Логику. В другом же случае – например, когда персонаж взбирается на стену – нет неигрового персонажа, которому он противостоит. В таком случае количество кубиков встречного броска зависит от сложности действия.

- *Очень просто:* 4 кубика
- *Просто:* 6 кубиков
- *Средне:* 8 кубиков
- *Сложно:* 10 кубиков
- *Очень сложно:* 12 кубиков

Если ведущий хочет уменьшить фактор случайности, он может быть фиксированную сложность (минимальное число успехов, которое должен получить игрок, чтобы бросок был признан успешным):

- *Очень просто:* 1 успех
- *Просто:* 2 успеха
- *Средне:* 3 успеха
- *Сложно:* 5 успехов
- *Очень сложно:* 7 успехов

**Проверки атрибутов:** Кубики за навык не бросаются в двух случаях.

Во-первых, когда у персонажа нет подходящего навыка. В таком случае, конечно, ведущий может даже запретить бросок (сомнительно, что персонаж, который не умеет

управлять самолётом, смог его вести), но также может разрешить игроку бросить количество костей, соответствующее необходимому атрибуту. Например, вместо Ловкости + Ближнего боя бросить только Ловкость.

Во-вторых, некоторые проверки изначально не подразумевают использование навыков. Например, такова проверка Внимательности: проверка Воли + Логике. Чтобы увернуться от заклинания Молния, персонаж должен делать проверку Логике + Ловкости. И так далее. Иногда проверка атрибута затрагивает только один атрибут: в таком случае он удваивается (Воля + Воля, скажем).

**Совместная проверка:** Если один персонаж (или несколько) помогают другому, то сначала делают бросок помогающие (тот же бросок, что и должная сделать цель помощи). Цель помощи делает бросок последней, и получает бонус к бросаемым кубикам, равный количеству успехов помогавших. Однако этот бонус не может быть больше используемого целью помощи навыка (или максимального атрибута, если это проверка атрибута).

Ситуации, когда одни герои могут помогать другому, ограничены здравым смыслом.

Например, никто не может помочь магу прочитать заклинание или изгнать духа. Нельзя помочь самураю выбрать из-под обломков, если ты находишься на другом этаже здания. И, наконец, один взломщик может помочь другому ковыряться в электронном замке, но пятеро помощников будут только мешать.

**Кубик глюка:** В некоторых обстоятельствах (обычно при использовании очков сюжета или при наличии некоторых отрицательных качеств) к броску прибавляется кубик глюка. Он должен как-то отличаться от прочих кубиков – размером, например, или окраской. Если на кубике глюка выпадает 1, то персонажу не повезло: он получил **глюк**. Даже если бросок удачный, происходит какая-то неприятности, которая портит нервы и имеет негативные последствия. Например, он успешно скопировал себе защищённый файл, но сработала система безопасности, и рядом с ним материализуется ЛЕД. Если же бросок провальный, то последствия даже хуже чем в результате обычного провала. Но если на кубике глюка выпадает 6, то персонаж получает **триумф**: даже если действие неудачно, то какие-то обстоятельства смягчают горький вкус поражения. Например, вам не удалось перепрыгнуть пропасть, но вы смогли вцепиться руками в край и у вас ещё есть шанс не разбиться в лепёшку. Если же само действие удачно, то ваша удача ещё более великолепна. Например, вам удалось не только защищённый файл скопировать, но и найти компромат, который можно будет продать. Обычно последствия глюка или триумфа определяют ведущий.

### Базовые атрибуты

**Сила:** Физическая сила и выносливость. От неё зависит урон в ближнем бою и количество ячеек на счётчике физического урона персонажа.

**Ловкость:** Гибкость, быстрота и рефлекс. От неё зависит точность атак как в ближнем, так и в дальнем бою.

**Воля:** Интуиция, уверенность в себе и сила духа. От воли зависит количество ячеек на счётчике оглушающего урона, внимательность и почти все навыки, связанные с магией.

**Логика:** Интеллект, смекалка и хитрость. Также как и воля, влияет на то, насколько внимателен персонаж, а также на различные навыки, от медицины до обращения с Матрицей.

**Харизма:** Обаяние, умение находить контакт с людьми, общительность. Харизма используется вместе со всеми социальными навыками.

### Особые атрибуты

**Сущность:** То, сколько метачеловечности в вас осталось. Чем больше имплантов вы в себя вшиваете – чем меньше ваша Сущность, чем труднее вас лечить, и тем хуже вы применяете магию и способности техномантов (если вы ими владели).

**Фортуна:** Удачливость персонажа. Расходуется на то, чтобы улучшать результаты бросков, как описано выше. Всего за игровую сессию вы можете потратить столько Фортуны, какое у вас значение этого Атрибута. Вновь Фортуна восстанавливается только в начале следующей игровой сессии.

## **Навыки**

Отражают знания и способности персонажа.

Могут обладать специализациями. Например, Огнестрельное оружие (Пистолеты).

Специализация даёт +2 кубика к броску, если действие связано со специализацией: в указанном выше примере персонаж будет получать +2 кубика к броску, если стреляет из пистолета.

Каждый навык связан с определённым атрибутом. В некоторых случаях, однако, навык может бросаться с другим атрибутом (на усмотрение ведущего). Например, если решается вопрос, пробежит ли персонаж длинную дистанцию, правомерно будет сделать проверку Силы + Атлетики, а не Ловкости + Атлетики (потому что куда большее значение имеет выносливость персонажа, чем его быстрота).

Ниже представлен список навыков, разделённый на секции в зависимости от атрибутов, с которыми они связаны. После навыков перечислены возможные специализации (хотя ничего не мешает вам добавить свои специализации).

У Силы нет связанных навыков.

## **ЛОВКОСТЬ**

**Атлетика:** бег, прыжки, плавание, и акробатика.

**Ближний бой:** оружие ближнего боя, рукопашная, и боевые искусства.

**Неогнестрельное дальнобойное оружие:** луки, арбалеты, метательное, и дальнобойные атаки существ.

**Огнестрельное:** пистолеты, дробовики, автоматы и винтовки.

**Тяжёлое оружие:** пулемёты, штурмовые орудия, пусковые установки, гранатомёты, дыхание существ (например, огненное дыхание дракона или адской гончей).

**Орудия:** орудия установленные на транспорте, орудия установленные на дронах, и вертлюжные установки.

**Скрытность:** бесшумное передвижение, воровство, и карманные кражи.

**Управление, наземный транспорт:** машины, фургоны, байки, и даже танки. Дроны на колёсах и гусеницах тоже сюда относятся.

**Управление, воздушный транспорт:** самолёты, вертолёты, самолёты вертикального взлёта (концептопланы).

**Управление, водный транспорт:** лодки, яхты, субмарины.

**Искусство побега:** освобождение из оков, гибкость суставов, и уход от слежки.

## **ВОЛЯ**

**Призывание:** Вызов и изгнание духов земли, воздуха, огня, зверей, людей, воды. Только для магов. Невозможно использовать без тренировки.

**Колдовство:** сотворение заклинаний, проведение ритуалов, алхимия, рассеивание заклинаний. Только для магов, нельзя использовать без тренировки.

**Выживание:** выживание в дикой местности, навигация, умение выжить на подножном корме.

**Астрал:** астральный бой, различение астральных следов, чтение аур, уничтожение астральных следов. Только для магов и некоторых адептов (подробнее см. описание адептов).

**Резонанс:** вызов спрайтов, плетение комплексных форм, и другие задачи в Матрице. Только для техномантов. Нельзя использовать без тренировки.

## ЛОГИКА

**Биотехнологии:** первая помощь, медицина, и кибертехнологии.

**Хакерство:** взлом компьютеров, кибербой, отслеживание в Матрице, скрытность к Матрице, установка инфомин.

**Электроника:** компьютерная аппаратура, ремонт кибердек.

**Инженерия:** ремонт машин и транспортных средств.

**Выслеживание:** отслеживание в материальном мире, слежка с помощью технических устройств, чтение следов.

**Знания:** языки, интересы, и профессиональные знания.

## ХАРИЗМА

**Обман:** мошенничество, актёрская игра, выступление, и этикет.

**Запугивание:** влияние, допрос, и пытки.

**Переговоры:** торговля, контракты, и дипломатия.

**Маскировка:** маскировка на местности, гримировка, переодевание, и маскировка в сети.

## Теневые преимущества

Сюда входит всё, что не относится к качествам, навыкам или атрибутам: особые способности персонажа, программы, которые стоят у него на деке, сама дека, импланты, заклинания и так далее.

**Качества** к позволяют отразить черты индивидуальности персонажа и влияют на некоторые действия.

## Счётчики урона

«Хиты» персонажа. Их два: физического урона и оглушающего урона. За полученный урон на персонажа накладываются штрафы. А спасти от них может...

## Очки сюжета

Каждый игрок начинает с темы очками сюжета, а максимум у него их может быть пять. Ведущий начинает с одним очком сюжета, однако каждый раз когда игрок тратит своё очко, оно переходит к ведущему, и максимальное количество очков у мастера неограниченно. Ведущий может награждать очками сюжета по ходу игры, но не может давать игроку более чем одно за раз. Игрок может тратить любое количество очков сюжета за ход, ведущий – только одно.

Как могут использовать очки сюжета игроки:

**Риск:** Добавить Кубик Глюка к броску игрока (в том числе можно добавить и к своему собственному броску).

**Встряска:** Изменить очерёдность ходов, начав Нарратив и описывая действия не в свой ход.

**Вдвое быстрее:** Предпринять два действия движения, чтобы сблизиться с противником, или, напротив, убежать от него.

**Первая помощь:** Исцелить ячейку Физического или Оглушающего урона.

**Сбой:** Устройство персонажа, или его дух, или что-то ещё, вдруг прекращает работать на небольшой период времени.

**Принять удар на себя:** Если ослабленный или раненный персонаж получает удар – то есть у него на броске выпадает меньше успехов, чем у атакующего – персонаж может потратить Очко Сюжета и принять удар на себя. Защитный бросок цели не учитывается,

тот, кто принимает удар, делает защитный бросок сам и сравнивает количество успехов с количеством успехов атакующего.

**Лучше подавать холодным:** Немедленно атаковать неигрового персонажа, который только что атаковал тебя. Эта атака не считается Нарративом.

**Отмена негативного действия:** Игроки могут тратить очки сюжета, чтобы противостоять воздействию отрицательных качеств своих персонажей.

Ведущий может использовать очки сюжета точно так же, но в отношении неигровых персонажей. Однако эффект *Риск* он может наложить как на персонажа игрока, так и на неигрового персонажа.

## БОЙ

**Время.** Когда приходит время боя или другой ситуации, когда жизни героев в опасности, а промедление смерти подобно, время игры замедляется. Каждый нарратив должен охватывать не более шести-десяти секунд действий персонажа. И ходят все строго по очереди.

**Инициатива.** Обычно в начале боя все кидают инициативу. Это Ловкость + Воля.

Каждый игрок кидает за своего персонажа, а ведущий – за врагов и неигровых персонажей. Как правило, ведущий делает за всех врагов один бросок, и один бросок – за неигровых персонажей; однако он может сделать отдельный бросок, скажем, за главаря врагов, и отдельный – за каждого неигрового персонажа. Дроны, которые контролирует риггер, духи, которые контролирует маг, спрайты техноманта делают ход перед и после своего хозяина. Тот, у кого больше всего успехов, ходит первым; и далее по мере убывания количества успехов. Если у кого-то одинаковое количество успехов, то первым ходит тот, текущее количество Фортуны которого выше. Если текущее количество одинаково, то просто бросьте монетку.

Тем не менее, это отнюдь не обязательное правило. Обычно понятно, кто (герои или их противники) в бою действуют первыми, а кто после них. Также может получиться так, что герои попадут в засаду, и неминуемо будут действовать после противников, или наоборот.

**Атака.** Атакую, персонаж делает следующий бросок:

**Кубики Навыка + Кубики Атрибута + Модификаторы (если есть) + особенности Теневых Преимуществ/вида оружия (если есть) против Кубиков Ловкости + Кубики Логики + Модификаторы + эффекты Теневых Преимуществ (если есть)**

Если этот бросок удачный, то атака успешна. Персонаж наносит урон цели, и чистые успехи становятся бонусом к урону. Тем не менее, если и у персонажа, и у цели не выпало успехов, атака промахивается.

**Предел атаки.** За нарратив персонаж может сделать только одну атаку или аналогичное действие. К аналогичным действием относится вызов духа, сотворение заклинания, отправка команды дроиду, сложная операция в Матрице (например, взлом оружия противника).

Из этого правила есть исключения.

- Если у персонажа стоит имплант электрорефлексы, то он получает дополнительную атаку.
- Некоторые наркотики также дают возможность совершить дополнительную атаку.
- Если риггер запрыгнул в дрон или транспортное средство (т.е. подключился к нему через риг-модуль), то отправка команды дрону не считается аналогичным атаке действием, т.е. в один раунд он может приказать дрону выстрелить или выстрелить сам.

- Если декер подключён к виртуальной реальности, то он может совершить две операции в Матрице за ход вместо одной. Впрочем, то же самое касается всех существ в виртуальной реальности (ЛЕДышек и спрайтов).

Персонаж не может совершить более чем два действия за ход.

**Движение.** За ход персонаж может преодолеть количество метров, равное его Ловкости \* 2. В таком случае он не теряет возможность совершить атаку или аналогичное действие. Или персонаж может отказаться от атаки, чтобы преодолеть за один ход количество метров, равное Ловкости \* 5. В таком случае он двигается бегом, и если его кто-то атакует в дальнем или ближнем бою, то он получает возможность перекинуть половину кубиков своего броска защиты.

**Реакция.** Персонаж может действовать и не в свой ход. На это можно потратить очки сюжета (см. выше), но также если персонаж сражается с кем-то в ближнем бою, и этот кто-то пытается разорвать дистанцию, то персонаж может сразу же его атаковать, ничего не теряя.

**Незначительные действия.** Выкрикнуть пару крепких словечек, выдернуть оружие из кобуры, швырнуть что-то на землю – на это не надо много времени. За свой нарратив во время боя вы можете сделать два или даже больше таких действия, которые занимают около секунды.

## Оружие

**Дальность оружия.** Для удобства дальность действия всех оружия делится на несколько приблизительных категорий.

- *ближняя:* оружие ближнего боя, рукопашная (полтора метра или меньше);
- *малая:* оружие, поражающее цели на малой дальности, например пистолеты и дробовики (до 40 метров);
- *большая:* оружие, поражающее цели на довольно большой дальности, например, винтовки и тяжёлое оружие (до 800 метров для снайперских винтовок, до 200 метров для прочего оружия).

Конечно, сюда не входит артиллерия, которая способна (и предназначена для) поражения целей на большем расстоянии.

В описании оружия указано, как оно «ведёт себя» на каждой из трёх категорий дальности.

- *ОК:* на этой дальности оружием можно атаковать без штрафов.
- *-Х:* оружие может быть использовано для атак целей на этой дальности, но со штрафом -х.
- *—:* оружие не может быть использовано для поражения целей на этой дальности.

Заметьте, что многое огнестрельное оружие получает штраф уже на малой дистанции (то есть если вы стреляете не в упор).

**Урон:** Урон у оружия фиксированный, плюс к нему прибавляются чистые успехи, которые персонаж получил на броске атаки. Например, если урон оружия 3, и персонаж получил 2 чистых успеха, то всего он наносит 5 урона.

**Урон в ближнем бою:** Урон, который вы наносите безоружным ударом, зависит от вашей Силы. Это Оглушающий урон, равный половине вашей Силы (округление в большую сторону), указанный как (Сила/2) О. Некоторые Теневые Преимущества могут поднять этот урон, или сделать его Физическим. Базовый урон оружием ближнего боя обычно равен той же величине (Сила/2), но с бонусом, зависящим от оружия. Одни виды оружия, в основном дробящее, наносят Оглушающий урон; другие, такие, как клинки, наносят Физический урон.

**Боеприпасы и перезарядка:** Для простоты будем считать, что количество боеприпасов в оружиях, относящихся к одному типу, примерно одинаковое (и оно будет указано в описании каждого конкретного оружия). Для перезарядки оружия необходимо потратить либо атаку, либо передвижение. И, конечно, иметь запасной клип (то бишь обойму)!

**Дополнительные эффекты атаки:** Некоторое оружие, или особые боеприпасы, имеют особый эффект, который учитывается сразу после атаки. Например, гелевые пули наносят оглушающий урон, а экспансивные – на одну ячейку урона больше счётчику физического урона. Также оружие может быть магическим: например, скимитар пламени будет наносить дополнительную ячейку урона огнём.

**Стрельба очередями:** Из некоторых видов огнестрельного оружия можно вести огонь очередями. Это повышает вероятность попадания в цель и позволяет поразить несколько целей, однако вместе с тем увеличивает отдачу от оружия и понижает точность следующей атаки (и, конечно, расходуется больше боеприпасов). Из автоматических пистолетов можно сделать короткую очередь, выстрелив максимум 3 пули за атаку; из штурмовых винтовок, пистолетов-пулемётов и пулемётов – длинную очередь, выпустив максимум 6 пуль за атаку (по правде говоря, это очень примерные цифры, но ты вряд ли захочешь углубляться в разные режимы огня и переключение между ними, так, чаммер?). С точки зрения игромеханики вопрос огня очередями решается так: делая атаку очередью по одной цели, игрок или ведущий решает, сколько пуль выпустит за выстрел, и получает бонус +1 к атаке за каждую выпущенную пулю сверх первой. Однако на следующий ход, если он хочет сделать атаку, он получает на неё штраф, равный бонусу на предыдущий ход. Если он и в этот ход стреляет очередью, то штраф никуда не исчезает и складывается с новым штрафом.

Если стрельба идёт из закреплённого орудия – например, установленного на транспорте пулемёта – то штрафов за отдачу не накладывается.

**Огонь на подавление:** Можно палить очередью и не в конкретную цель, а просто перед собой: авось кто-то из находящихся впереди словит пулю. Считайте примерно, что огонь на подавление способен «покрыть» прямоугольник шириной количество метров\*количество выпущенных пуль (длина же равна дальности оружия). Бонус к броску атаки за огонь очередью в таком случае не даётся, напротив, накладывается штраф: -1 за каждый метр ширины зоны, которую персонаж хочет засыпать пулями (а штрафы за отдачу на следующий ход по-прежнему накладываются). Те, кто оказался в зоне огня (и враги, и союзники, и просто мимопроходящие) должны каждый сделать защитный бросок, начиная с тех, кто ближе к стреляющему. Проваленный бросок означает, что цель словила пулю. Упс. Однако подобный огонь не может поразить больше целей, чем выпущено пуль.

**Стрельба с двух рук:** Это выглядит круто. И это позволяет палить очередями, даже если оружие это не умеет. Ну как сказать – условно палить очередями. Например, если вы палите по цели из двух лёгких пистолетов одновременно, то это считается очередью в 2 пули, т.е. вы получаете +2 на бросок атаки на этот ход, и -2 на бросок атаки на следующий ход. Если вы будите палить из двух автоматических пистолетов, то можете выпустить из каждого по 3 пули, итого это будет очередь в 6 пуль, с +6 к броску атаки на этот ход, и -6 – на следующий ход. И вы можете вести огонь на подавление по правилам, описанным выше.

Оружие, которое можно использовать для стрельбы с двух рук, не может быть больше автоматического пистолета.

## **Урон, броня и счётчики урона**

**Урон:** Когда персонаж получает урон, то этот урон сначала уменьшает его Броню, значение которой тоже указано на листе персонажа. Когда все ячейки Брони заполнены, то урон начинает отмечаться на Счётчике Урона.

**Физический и Оглушающий урон:** Есть два Счётчика урона: Физический и Оглушающий. Физический урон отражает потенциально смертельные ранения: глубокие раны, ожоги, переломы и тому подобное. Оглушающий отражает повреждения нелетальные: порезы, синяки, усталость, синаптическую перегрузку, магическое иссушение и так далее. Урон оружия, после Значения Урона которого написано Ф, отмечается непосредственно на

Счётчике Физического Урона, если все ячейки Брони уже вычеркнуты, а если после значения написано О – на Счётчике Оглушающего Урона.

За каждые полные три ячейки урона на одном из счётчиков персонаж получает штраф -1 ко всем броскам. Например, если у него заполнено 6 ячеек на счётчике физического урона и 4 ячейки – на счётчике оглушающего, то он получит суммарный штраф -3 (-2 за физический урон, -1 за оглушающий).

Теперь вы понимаете, почему крепкая броня так важна?

**Выведен из строя:** Когда все ячейки одного из счётчиков заполнены, это значит, что персонаж получил больше урона, чем способен вынести, и может совершать только одно действие за нарратив (атаку или движение. Если заполнен счётчик оглушающего урона, и персонаж получает ещё оглушающий урон, то он падает без сознания. Если персонаж, у которого счётчик физического урона полностью заполнен, снова получает физический урон, то он рискует умереть. Он должен сделать Проверку Фортуны + Фортуны, сначала против Очень Простой сложности, но эта сложность поднимается каждый раз когда ему снова наносят урон. Если эта проверка провалена, персонаж мёртв (впрочем, он может избежать смерти, см. ниже).

**Восстановление Брони/Исцеление урона:** К счастью, есть много способов восстановить броню или излечить повреждения. Игрок может потратить Очко Сюжета, чтобы восстановить ячейку Брони или Физического/Оглушающего урона. Некоторые персонажи носят аптечки, которые излечивают Физический или Оглушающий урон. Также некоторые персонажи – медики или маги, которые могут использовать подходящий Навык для починки Брони или исцеления соратника: за каждый успех проверки упомянутого Навыка они исцеляют ячейку урона. Биотехнология позволит исцелить урон, нанесённый живым металюдям, Электроника – повреждения кибердек, а Инженерия – брони. Заметьте, что метачеловека, устройство или броню можно попробовать вылечить/починить только один раз за бой или после него; вы не можете делать бросок за броском, надеясь таким способом исцелить весь урон.

**Избежать смерти.** Если персонаж игрока упал без сознания или вообще умирает, то игрок может принять какие-то меры из перечисленных ниже. Персонаж исцеляет одну ячейку урона за каждый задействованных игроком вариант и может снова включиться в действие. Надеемся, он использует эту возможность, чтобы убраться подальше от источника вреда.

- **Рано вы списали меня со счетов:** Персонаж тратит все свои Очки Сюжета, кроме одного, чтобы избежать участи Пасть в бою и не страдать от каких-то последствий. Если у персонажа только одно сюжета, этот вариант использовать нельзя – пусть игрок выбирает какой-то другой.
- **Дайте передохнуть минутку:** Вдобавок к стандартным штрафам за ранения на Счётчике Урона, персонаж получает дополнительный штраф -1 на все Проверки, которые он будет совершать в течение следующих двух нарративов.
- **Я никогда не стану прежним:** Навсегда уменьшите количество ячеек на счётчиках Физического и Оглушающего урона на 1. Значения Силы и Воли не меняются.
- **Знавал я и лучшие дни:** Случайный Атрибут навсегда снижается на 1. Если это Сила или Воля, то уменьшается количество ячеек на счётчиках Физического и Оглушающего урона, как указано в **Правилах создания персонажа** (см. с. \_\_\_\_). Атрибут можно поднять до прежней величины по стандартным **Правилам развития персонажа** (с. \_\_\_\_).



С самого первого дня своего существования Матрица, информационная компьютерная сеть, стала неотъемлемым и воистину вездесущим элементом жизни металлюдей по всему миру; и с самого первого дня декеры стали пробовать электронику на прочность, чтобы сделать информацию свободной. Ниже описаны правила, как взламывать системы и вести кибербой в виртуальном мире Матрицы.

**ДР и ВР:** Декеры могут подключаться к Матрице в двух режимах: в режиме ДР (Дополненной Реальности) или ВР (Виртуальной Реальности). Когда вы используете ДР, то взаимодействие те с Матрицей через окно программы; ваша персона, файлы, и другие объекты Матрицы представлены как пиктограммы в этом окне. Когда вы используете ВР, то ныряете в виртуальный мир с головой, перемещаетесь туда своё сознание: становитесь своей персоной.

**Особенности виртуальной реальности:** Когда вы перемещаетесь в виртуальную реальность, то в мясном мире ваше тело оседает на землю (или к чему вас там тянет гравитация), а ваше сознание оказывается в трёхмерном мире, где хосты (сайты) имеют вид зданий, программы – существ, а вы сами – своей аватарки, которая может быть буквально какая угодно. Вы можете парить в «воздухе», можете мысленным усилием переместиться в любую точку Матрицы и постучаться в любую дверь... А если она закрыта – взломать её. Ваши программы будут приобретать у вас в руках то вид отмычек, то меча, а то сияющего щита. Такая вот красивая графическая обёртка для цепочек нулей и единиц.

Если вы подключились к Матрице через ДР, вы не получаете никаких бонусов, но если через ВР, то делаете все проверки Хакерства с бонусом +1. Этот бонус указан у тех Теневых Преимуществ, что позволяют подключаться к ВР, например, инфоразъёмы и троды; и этот бонус персонаж получает всегда, даже если он получает бонус к проверкам в ВР ещё от какого-то другого Теневого Преимущества. Также, если вы в ВР, вы можете совершать два действия атаки в нарратив, а не одно. Заметим, что все объекты Матрицы – в первую очередь спрайты и ЛЕДышки – в принципе обитают в ВР, а потому постоянно получают и бонус +1, и дополнительное действие атаки, что ставить декера, который боится сунуть свой мозг в Матрицу целиком, в невыгодное положение.

Однако, будучи в ВР, вы не можете совершать действия или использовать Навыки, которые требуют задействовать ваше материальное тело (на усмотрение ведущего), а кибербой (см. ниже) может быть куда более летальным.

**Взлом:** Действия в Матрице зовутся виртуальными операциями, или просто операциями, и, поскольку вы раннер, а не допропорядочный бюргер – эти действия очень часто противозаконны. Чтобы совершить с цифровым объектом что-то, на что вы право не имеете – например, скопировать или отредактировать защищённый файл, или даже просто проанализировать его – вам необходимо сначала взломать его защиту; это выражается в том, что вы ставите на нём метку, нечто вроде своей цифровой подписи. Для одних операций достаточно одной метки (например, анализа объекта), для других – двух (например, входа в защищённый архив), а для самых сложных – трёх (например, взлом защиты файла, или чтобы отдать команду от имени администратора сети). Больше трёх меток поставить нельзя. Чтобы поставить метку, сделайте бросок Логики + Хакерства против сложности, соответствующей степени защиты объекта (определяется ведущим). Постановка метки аналогична действию атаки. Вы можете действовать осторожно, устанавливая одну метку за одно действие, или идти напролом – хакеры называют это «брутфорс» – поставить сразу три метки одним действием. Это быстрее. Но опаснее.

**Уровень тревоги:** Когда вы находитесь не там, где надо, и делаете не то, что надо, то привлекаете то внимание, которое вам не надо. Для простоты: каждый нарратив, который вы проводите на взломанном узле Матрица, повышает уровень тревоги на 1, если операция, которую вы совершили, неудачна – на 2. Когда онный уровень достигнет 20, то защитная система распознает угрозу и обрушит на вас всю свою мощь. Это называется

конвергенцией. Иногда, впрочем, на ЛЕДышки можно наткнуться, и не потревожив основные защитные системы.

**Кибербой:** Кибербой – это мордобой в Матрице, сопровождающийся швырянием друг в друга инфошипов и вредоносного кода с целью уничтожить угрозу. Атака в кибербою – это операция, действие атаки. Незаконная, да; она всегда, независимо от того, успешна или нет, будет повышать уровень тревоги на 2. Используйте Навык Хакерства и подходящее Теневое Преимущество, например, какую-нибудь программу, способную усилить атаку. Спрайты и другие создания Матрицы будут использовать подходящий к ситуации Навык. Для защиты бросаются Логика + Фаервол, или же ведущий сам решает, сколько кубиков ему бросать, основываясь на мощи защиты (если атакуется что-то, у чего нет таких характеристик).

Итак, игромеханика кибербоя такова:

**Кубики Хакерства + Кубики Логики + Модификаторы (если есть) + Эффекты Теневых Преимуществ (если есть) против Кубиков Логики + Кубики Фаервола + Модификаторы (если есть) + Эффекты Теневых Преимуществ (если есть)**

Оглушающий урон, нанесённый декеру, использующему кибердеку, отмечается на Счётчике Урона кибердеки, неважно, ДР цель использует или ВР. Счётчик Урона кибердеки имеет количество ячеек, равное её Уровню Устройства/2 + 8. Физический урон, нанесённый декеру, когда он использует ВР, отмечается сразу на Счётчике Урона персонажа; если же он использует ДР – на Счётчике урона кибердеки. Когда Счётчик Урона кибердеки полностью заполнен, то декера вышибает из матрицы, а кибердека серьёзно повреждена. В случае техномантов сразу страдает их мозг, но об этом ниже. Физический урон обычно наносят пауки или Черный ЛЕД.

**Анализ Матрицы:** Чтобы проанализировать объект в Матрице, вам достаточно поставить на него одну метку. Количество полученной информации зависит от количества успехов, полученных на броске. Анализ аналогичен действию атаки.

**Снижение уровня тревоги:** Некоторые программы позволяют снизить уровень тревоги, обманув системы защиты или направив её по ложному следу. Самый радикальный способ – это просто перезагрузить свою деку; когда вы вновь войдёте в сеть, ваш уровень тревоги будет нулевым. Однако если вы уже спровоцировали конвергенцию, то система будет настороже; в чём это выражается, решает ведущий.

**Выход из Матрицы:** На «мягкое» отключение деки и выход из Матрицы нужно 1кб ходов, и 1кб – на повторный вход в неё. При этом вы теряете весь прогресс, которого успели достигнуть за время пребывания в сети: все ваши метки пропадают, а путь к ценным файлам на хосте, до которых вы добрались, придётся прокладывать заново. Вы не можете выйти мягко, если спровоцировали Конвергенцию; вы можете только вылететь (см. ниже).

**Шум:** Беспроводные технологии в теории могут позволить вам, сидя на Гавайях, взломать банк в Берлине. В теории. На деле есть такая штука, как шум – помехи, спам и общая нестабильность соединения, из-за которых расстояние до физического носителя нужной вам информации имеет значение. За каждые 50 метров, на которые вы удалены от цели в мире мяса, вы получаете -1 на все броски виртуальных операций. Вот вам и причина, по которой чтобы взломать хост на секретной лаборатории декеру приходится лезть в эту самую лабораторию непосредственно. Более того, хост может находиться в защищённой комнате, где специальное электромагнитное поле блокирует к нему доступ через беспроводную сеть. Что же в таком случае делать? Подключаться по старинке, с помощью провода, который одним концом будет втыкаться в кибердеку декера, а вторым – в нужный разъём. Проводное соединение с хостом позволяет избавиться от шума вообще в большинстве случаев (или очень сильно его снизить, если цель находится дальше километра). Минус – нужный разъём нужно искать в реальном мире путём проб и ошибок,

ползая по вентиляционным сетям, переодеваясь в уборщиков или выдавая себя за рабочих, и полагаясь на свои знания электроники и удачи. Плюс – частенько сети даже в уважаемых учреждениях вроде банков представляют собой спутанный клубок проводов, где все устройства беспорядочно соединены, и к главному компьютеру, если повезёт, можно подключиться через электронный замок на чёрном ходе у мусорных баков.

#### ***Другие возможности и неприятности в Матрице:***

- ***Вылет.*** Все знают, что компьютер не стоит выключать, просто выдёргивая его из розетки. Иногда, однако, когда вам нужно валить из Матрицы, нет, ВАЛИТЬ, это единственный выход. А иногда ваше желание в расчёт не принимается вообще: просто ваша дека получила больше урона, чем смогла выдержать, и вырубается; либо ваш мозг, обожжённый ЛЕДышками, вырубается; либо противник заставляет вас перезагрузиться. В любом случае, «жёсткий» выход из Матрицы наносят 5кб урона деке, если вы подключались к сети в режиме ДР, или 5кб физического урона, если вы подключались к сети в режиме ВР. Минимум вы или ваша дека получаете 1 ячейку урона в любом случае.
- ***Залипание.*** Ситуация обратная вылету, но не менее неприятная. Вы не можете отключиться от Матрицы. Чтобы выйти, вы должны сделать кибератаку против того, кто заставил вас залипнуть (вражеский декер, спрайт, ЛЕД, программа защиты), которая не нанесёт объекту урона в случае успеха, однако позволит вам «отлипнуть» и выйти из Матрицы (или вылететь).
- ***Инфомина.*** Мерзкие штучки. Это не ЛЕД, но пучок вредоносного кода, который наносит вам урон, если вы попытаетесь проникнуть в заминированную зону на хосте или открыть заминированный файл. Он сразу же обрушивается на вас кибератаку (обычно сильную) и деактивируется, иногда забирая с собой файл. Обойти инфомину можно, если ввести правильный пароль – но его сначала нужно знать. Обнаружить инфомину можно с помощью анализа матрицы. Её можно попытаться обезвредить (три метки), однако если вы использовать брутфорс и провалились, то она взрывается. При наличии программы Подрывник вы можете ставить мины сами, чтобы преследующий вас ЛЕД и пауки наткнулись на неприятный сюрприз.
- ***Использование программ.*** Программы – это Преимущества, которые могут давать вам определённые бонусы (например, к кибератакам), или особые возможности (например, узнать местоположение цели в мясном мире). Бонусы, которые дают программы, складываются с бонусами от других теневых преимуществ (таким образом, это исключение из правила «к одному броску прибавляются бонусы только от одного теневого преимущества»). Однако на вашей деке может работать только ограниченное количество программ. На то, чтобы закрыть программу, нужно два хода; на то, чтобы запустить новую – ещё два.

#### **Техноманты**

Техноманты – редкие личности, способные подключаться к Матрице без кибердеки, комmlinkа и прочих устройств, чисто с помощью своего мозга. В этом их сила и их слабость: с одной стороны, они могут создавать программы просто усилием разума, и вызывать особых виртуальных духов – спрайтов; с другой, ничего не защищает их мозг от урона, который можно получить в Матрице.

***Резонанс:*** Таинственная сила, которой манипулируют техноманты, чтобы взламывать технику, энергия, из которой они сплетают спрайтов. Говорят, что существует даже некое особое измерение, Библиотека Резонанса, которое содержит всю существовавшую информацию (возможно, это лишь байка, придуманная самими техномантами). В любом случае, в тех случаях, когда декер кидает Логику + Хакерство, техномант кидает Волю + Резонанс. Конечно, техномант может владеть навыком хакерства и применять его так же,

как и декеры: входя в Матрицу и взламывая защиту через деку. Тем не менее, редкие техноманты подключаются к виртуальной реальности матрицы с помощью технических устройств, потому что импланты снижают Сущность, а это затрудняет контакт с резонансом. Почти все они, однако, вживляют себе в голову фальшивое подобие импланта и используют бутафорскую деку, чтобы притвориться декерами.

**ДР и ВР:** Дека техноманта – его мозг. Он может делать с помощью этого самого мозга всё, что может и декер: подключаться к дополненной и виртуальной реальности, отключаться от неё, перезагружаться, вылетать и залипать, с теми же последствиями. Тем не менее...

**Техноманты и кибербой:** У техномантов нет устройств, которые помогали бы им в кибербою, так что они бросают  $\text{Логика} \times 2$  для защиты. Как следствие, во всех ситуациях, когда у декера получает урон кибердека, техномант сам получает оглушающий урон. Ауч. Звучит болезненно, не правда ли? Тем не менее, техноманты, как правило, вырабатывают сопротивляемость этому процессу. Каждый из них обладает Стойкостью: аналогом брони, которая защищает от виртуального урона. Количество ячеек Стойкости равно Харизме + Воле техноманта.

**Комплексные формы:** Техномантам не нужна кибердека, чтобы запустить программу. Вместо этого они владеют комплексными формами. Некоторые из них аналогичны программам декеров, другие же способны применять только техноманты.

Если вы играете техномантом, то вы можете взять любое преимущество-программу как комплексную форму, заплатив на 1 очко преимущества больше (однако если она требует проверки Логике + Хакерство, делайте вместо этого проверку Воли + Резонанса), кроме программы Агент. Количество программ, которые таким образом могут работать одновременно в вашей голове, равно Воле персонажа/3 (минимум 1).

Использование комплексной формы – незаконная операция, а потому она повышает уровень тревоги по стандартным правилам.

Использование «программ» не мешает техноманту применять другие комплексные формы, описанные в секции «Преимущества техномантов». Однако использование этих комплексных форм несёт опасность: техномант страдает от процесса, называемого Замиранием.

**Замирание.** Каждый раз, когда техномант сплетает комплексную форму, то получает количество виртуального урона, равное уровню преимущества, которым эта комплексная форма является. Этот урон называется Замиранием, и, как и всякий виртуальный урон, сначала он заполняет ячейки Стойкости. Один раз за сцену вы можете погрузиться в пятиминутную медитацию; сделайте проверку Воли + Резонанса, и восстановите количество ячеек, равное полученным успехам.

**Спрайты:** В потоках данных, пронизывающих всю Матрицу, зародились странные существа, известные как спрайты. Техноманты могут использовать навык Резонанса, чтобы компилировать спрайтов из Резонанса, энергии, что струится сквозь Матрицу. Декеры компилировать спрайты не могут.

Компиляция спрайта требует траты полного действия атаки. Успех проверки Хакерства означает, что спрайта скомпилировать удалось.

При компиляции игрок должен выбрать, какого уровня спрайта он хочет скомпилировать. От этого будет зависеть величина характеристик спрайта, которых у него четыре: Воля (используется для операций с резонансом), Логика ( $\text{Логика} \times 2$  используется для защиты), Резонанс (вместе с Волей используется для операций с резонансом), и количество ячеек счётчик урона.

- **Спрайт 1 уровня:** Воля 4, Логика 3, Резонанс 3, 6 ячеек на счётчике урона, преимуществ на 2 очка, сложность компиляции: средняя.
- **Спрайт 2 уровня:** Воля 5, Логика 4, Резонанс 4, 9 ячеек на счётчике урона, преимуществ на 4 очка, сложность компиляции: сложная.
- **Спрайт 3 уровня:** Воля 6, Логика 5, Резонанс 5, 12 ячеек на счётчике урона, преимуществ на 6 очков, сложность компиляции: очень сложная.

Под преимуществами имеются в виду как особые преимущества спрайтов, описанные в соответствующей секции, так и комплексные формы. Спрайт так же получает урон от Замирания. Он не обладает Стойкостью, однако не получает штрафов за урон. После компиляции спрайта, неважно, успешной или нет, техномант получает количество урона от Замирания, равное количеству собственных успехов (не чистых успехов). Успешно призванный спрайт функционирует как неигровой персонаж, и у него есть собственный лист неигрового персонажа, однако, если Ведущий не сказал иначе, игрок, который скомпилировал спрайта, описывает его действия и делает за него броски в ходе собственного Нарратива. Спрайт может делать всё то же самое, что и программа-агент (только он умнее). Одновременно игрок может иметь только одного скомпилированного спрайта. Чтобы скомпилировать другого, игроку сначала нужно декомпилировать предыдущего, сделав успешную проверку Резонанса (после чего спрайт вернётся в Резонанс) или просто позволив его Счётчику Урона заполняться до конца. Спрайты – плоть от плоти Матрицы, и потому урон им можно нанести только в кибербою, или если другой Техномант сделает Проверку Резонанса, чтобы декомпилировать спрайт. На декомпиляцию спрайта в безвредные строчки бессмысленного кода требуется полное действие атаки. Используйте Навык Резонанса на броске кибербоя против защитного броска спрайта. Успешный бросок нанесёт спрайту урон, равный Воле техноманта. Если спрайт атакует, это считается нелегальной операцией, и повышает уровень тревоги.

### **Пробуждённые: маги, адепты, мистические адепты**

Не все те, в ком Пробудились магические силы, одинаковы. Есть четыре основных типа Пробуждённых, о которых рассказано ниже.

**Адепты:** Адепты заряжают маной свои тела, чтобы улучшить природные способности, сделать более мощными таланты и умения.

- Адепты не могут создавать астральные проекции.
- Адепты могут видеть астрал только если возьмут способность Астральное Зрение.
- Адепты могут изучить навык Чтение ауры только если возьмут способность Астральное зрение.
- Адепты не могут использовать навыки Колдовства или Призывания или брать преимущества магов.
- Адепты могут обучаться у духов-наставников.
- Адепты могут брать преимущества адептов.

**Маги:** Маги обладают способностью сплести из маны эффекты, называемые заклинаниями, и призывать духов.

- Маги могут видеть астрал.
- Маги могут создавать астральные проекции.
- Маги могут свободно выбирать магические навыки и брать магические преимущества.
- Маги не могут брать способности адептов.

**Мистические адепты:** Эти редкие индивиды соединяют в себе способности мага и адепта.

- Мистические адепты не могут создавать астральные проекции.
- Мистические адепты воспринимают астральное пространство только если возьмут способность адептов Астральное зрение.
- Мистические адепты могут брать преимущества как магов, так и адептов.

### **Маги**

**Заклинания:** Заклинания в *Шедоурне: Анархии* делятся на несколько типов. Прежде всего это боевые заклинания (которые наносят урон) и вспомогательные (которые напрямую урон не наносят). Вспомогательные делятся на заклинания обнаружения,

здоровья, иллюзии, управления. Сотворение заклинания – это атака. Чтобы сотворить заклинание, сделайте Проверку Колдовства (цель делает встречную проверку, указанную в описании заклинания), и добавьте эффекты Теневого Преимущества. Успех означает, что заклинание было сотворено успешно: небоевое заклинание действует, боевое – наносит урон.

Как защищаться от заклинания и сколько кубиков для определения урона кидать, указано в описании каждого конкретного заклинания. Чистые успехи заклинания отражают, какой урон оно нанесёт, или параметры иного эффекта заклинания. Например, посмотрите на Молнию Полукойот:

*Молния (Заклинание): 6Ф/Проникающее*

*Позволяет перебросить один кубик на проверке колдовства*

*Защита: Сила +Воля*

Теневое Преимущество позволяет Полукойот перекинуть один кубик, а защищающийся от заклинания бросит Силу и Волю против успехов Полукойот. Если Полукойот выигрывает бросок, то защищающийся получит 6Ф урона. Слово «проникающее» означает, что урон проникающий: количество урона, равное чистым успехам атакующего, проходит сквозь броню цели. Так что если у Полукойот выпало 4 успеха, а у цели выпало 2, то Полукойот наносит 6Ф урона, 2 единицы которого проходят через броню и записываются сразу на Счётчик Урона цели. Если количество успехов Проникающего заклинания превышает его урон, то весь урон проходит сквозь броню, но кроме этого полученные успехи не имеют никакого дополнительного эффекта.

**Иссушение:** Пропуская потоки маны сквозь своё тело и разум, вы неминуемо его повреждаете. Повреждение называется Иссушением: после сотворения заклинания, независимо, успешное оно или нет, вы получаете количество Иссушения, равное уровню преимущества-заклинания. У каждого мага, однако, есть определённый запас стойкости: это нечто вроде брони, которой он окружает свой разум и душу. Действует она по тому же принципу, что и обычная броня, что и Стойкость техноманта: принимает на себя урон от Иссушения. Количество ячеек Стойкости мага равно Воле + Логике + Фортуне (максимальному значению) либо Воле + Харизме + Фортуне (максимальному значению). Когда все ячейки Стойкости заполнены, то маг начинает получать оглушающий урон от Иссушения.

Один раз за сцену вы можете погрузиться в пятиминутную медитацию; сделайте проверку Воли + Логике (если ваша Стойкость равна Воле + Логике + Фортуне) или Воли + Харизме (если ваша Стойкость равна Воле + Харизме + Фортуне), и восстановите количество ячеек, равное полученным успехам.

**Заклинания и видимость:** Если в описании не указано обратное, заклинатель должен видеть точку пространства, существо или объект, который является целью заклинания, причём видеть своими глазами, а не через астрал, не посредством магии или технического устройства. Маг, однако, может накладывать заклинание на цель, которую видит в зеркало. Все штрафы за плохую видимость накладываются на бросок заклинания, также заклинания нельзя применять на цели, находящиеся дальше малой дальности (примерно 50 м).

**Заклинания и жестикация:** Маги разных традиций могут творить одни и те же заклинания по-разному: кому-то достаточно будет жеста рукой, а кто-то должен будет петь гимн на латыни. В любом для сотворения заклинания нужна хотя бы одна свободная рука, а желательно и способность членораздельно произносить слова (поэтому наручники и кляп нейтрализуют мага не хуже простого смертного). Также, как вы, наверное, догадались, заклинания очень трудно творить незаметно (хоть слова заклинания можно шептать под нос, а жесты руками делать, спрятавшись за спиной ближайшего тролля). Ведущий может потребовать от мага проверку Ловкости + Скрытности, а за окружающих

неигровых персонажей сделать проверку Внимательности, и/или наложить штраф на бросок заклинания. Сам для себя маг всегда считается видимым.

**Действует на область:** Если в описании преимущества-заклинания указано «действует на область», то заклинание действует на все цели в области, которую условно можно описать как цилиндр высотой и радиусом 3 м. Каждый чистый успех можно потратить на то, чтобы увеличить высоту либо радиус зоны поражения на 1 м. Эти успехи в таком случае не учитываются при расчёте бронепробиваемости. Скажем, если, когда вы творите заклинание фаербол, у вас выпало 3 чистых успеха, вы можете расширить зону поражения на 1 м, однако тогда только 2 единицы урона этого заклинания будет пробивать броню. Вы можете сузить зону поражения, не жертвуя ничем.

Если заклинание, действующее на область, принадлежит к числу вспомогательных и не наносит урона, то игрок сам выбирает, какие цели в зоне поражения оно затронет, а какие – нет. Он также может потратить чистые успехи, чтобы расширить зону действия заклинания. Иногда это будет снижать эффективность вспомогательного заклинания (например, в случае Фантома от количества чистых успехов зависит сложность распознавания иллюзии), иногда – нет (потому что для большинства вспомогательных заклинаний достаточно получить хотя бы один чистый успех на броске).

Если центр области действия -- на маге, то область действия передвигается вместе с магом.

**Поддержка:** Если в описании заклинания указано, что оно требует поддержки, то оно будет работать, пока маг его поддерживает. Маг получает -2 ко всем броскам, связанным с магией и взаимодействием с астралом, за каждое заклинание, которое он поддерживает. Если это заклинание наложено на другую цель, недели маг, то действие заклинания автоматически прерывается, когда цель отходит от мага далее чем на 100 метров или маг выбывает из строя.

**Реагенты:** Предмет материального мира, в котором по какой-то причине отложилась магическая энергия – это реагент. Обычно он небольшого размера (например, обкатанная морем стекляшка, или кристалл кварца, или засушенный цветок), а потому маги носят такие реагенты в сумочках на поясе или в карманах. Мощность реагентов измеряется в драмах. Реагенты можно использовать для самых разных вещей: для создания зелий, например, для оборудования мастерских мага, но чаще всего их используют для помощи в сотворении заклинаний и вызове духов. Когда игрок делает проверку Колдовства или Призывания, он может вытянуть ману из реагентов (для чего реагенты должны соприкоснуться с его кожей): он получает количество единиц, которые может прибавить к результатам, выпавшим на кубиках, равное количеству драм реагентов, которые он потратил. Маг не может использовать больше драм реагентов, чем его Воля; игрок должен сказать, что он вытягивает ману из реагентов до того, как сделает бросок. Реагенты, лишённые маны, становятся обычными предметами. В некоторых случаях они могут со временем зарядиться маной вновь.

Реагенты можно приобрести либо собрать самому. В таком случае магу нужно потратить не меньше часа игрового времени, а игроку – сделать проверку Внимательности со сложностью, которую устанавливает ведущий (от очень просто, если поиск ведётся в сельской или магически активной местности, до очень сложно, если ведётся в центре муравейника). В случае удачного броска герой находит 1 драму реагентов + 1 за каждый чистый успех.

## Призвание

**Духи:** Игроки и неигровые персонажи могут использовать Навык Призывания для того чтобы вызывать духов. Духи описаны на с. \_\_\_\_ как неигровые персонажи, что упрощает игровой процесс и для ведущего, и для игроков. Если игрок хочет призвать какого-то очень сильного духа, ведущий свободен поднять сложность встречного броска, чтобы потом, если Проверка Призывания будет успешной, наделить духа болен могучими

заклинаниями или способностями. Успешно призванный дух действует как неигровой персонаж, и имеет собственный лист неигрового персонажа, однако, если ведущий не сказал обратного, действия духа описывает и все броски за него делает игрок в течении своего Нарратива. Призыв духа требует траты действия атаки. После призыва, неважно, успешен он был или нет, маг получает количество иссушения, равное своим чистым успехом. Если он использует фетиш (см. ниже), количество иссушения уменьшается вдвое (округление в меньшую сторону).

Духи очень живучи; нанести им реальный крон можно только с помощью заклинаний, оружия-талисмана, Навыка Призывания и Навыка Астрального Боя (можно применять только в астрале; см. **Астральный Бой** ниже). Однако духа можно ранить, если вложить в удар всю свою волю и душевные силы. Чтобы атаковать духа таким образом, используйте Ближний Бой + Волю (вместо Ловкости) с модификатором -2. Успешная атака наносит урон, аналогичный урону безоружной атаке персонажа.

Изгнание духа предполагает разрыв мистической пуповины между духом и призывателем. Используя Навык Призывания, сделайте атаку против защитного броска духа. Если бросок успешен, дух получает количество Оглушающего урона, равное Воле атаковавшего мага.

#### **Ограничения призывания:**

- *Количество духов:* В обычных обстоятельствах игрок не может иметь более чем одного вызванного духа одновременно. Чтобы призвать другого духа, игрок должен изгнать предыдущего, сделав успешную проверку Призывания (после которой тот дух исчезнет), либо позволить духу Пасть в бою или перейти в состояние Без сознания, либо просто дождаться, пока он покинет мага сам – что он сделает, когда придёт закат либо рассвет.
- *Вид и чистота призыва:* Ведущий может ограничить количество духов, которые маг может призвать, одним за сцену, или двумя – если у мага есть дух-наставник. Всё-таки духи – не самые частые гости в муравейниках, где мана подобна мутной болотной воде. Тип духа выбирает ведущий: например, из горящего мусора в урне может появиться дух огня, а из лужи – дух воды, и так далее.
- *Голос и жестикуляция:* Точно так же, как и в случае сотворения заклинаний, маг должен иметь возможность говорить и/или жестикулировать руками, чтобы призвать духа.
- *Дальность:* Дух может быть вызван из точки пространства, удалённой от мага не далее чем на 50 м.

**Фетиш:** Преимущество фетиш даёт магу небольшой талисман, нечто вроде постоянного договора с духом. Фетиш позволяет вызывать духа, который с ним связан, вне зависимости от того, как обстоят дела с духами в местах, где маг находится.

**Дух-наставник:** Иногда могучая астральная сущность может взять героя, мага или адепта, под своё покровительство (причём иногда – не спрашивая мнения последнего). Обычно наставник заинтересован в том, чтобы его подопечный совершенствовал свои умения и обращал их на благие, с точки зрения духа, цели, а потому он может наставлять персонажа в заклинаниях, боевых искусствах, и открывать ему тайны ритуалов. Получить духа-наставника возможно, если персонаж берёт качество дух-наставник.

Определённые способности от духа-наставника получают только маги, другие – только адепты. В случае мистического адепта он должен выбрать, какое из двух преимуществ он получает.

#### **Адепты**

Адепты не могут творить заклинания, но они интуитивно используют ману для усиления своих физических способностей. Это мастера боевых искусств или металюди, обладающие сверхъестественной проницательностью. Мистические адепты соединяют в себе способности мага и адепта, и столь же редки сколь и могущественны.



**Потеря сущности:** для адептов ещё более болезненна, чем для магов. Потеря каждой полной единицы Сущности будет уменьшать уровень одного из ваших преимуществ адепта на 1. Когда уровень снизится до 0, вы теряете это преимущество. Если вы теряете все преимущества, то следующим уменьшается преимущество Адепт (2 уровень) или Мистический адепт (4 уровень). Когда это преимущество становится равным 0, то вы прекращаете быть Пробуждённым и теряет покровительство духа-наставника (если он у вас был).

## **Астрал**

Астрал -- параллельное измерение, в котором объекты материального мира похожи на серые безжизненные тени, звуки приглушены, а живые существа и магические предметы окружены сияющей аурой. Аурой также окружены предметы, с которыми связаны какие-то сильные эмоции (например, любимая игрушка ребёнка, или вибронож которым кого-то убили). Из астрала можно попасть в другие измерения, называемые метапланами; количество метапланов до сих пор не могут подсчитать. Есть метапланы определённых стихий, есть личные королевства могучих духов или демонов. Духи обычно обитают на различных планах, но частенько заглядывают в астрал, где с ними могут столкнуться маги.

Астрал никак не влияет на материальный мир (не считая тех случаев, когда из него материализуется какая-то астральная сущность), но материальный мир незримо влияет на астрал. Во-первых, все предметы и существа материального мира присутствуют в астрале в виде призрачных теней, иногда окружённых яркой аурой (см. выше). Но в любом случае сквозь них можно пройти. Живые существа почувствуют, как кто-то проходит сквозь них (холодок, пробегающий по спине, внезапная волна жара и так далее). Нельзя, однако, проходить сквозь землю или горы. Маг может спокойно левитировать в астрале, не применяя заклинаний, однако не может уходить за пределы атмосферы земли (там астрал ослабевает настолько, что ни одна астральная сущность в нём не выживет). Также нельзя проходить сквозь астральные сущности: духов, астральные барьеры, и существ с двойственной природой, пребывающих одновременно в материальном мире и в астрале.

**Астральное зрение:** позволяет заглянуть в астрал, увидев ауры, духов и прочие астральные штучки, накладывающиеся "вторым слоем" на материальный мир.

Активируется и деактивируется по желанию мага. Пока активировано, маг обретает двойственную природу: он и в астрале, и в материальном мире; он может в за им о действовать с астральными сущностями, атаковать из, например, но они могут атаковать его тоже. Поэтому редкий маг постоянно ходит с активированным зрением; обычно в астрал смотрят только тогда, когда это им действительно надо (обычно чтобы увидеть чью-то ауру).

**Астральная проекция:** это что-то вроде режима виртуальной реальности, только для астрала. Маг перемещает своё сознание в астрал полностью, оставляя тело в обморочном состоянии лежать в материальном мире. Проекция сохраняет все навыки и преимущества мага, однако атрибуты меняются: Сила становится равной Воле, Ловкость -- Логике. Количество ячеек на счётчике здоровья не меняется, однако урон в рукопашном бою, например, будет зависеть от Силы, а бросок атаки связан с Логикой, а не Ловкостью. Понятное дело, атаковать проекция может только те сущности, что есть в астрале: астральные и с двойственной природой. Маг может творить заклинания, однако их эффект не будет выходить за пределы астрала. Например, ваша проекция может швырнуть молнией в духа, пребывающего в астрале, но не в метачеловека, если у него нет в этот момент двойственной природы. По тем же причинам некоторые заклинания (например, силовой барьер) в астрале просто не сработают. Весь урон, который маг получает в астрале, будет отражаться на его реальном теле; он также будет чувствовать, если его реальному телу наносят урон.

Проекция может перемещаться в астрале с огромной скоростью: 100 м в ход. Поскольку преград в астрале нет, вы можете переместить проекцию на другой конец города или даже мира; только не забудьте вернуться в родное тело. Оно может существовать в отрыве от вашей души всего-то количество часов, равное вашей Воле, после чего начинает получать одну ячейку физического урона, проникающего сквозь броню, который невозможно излечить, за час. И да, чаммер-- от этого спокойно можно умереть.

Самое противное и опасное для мага-- это когда его тело переместили или спрятали: ведь чтобы вернуться в тело, он должен найти и "войти" в него. Чтобы найти перемещённое тело, маг должен сделать проверку Силы + Астрала против сложности, установленной ведущим.

**Аура:** Из астрала выглядит как разноцветные сияние, окружающее объект. Аура есть у всех существ и у некоторых предметов (магических либо тех с которыми связаны сильные эмоции). По цвету и мерцанию ауры опытный маг может сказать многое. Чтобы прочесть что-то ауру, загляните в астрал и сделайте проверку Воли + Астрала. В зависимости от количества успехов вы получаете следующие сведения:

**1** Общая информация о состоянии здоровья цели (здорова, ранена, больна и пр.); информация об эмоциональном состоянии цели (счастливая, грустная, разозлённая и пр.); сведения о том, является ли цель Пробуждённой или обычной.

**2** Наличие и местоположение киберимплантов; тип магического явления (огненный элементаль, заклинание управления, фокус способности, ритуал проклятия и т.п.); если вы видели ауру цели, вы можете узнать её, даже если в материальном мире цель замаскировалась или изменилась.

**3** Наличие и местоположение альфа киберимплантов; величина Воли и Сущности цели: выше ли она ваших собственных Воли и Сущности, ниже, или такая же; общая диагностика заболеваний цели (болезней, токсинов), от которых она страдает в данный момент; какие-либо астральные следы на цели.

**4** Наличие и местоположение киберимплантов; точную величины Сущности и Воли цели; конкретный вид астрального следа (боевое заклинание, дух воздуха, и т.д.).

**5+** Наличие и местоположение биоимплантов, генных модификаций, и наноимплантов; точный диагноз заболеваний или токсинов, от которых страдает цель; является ли цель техномантом.

**Астральный след:** астральные отпечатки пальцев, которые маг оставляет на всём, с чем взаимодействует его магия или его астральное тело, в том числе и на талисманах, которые были с ним связаны, на зельях которые он изготовил, на астральных барьерах которые он пнул и так далее. Используются астральные следы также, как и обычные отпечатки пальцев: для опознания мага, который их оставил. Чтобы благополучно снять отпечаток, необходимо сделать проверку Воли + Астрала против Воли + Астрала мага, который оставил отпечатки. За каждый сутки, которые прошли с момента оставления астрального следа, защищающаяся сторона получает +1 кубик. Через неделю след исчезает полностью. Маг может намеренно размазать свой след. Он должен потратить не меньше 10 минут времени для этого и сделать проверку Воли + Астрала против сложности, установленной ведущим (чем мощнее заклинание, тем труднее размазать след). След после размазывания выглядит так, как будто прошло количество суток, равное чистым успехам размазывающего мага.

**Воплощение:** По сути дела, это проекция астральных существ в материальный мир. Например, воплощение используют духи, когда материализуются. Воплотившееся существо обладает двойственной природой.

## Наркотики

Одни вещества позволяют расслабиться, другие, напротив, подзарядиться энергией. Проблема в том, что со временем (а то и после первой дозы) на них подсаживаешься. Каждый раз, когда персонаж принимает наркотическое вещество, он должен сделать проверку привыкания-- проверку Воли + Силы против количества кубиков, равное порогу зависимости наркотика (указано в описании каждого наркотика, в скобках после названия). Интенсивное использование (более раза в неделю) увеличивает порог зависимости на 1; если у вас уже есть зависимость от этого наркотика, то ещё на 1. Если проверка провалена, то степень зависимости персонажа от вещества увеличивается на 1 уровень (если её не было, то персонаж получает лёгкую зависимость). После того, как действие наркотика заканчивается, у персонажа начинается отходняк. Он получает 1К6 Оглушающего урона, а все атрибуты, на которые воздействовал наркотик, падают на 2 на 2К6 часов.

#### ***Распространённые наркотики в Шестом Мире:***

- *Кайф (4)*: Вкалывается с помощью шприца или вдыхается. Расслабляющее и обезболивающее средство. -1 к Ловкости, штраф за ранения уменьшается на 3. Действует 6—Сила часов, минимум 1 час.
- *Толкач (6)*: Вкалывается с помощью шприца или принимается внутрь. Наполняет персонажа энергией. Проверку инициативы он делает так, будто потратил перед ней очко Фортуны (дополнительная трата очка Фортуны эффекта не даёт), и получает 1 дополнительное действие каждый ход (не складывается с дающими тот же эффект преимуществами). Действует 12—Сила часов, минимум час.
- *Глубинник (6)*: Вдыхается либо принимается внутрь. Этот наркотик создан карибскими колдунами, чтобы легче контактировать с астралом. Если персонаж Пробуждённый, он обретает астральное зрение, которое не может деактивировать, на время действия наркотика (даже если в обычных обстоятельствах не обладает такой способностью). Все использующие также получают -1 к Ловкости и возможность перекинуть 3 кубика на всех проверках Воли. Действует 6—Сила часов, минимум 1 час.
- *Джаз (4)*: Ингаляционное (обычно впрыскивается в рот из баллончика). Этот наркотик вполне легально используется полицейскими в качестве боевого стимулятора. Даёт 1 очко сюжета за ход во время боя. Этот эффект не складывается с эффектами электрорефлексов. Действует 10\*1К6 минут.
- *Камикадзе (7)*: Ингаляционное. Повышает скорость и увеличивает боевой порог. Действие аналогично эффектам электрорефлексов 1 уровня, но эффекты складываются с электрорефлексами и подобными им преимуществами; ещё позволяет игнорировать 5 единиц штрафа за раны. Действует 10\*1К6 минут.
- *Дальнобойщик (4)*: Инъекционное. Позволяет персонажу не спать 4 дня. После этого он получает 2к6 Оглушающего урона и должен хорошо выспаться. Двойная доза позволит бодрствовать 8 дней, но количество урона увеличивается вдвое.
- *Неококаин (6)*: Ингаляционное, инъекционное. Стимулятор. На время действия персонаж может перекинуть 2 кубика на всех проверках Воли и Харизмы и игнорировать 5 очков штрафа за ранения. Действует 10—Сила часов, минимум час.
- *Психея (6)*: Принимается внутрь. Персонаж может перекинуть 2 кубика на всех проверках Логик и Воли. Заклинатели к тому же получают штраф -1 за каждое поддерживаемое заклинание, а не -2. Действует 12—Сила часов, минимум час.

**ЖЧК:** Или Жизнь Через Край. Электронный наркотик, который может использовать всякий, у кого в голове установлен датаджек, дающий доступ к Матрице. Некоторые ЖЧК распространяются на чипах, которые нужно подключать к разъёму; другие же скачиваются. Впрочем, и программа, и чип самоуничтожаются после использования, вынуждая идти "жуканутого" за новой дозой. Почти все ЖЧК очень быстро вызывают привыкание, и нет, чаммер, они не дают каких-то бонусов к характеристикам. Есть следующие виды ЖЧК:

- *Чипы грёз (8)*: дают возможность погрузиться в чьи-то воспоминания, посмотреть фильм с собой в главной роли, от героического фэнтези до жестокого порно.
- *Чипы настроения (10)*: заставляют испытывать некую эмоцию: от эйфории до ужаса и ненависти.
- *Чипы новой личности (10)*: заставляют персонажа забыть, кто он есть, и ощутить себя кем-то другим. Обычно какой-нибудь знаменитостью.
- *Трип-чипы (12)*: похожи на чипы настроения, однако даруют очень странные и причудливые ощущения.

Все виды чипов, кроме чипов грёз, отключают механизм естественного паралича (благодаря которому мы не ходим, когда спим, если, конечно, не страдаем лунатизмом), и персонаж может спокойно двигаться, будучи под их влиянием.

**Зависимость:** У зависимости есть 10 уровней: 1-2 уровень-- лёгкая зависимость, 3-6 -- умеренная, 7-8 -- сильная, 9-10 -- выгорание. То, что персонаж-- наркоман, последнему становится понятно где-то на уровне средней зависимости, а при сильной зависимости это становится видно всем вокруг. На этапе выгорания персонаж уже едет с катушек, а его здоровье стремительно ухудшается. Персонаж должен принимать дозу наркотика раз в неделю при лёгкой зависимости, два раза в неделю при средней зависимости, раз в три дня при сильной зависимости, и два раза в день-- при выгорании.

Если же персонаж не принимает дозу в нужное время, то у него начинается ломка.

Каждые 12 часов игрового времени киньте количество кубиков, равное уровню зависимости персонажа. За каждый выпавший успех он получает ячейку оглушающего урона, игнорирующего броню, минимум 1 урона. Этот урон нельзя исцелить обычными средствами, только приняв дозу. Последнюю ячейку Оглушающего урона таким образом заполнить нельзя. В случае выгорания урон становится физическим. Он может быть вылечен обычными средствами, но он может убить персонажа.

Для избавления от зависимости нужно не просто потратить Карму, чтобы откупиться от отрицательного качества, а продержаться сначала без дозы количество недель, равное уровню зависимости.

## БОЙ ДРОНОВ И ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

**Способы управления:** Дрон/транспортное средство может управляться несколькими способами.

- *Автопилот:* То есть компьютерная программа. Характеристики автопилота аналогичны характеристикам агента.
- *Через ДР:* В таком случае устройством управляет живой метачеловек, но отдавая ему команды через Матрицу по коммлинку/деке/со специального пульта управления. Через ВР транспортным средством управлять нельзя, только через риг-модуль (см. ниже).
- *Вручную:* То есть по старинке, с помощью руля, педали и так далее. Транспортное средство может быть даже отключено от Матрицы при этом. Это, однако, не сработает с дронами: эти небольшие роботы предназначены для дистанционного управления.
- *Через риг-модуль:* Это и есть специальность риггера. Он запрыгивает в устройство – подключается к нему через Матрицу, но начинает ощущать его как часть своего тела. Подобный способ управления – самый эффективный.

**Преимущества риг-модуля:** Если вы взяли себе преимущество риг-модуль, то вы, для начала, получаете возможность перекинуть энное количество кубиков на всех проверках, связанных с транспортом (количество кубиков равно уровню риг-модуля), плюс получаете дополнительный кубик. Управляя дроном или транспортным средством без риг-модуля, вы должны тратить действие атаки на то, чтобы отдать транспорту/дрону команду (через

комmlink или повернув руль), в случае риг-модуля же ваши руки свободны. Дрон или транспортное средство действует во время вашего нарратива, до вас или после вас, как решите сами. А вы можете пострелять во врагов, или, наоборот, нырнуть в укрытие и не высовывать носа.

Риг-модуль так же функционирует, как комmlink. То есть с его помощью вы можете спокойно сидеть в Матрице.

**Декеры и риггеры:** Чтобы взять контроль над транспортным средством или дроном, подключённом к Матрице, декеру достаточно просто его взломать. Но если в дрон или транспортное средство «запрыгнул» риггер – декеру сначала нужно победить риггера в кибербою. Риг-модуль риггера имеет, как и дека декера, свой счётчик урона и свой фаервол. Когда счётчик урон риг-модуля заполнен, то риггера выбрасывает из Матрицы, он получает 1кб оглушающего урона, и не может подключиться к Матрице вновь пока риг-модуль не починен. Он получает 1кб оглушающего урона так же, если дрон или транспортное средство уничтожены.

**Виды дронов:** Дроны условно можно поделить на боевые и разведдроны. Разведдроны крошечного размера: они предназначены для того, чтобы пролезать в узкие щелки и служить глазами и ушами риггера там, куда он не может проникнуть сам. Некоторые из них могут сделать что-то полезное, например, перекусить нужный провод или подкинуть вещь. Разведдроны передвигаются либо на механических конечностях, либо летают. Их можно значительно повредить даже ударом тапка. Все разведдроны – маленькие дроны. На них нельзя установить орудия.

Боевые дроны куда больше и крепче. На них можно устанавливать различные орудия. Невооружённая атака у них тоже есть: это когда дрон тупо таранит цель. Некоторые из них передвигаются на гусеничном ходу, другие – на колёсах или летают. Боевые дроны – средние и большие дроны, но, чаммер, большие дроны – удовольствие не для раннеров, поэтому их нет в списке преимуществ.

Дроны указаны в описании преимуществ риггера. Характеристики берутся из списка противников, и модифицируются согласно тому, что указано в описании преимущества. Оружие, которое устанавливается на дроны, покупается как отдельное преимущество. В противном случае у дрона только невооружённая атака (таран). На средний дрон можно установить 2 средних или 1 тяжёлое оружие.

**Шум:** Поскольку дрон управляется дистанционно, на риггера может накладываться штраф за шум, если беспроводная сеть в этом районе нестабильна. Но если риггер управляет транспортным средством, сам находясь в нём, он может решить все проблемы, просто подключившись к нему через кабель (один конец которого втыкается в голову риггера, а другой – в панель управления).

**Трюки и маневры:** Обычное вождение или простейшие задачи вроде переключения скоростей не требуют бросков кубиков, только хорошего Нарратива. Однако если вы хотите сделать какой-то рискованный манёвр – крутой поворот, пронестись сквозь транспортный поток, проехать на байке под грузовиком, проехать на машине по узкой аллее, протаранить другую машину, проехать между обломков, и прочие опасные штучки – сделайте обычную проверку, используя соответствующий транспорту Навык Управления (или просто Ловкость, если нужного Навыка нет), с модификаторами, которые даст Ведущий. В случае успеха манёвр выполнить удалось; в случае же провала... Надеемся, что вы не забыли надеть шлем. И у вас есть контракт с ДокВагоном.

**Атака из транспортного средства или дрона:** Персонаж, который атакует, будучи в или на транспортном средстве, либо управляя дроном, делает боевые броски как обычно, используя подходящие Навыки. В зависимости от того, на транспортном средстве персонаж или внутри него, на атаку накладываются модификаторы. Большинство модификаторов определяются ведущим, однако ниже приведена пара примеров.

- *Пассажир ведёт огонь из движущегося транспортного средства:* штраф -1 или -2, в зависимости от скорости.

- *Пассажир ведёт огонь из неподвижного транспортного средства:* бонус +3.
- *Пассажир ведёт огонь из транспортного средства, которое движется на максимальной скорости:* штраф -3.

Персонаж, который ведёт огонь из установленного на транспорте либо дроне орудия, не может использовать своё личное оружие в течение того же Нарратива.

Атака транспортного средства или дрона: Для того, чтобы атаковать транспортное средство или дрон, делаются обычные боевые броски, однако защитные броски делаются на Ловкость + Логику того, кто управляет дроном или транспортным средством.

**Урон транспортным средствам и дронам:** У транспортных средств и дронов есть некоторое количество ячеек Брони, отражающие, сколько урона они могут получить. Атака, попавшая в транспортное средство, наносит урон его Броне, а не пассажирам. Когда Броня средства снизится до нуля, то транспортное средство выходит из строя и, скорее всего, ремонту не подлежит, в зависимости от ситуации. Броня транспортного средства может быть починена так же, как и броня персонажа.

**Аварии:** Если транспортное средство попадает в аварию из-за проваленной Проверки Управления, транспортное средство, водитель и пассажиры получают урон, равный Урону Тарана транспортного средства. Если у средства нет Урона Тарана, то наносится Физический Урон, равный Прочности транспортного средства, поделённой на 2.

## Особые правила

**Дыхание:** Некоторые ситуации и/или окружающая среда может привести к тому, что у героев возникнут проблемы с дыханием: например, если они попадут область с токсичным воздухом, или под воду, или останутся без кислорода в космосе. Персонаж может задержать дыхание на количество Нарративов, равное его Силе, разделённой на три, округление в большую сторону. По истечении этого времени персонаж начнёт получать 1 очко Оглушающего Урона (Броня игнорируется) до тех пор, пока не получит возможность нормально дышать вновь. Если персонаж в такой ситуации падает Без сознания, он начинает получать Физический Урон – по две ячейки, пока, опять же, не получит возможность дышать снова. Весь полученный таким урон списывается, когда герой получает возможность вдохнуть и выдохнуть.

**Темнота:** Слабо освещённая комната или бой ночью накладывает штраф -1 на все броски кубиков; полная темнота накладывает штраф -3. Многие персонажи, как игроков, так и неигровые, будут игнорировать эти штрафы благодаря своему снаряжению (очкам ночного видения), имплантам (киберглаза) или врождённым способностям (термозрение гномов и троллей).

**Кислота или токсичная пустошь:** Если вы контактируете с ядовитой, токсичной или кислотной средой, то будите получать урон в течение какого-то количества времени. Подобные субстанции наносят 2 ячейки урона броне, или 1 ячейку Физического урона, если Броня уже равна 0. Если только едкое вещество не смыто немедленно или не отчищено с помощью ремонтного набора (в случае урона Брони), либо ожоги не обработаны каким-то образом (в случае получения Физического урона), это вещество будет наносить тот же урон в течение ещё двух Нарративов (или ходов, если речь идёт о неигровых персонажах, у которых нет Нарративов), пока не выдохнется.

**Жидкий металл/камни:** Во множестве ситуациях персонажи могут столкнуться с магмой или жидким металлом: например, на фабрике Зеде-Круп, или в Королевстве Гавайев, где имеются действующие вулканы. Если персонаж будет контактировать с этой субстанцией, то начнёт помаленьку поджариваться: получит 3 ячейки урона Броне и 1 Физического урона. Брызги вещества наносят только 1 ячейку урона Броне.

**Раскалённый/ядовитый газ:** Раскалённый или ядовитый газ затрудняет видимость: персонаж игрока или неигровой получают штраф -2, когда пытаются атаковать кого-то сквозь облако газа. Движение сквозь газ наносит 2 ячейки Физического урона, не важно, сколько ячеек Брони у персонажа цело (то есть на броню газ не действует).

**Под водой:** Из-за того, что двигаться, когда ты погружён в воду, нелегко, дальнобойное оружие получает штраф -1, а оружие ближнего боя – штраф -3.

**Вакуум:** Любая ситуация, когда герои оказываются в безвоздушной среде, вынуждает их задержать дыхание (см. **Дыхание**, с. \_\_\_\_).

### **ГРЕХи и лицензии**

ГРЕХ – Гражданская Регистрация Естественных Характеристик – универсальный электронный паспорт в Шестом Мире. Обладая этим паспортом, раннер спокойно сможет покупать товары в магазине, а не только на чёрном рынке, но вместе с тем полиция и корпорациям будет куда легче его отследить. При создании персонажа вы должны выбрать, какой у него будет ГРЕХ:

- **БезГРЕХовный.** У вашего персонажа нет паспорта. Только фальшивка. Это значит, у него будут реальные проблемы, даже если он попробует купить в ларьке газировку – вдруг аппаратура продавца распознает фальшивку? – а уж о покупках в фешенебельных магазинах можно не думать. Зато паспортных данных персонажа нет в базе данных, а, значит, даже если он засветит свою физиономию на камеры или оставит где-то отпечатки пальцев, властям будет куда сложнее его найти. Большинство народу из теней – безГРЕХовные.
- **Корпоративный ГРЕХ [указать корпорацию].** Вы – гражданин корпорации, проживающий (или проживавший) в одном из её анклавов. У вас есть доступ к более качественному снаряжению и сведениям, но вместе с тем вы под колпаком у корпорации. Учтите, что служба безопасности корпорации следит за своими гражданами – уж не работают ли они на конкурента? – и тот факт, что вы бегаєте в тенях, вам придётся скрывать. Другие же раннеры, узнав о вашем корпоративном ГРЕХе, начнут относиться к вам минимум подозрительно, максимум – враждебно. Обговорите с ведущим, можете ли вы взять корпоративный ГРЕХ.
- **Государственный ГРЕХ [указать государство].** Вы – гражданин какой-то страны. Это не даёт доступ к каким-то ресурсам, как корпоративный грех, но вместе с тем слежка за вами вестись не будет... Если, конечно, вы не засветите в подозрительном месте свою физиономию/свои отпечатки пальцев/свой ГРЕХ.
- **Криминальный ГРЕХ.** Вы – преступник, и это указано в вашем ГРЕХе. Полиция, полюбовавшись на оный ГРЕХ, засунет вас за решётку на пару дней, чтобы хорошенько вас проверить. К вам могут в любой момент заявиться с целью обыска. Словом, это единственный ГРЕХ, который приносит только проблемы, но никаких выгод, а потому берётся как недостаток.

**Фальшивый ГРЕХ и лицензии:** Без ГРЕХа в этом мире не проживёшь, раннер. Если нет настоящего – значит, нужно достать фальшивый. А ещё есть такие штуки, как лицензии: на любое оружие (кроме дубинок и тайзеров) нужна лицензия, как и на практику магии, на дроны и транспортные средства. Если у вас есть лицензия, то у вас не возникнет проблем, когда вы столкнётесь со стражами закона, однако вас будет куда легче отследить. Если у вас фальшивые лицензии и ГРЕХ, то отследить вас будет сложно – но зато полиция или даже аппарат в супермаркете может распознать подделку.

Решаем так, чаммер.

- Если у тебя **корпоративный ГРЕХ**, то у тебя есть настоящие лицензии на всё, чем ты владеешь – на любое оружие, на магию и дроны. Если ты медик или охранник, то тебе позволят даже таскать с собой лёгкие наркотики и стимуляторы. На ЖЧК и тяжёлые наркотики лицензии тебе, однако, никто не даст. Только вот, если ты засветишься в каком-то тёмном деле, сведения о тебе будут найти Легко. А вот тебе придётся совсем нелегко, когда эти сведения найдут. Возможно, единственным спасением от тюрячки станет сжечь свой ГРЕХ и стать безГРЕХовным.
- Если у тебя **государственный грех**, то ты можешь взять бесплатно лицензию на холодное оружие и на огнестрельное вплоть до автоматического пистолета, а также

на магию и транспортное средство. На прочее оружие и дронов тебе остаётся брать лицензии фальшивые, и обнаружить это для властей – Средняя сложность. Также Средняя сложность – накопать о тебе какие-то сведения, если засветился. Можно и приобрести себе фальшивку получше или даже фальшивый ГРЕХ (преимущество Надёжная Фальшивка).

- Если у тебя *Криминальный ГРЕХ* или ты *безГРЕХовник*, то ты должен взять фальшивые лицензии на всё, что требуется. Они среднего качества и распознать это для властей – Средняя сложность. Можно взять преимущество Надёжная Фальшивка, чтобы повысить качество подделок. С криминальным ГРЕХом властям Средне сложно накопать на тебя какие-то сведения, а вот если ты безГРЕХовник – то Очень Сложно.

В случае, если обнаружилось, что ваш ГРЕХ – подделка, то вы эту подделку использовать больше не можете, а вместе с ней и все лицензии, что у вас есть. Это же касается и лицензий. Вот почему у опытных раннеров есть несколько комплектов фальшивых документов на все случаи жизни, чаммер.

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

**Ведущий** должен решить, на каком уровне будет вестись игра и насколько круты будут раннеры.

- *Уличная банда*: 12 очков атрибутов, 10 очков навыков, 6 очков теневых преимуществ, броня, 1 оружие, 3 предмета, 1 контакт.
- *Уличный раннер*: 16 очков атрибутов, 12 очков навыков, 10 очков теневых преимуществ, 2 оружия (ближнего боя и дальнего боя), 4 предмета, 2 контакта.
- *Элитный раннер*: 20 очков атрибутов, 14 очков навыков, 14 очков теневых преимуществ, 3 оружия (любых), 5 предметов, 3 контакта.

После этого можно начинать создавать персонажей.

**Шаг 1.** Придумываем концепт персонажа, его имя и прозвище. Характеризуем его с помощью пять коротких тегов, например: «орк», «шаман», «последователь крысы», «молодая, но опытная раннерша», «шутница» (если вы играли в *Shadowrun: Hong Kong*, то понимаете, о ком я).

**Шаг 2.** Выберите метатип.

- Человек: +1 Фора, +1 очко навыка
- Эльф: +1 Ловкость, +1 Обаяние
- Гном: +1 Сила, +1 Воля
- Орк: +2 Сила
- Тролль: +2 Сила, +3 ячейки брони, -1 очко навыков

**Шаг 3:** Решите, будет ли обладать ваш персонаж магическим даром (быть Пробуждённым) или способностями техноманта (быть Проявившимся). Дар техноманта, мага или адепта стоит 2 очка преимуществ, мистического адепта – 4 очка. Персонаж не может быть магом и техномантом одновременно, равно как магом и техномантом; если он хочет взять способности мага и адепта, то он должен взять преимущество мистического адепта.

**Шаг 3:** Приступаем к распределению очков атрибутов. Все атрибуты изначально равны 1. Распределите имеющиеся очки атрибутов по атрибутам. Чтобы поднять атрибут на 1, тратится 1 очко. Затем прибавьте расовые бонусы. Фортуна и Сущность таким образом быть подняты не могут! Сущность изначально равна 6, а Фортуна — 1 (2 в случае человека).

Максимум атрибутов для рас:

- Человек: 6 (все атрибуты)



- Эльф: Ловкость 7, Харизма 8, остальные 6
- Гном: Сила 8, Воля 7, остальные 6
- Орк: Сила 8, Логика 5, Харизма 5, остальные 6
- Тролль: Сила 10, Ловкость 5, Воля 6, Логика 5, Харизма 6

**Шаг 4:** Определяем количество ячеек на счётчиках урона. Количество ячеек на счётчике физического урона равно  $8 + \text{Сила}/2$  (округляется вверх). Количество ячеек на счётчике физического урона равно  $8 + \text{Воля}/2$  (округляется вверх). Сами счётчики рисуются на листке персонажа так: ряды ячеек, по три штуки, друг под другом. Если число ячеек не делится на 3 ровно, то остаток рисуется как нижний ряд. Когда персонаж получает урон на один из счётчиков, он получает кумулятивный штраф -1 к кубам за каждые три заполненные ячейки на одном из счётчиков. То есть если у него будет заполнено 6 ячеек на счётчике физического урона, и 4 на счётчике оглушающего, то он будет получать штраф -3: -2 за физический урон и -1 за оглушающий.

**Шаг 4.** Распределяем очки навыков. Все навыки изначально равны 0. Игрок может взять не более 5 навыков. Повышение значения навыка на 1 стоит 1 очко навыка. Максимум навык может быть равен 5 (или 6, если уровень игры – элитные раннеры).

Навык Знание стоит особняком: он не имеет какого-либо значения, на него не надо тратить очки, он не прибавляется к броску, он просто указывает, что персонаж знает. Например, язык, или теорию герметической магии, или этику уличных банд орочьего подполья. Игрок может взять количество навыков знания, равное половине Логики, округление в меньшую сторону, минимум 1. Качество «Высшее образование» позволяет взять количество знаний, равное Логике.

Специализация стоит 1 очко навыка, и даёт +2 к броску на этот навык, если задача соответствует специализации. На старте персонаж не может брать более чем 1 специализацию на каждый навык.

**Шаг 5.** Берём Теневые преимущества. Максимум персонаж может иметь 6 теневых преимуществ. Ниже есть список разнообразных преимуществ; но, на случай если их не хватит, вот алгоритм создания своих преимуществ и расчёта их стоимости (прежде чем создавать свои, однако, посмотрите список уже готовых, используя их в качестве примера).

#### **Базовая стоимость:**

- Способность адепта: 1
- Биоимплант: 2, -0.5 сущности
- Кибердека: 2 (персонаж может иметь только одну кибердеку, кибердека имеет фаервол 2 и счётчик виртуального урона 8)
- Программы/комплексные формы: 1
- Киберимпланты: 1, -1 Сущность
- Дрон или транспортное средство: 1
- Заклинание: 1
- Талисман: 1

#### **Эффекты (прибавляются к базовой стоимости):**

- Продвинутое или магическое оружие, способность магическая или наносящая урон: +1
- Проникающий урон (только заклинания): +1
- Поглощение урона: +1 за каждое очко поглощаемого урона (максимум 3)
- Влияет на кубики (позволяет перебрасывать, даёт автоматические успехи на броске исцеления): +1 за кубик, на который позволяет повлиять (максимум 3)
- Увеличение реакции: +1 за уровень (максимум 3). 1 уровень даёт +1 атаку в нарратив, 2 и 3 уровни, вдобавок к этому, +1 и +2 сюжетных очка соответственно.
- Очки, которые можно прибавить к значению выпавших кубов: +1 за уровень (максимум 3)

- Преимущество может быть и просто сюжетной опцией, не дающей никаких бонусов к игромеханике. Тогда оно стоит 1 очко.

Количество очков, которое стоит преимущество—это его (преимущества) уровень. Стоимость преимущества равна его уровню.

**Шаг 6.** Определяем Сущность. Не может быть равна 0, минимум— 0.5. На старте Сущность равна 6. Чем она ниже, тем сложнее персонажа лечить, а ему— использовать магию. Штраф ко всем броскам использования магии и лечения (целью которых является этот персонаж):

- Сущность **5-3.5**: -1
- Сущность **3-1.5**: -2
- Сущность **1-0.5**: -3

**Шаг 7.** Определяем значение Фортуны. Изначально Фортуна равна 1 (2 у людей). Очки Теневых Преимуществ можно тратить на то, чтобы поднять Фортуну (1 очко поднимает на 1).

**Шаг 8.** Даём персонажу Качества. Берётся два положительных качества и одно отрицательное (см. список ниже). Создавая новые качества, в качестве основного эффекта используйте следующий: положительное даёт бонус +2 к кубам, отрицательное – штраф - 2.

**Шаг 9.** Определяем Броню. По умолчанию у персонажа есть броня со значением 6. Грубо говоря, это лёгкая броня. При желании игрок может заменить её на среднюю броню (значение 9), потратив одно очко преимуществ; или на тяжёлую (значение 12), потратив 2 очка преимуществ. Тролли получают +3 ячейки брони благодаря своей толстой коже. Если игрок решил поменять персонажу броню в ходе игры, то он должен тратить на это карму, как на покупку нового преимущества (2 за среднюю броню и 4 за тяжёлую броню). Также учтите, что тяжёлая и средняя броня куда более заметны, чем лёгкая, которая прячется под одеждой или замаскирована под одежду.

**Шаг 10.** Заполняем инвентарь персонажа. Выберите 2 любых оружия (рукопашная атака не считается за оружие). Да, вы можете сразу на старте выбрать хоть гранатомёт, если желаете, только вот учтите, что оные предметы в карман не спрячешь.

Количество доступного оружия можно увеличить, есть взять преимущество «Спроси «где», а не «откуда».

Выберите 4 предмета из числа снаряжения и 2 контакта. Количество контактов можно увеличить, взяв Преимущество «Я всех знаю».

**Шаг 11.** Выберите, какой у персонажа будет ГРЕХ. Обговорите это с ведущим. Добавьте финальные штрихи. Придумайте четыре принципа для вашего персонажа и около половины десятка Реплик. Продумайте биографию и характер.

Шедоураннер готов.

## РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Карму игроки получают после завершения контакта. Они получают дополнительно +1 Кармы, если демонстрировали хороший отыгрыш.

**Стоимость повышений:**

- **Повысить атрибут:** новое значение \* 2 Кармы.
- **Повысить навык:** новое значение Кармы.
- **Новый навык:** (только если у персонажа есть слот под новый навык) 2 Кармы, навык получает значение 1.
- **Специализация:** 2 Кармы, значение навыка должно быть выше 1.

- **Улучшить преимущество:** сначала, с опорой на таблицу, высчитать, какого уровня будет преимущество; затем заплатить количество Кармы, равное новому уровню преимущества.
- **Новое преимущество:** Только если есть свободный слот преимущества. Нужно купить каждый уровень преимущества: например, для добавления преимущества уровня 3 нужно заплатить 6 кармы (1 за первый уровень, 2 за второй, 3 за третий;  $1 + 2 + 3 = 6$ ), а 4 уровня — 10 Кармы ( $1 + 2 + 3 + 4 = 10$ ).
- **Убрать отрицательное качество:** 6 Кармы.
- **Улучшить броню:** 1 Карма за каждую дополнительную ячейку брони. Выше 12 броня не поднимается.
- **Покупки вещей:** новое оружие (одна штука), 2 предмета и 1 контакт — 2 Кармы.
- **Модифицировать оружие:** 3 Кармы. Доступные модификации:
  - *Точность:* перебросить 1 кубик.
  - *Смертоносность:* +1 к урону.
  - *Дальность:* уменьшить штраф за дальность на 1. Нельзя уменьшать нулевой штраф (обозначенный как «ОК»), нельзя дать возможность оружию поражать цели на той дальности, на которой он не поражает.

## ТЕНЕВЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

### *Особые преимущества*

*Маг (Уровень 2):* Доступны преимущества мага.

*Адепт (Уровень 2):* Доступны преимущества адепта.

*Мистический адепт (Уровень 4):* Доступны преимущества мага и адепта.

*Проявившийся (Уровень 2):* Доступны преимущества техноманта.

### *Преимущества: заклинания магов*

#### *Боевые*

*Кислотный поток I, II (заклинание) (Уровень 2, 3):* Боевое. Урон 6Ф, +2 урона броне.

Защита = Сила + Ловкость. Кислотный поток I действует на одну цель, Кислотный поток II — на область.

*Ударная волна I, II (Заклинание) (Уровень 2, 3):* Боевое. Урон 8О, Проникающий. Защита = Сила + Воля. Ударная волна I действует на одну цель, Ударная волна II — на область.

*Стрела маны (Заклинание) (Уровень 2, 3):* Боевое. Урон 6Ф, Проникающий. Защита = Сила + Воля. Стрела маны I действует на одну цель, Стрела маны II — на область.

*Фаербол I, II (Заклинание) (Уровень 3, 4):* Боевое. Урон 8Ф. Защита = Ловкость + Логика. Фаербол I действует на одну цель, Фаербол II — на область.

*Молния I, II (Заклинание) (Уровень 3, 4):* Боевое. Урон 6Ф, Проникающий. Можно перекинуть один кубик на проверку Колдовства. Защита = Сила + Воля. Молния I действует на одну цель, Молния II — на область.

#### *Обнаружения*

*Анализ правды (Закливание) (Уровень 1):* Вспомогательное. Заклинатель понимает, говорит цель правду или нет. Заклинатель должен слышать и видеть цель. Поддержка. Защита = Воля + Харизма.

*Ясновидение (Закливание) (Уровень 1):* Заклинатель может видеть удалённую точку пространства, как если бы он был на этом месте. Поддержка. Дальность 100 м.

*Яснослышание (Закливание) (Уровень 1):* Заклинатель может слышать звуки в удаленной точке пространства, как если бы он был на этом месте. Поддержка. Дальность 100 м.

*Обнаружение магии (Закливание) (Уровень 1):* Вспомогательное. Заклинатель узнаёт магические свойства предмета, которого касается, или видит магическую активность в радиусе 30 м. Насколько подробную информацию он узнает, зависит от количества успехов. Поддержка.

*Чувство боя (Закливание) (Уровень 2):* Вспомогательное. Цель, пока маг поддерживает заклинание, имеет право перекинуть 2 кубика на всех проверках инициативы и защитных проверках в бою (кроме кибербоя). Поддержка.

*Обнаружение жизни (Закливание) (Уровень 2):* Вспомогательное. Позволяет почувствовать живых существ в радиусе 10\*количество чистых успехов. Маг ощущает присутствие существ, но не то, какие это существа. Поддержка.

*Ментальная связь (Закливание) (Уровень 2):* Вспомогательное. Позволяет магу и другому субъекту общаться мысленно, обмениваясь фразами, эмоциями и мысленными изображениями. Это заклинание невозможно применить к цели вопреки её желанию. Прекращает работать, если цель удаляется от мага далее чем на километр. Поддержка.

*Ментальное проникновение (Закливание) (Уровень 3):* Вспомогательное. Маг проникает в голову цели, читая её мысли. Цели должна быть неподвижна, а маг – касаться её лба. Защита (если цель сопротивляется чтению мыслей) = Воля + Логика. Количество сведений, которые магу удаётся извлечь из головы цели, зависит от количества чистых успехов: 1-2 – поверхностные мысли, 3-4 – сведения и воспоминания за последние 72 часа, 5+ – глубинные страхи, мысли и комплексы. Погружение в мысли цели занимает от 1 минуты до получаса. Повторное применение этого заклинания к той же цели менее чем через сутки после предыдущего раза получает штраф: на проверке колдовства кидается вдвое меньше кубиков.

## *Здоровья*

В случае заклинаний Здоровья всегда учитывается штраф за низкую Сущность цели.

*Противоядие (Закливание) (Уровень 2):* Вспомогательное. Следующая проверка сопротивления действию отравляющего вещества, которую делает цели заклинания, получает бонусные кубики равные числу успехов броска заклинания. Снимает симптомы интоксикации (например, похмелья).

*Исцеление (Закливание) (Уровень 2):* Вспомогательное. Исцеляют одну ячейку Физического или Оглушающего урона за каждый успех на Проверке Колдовства + Воли.

*Насыщение кислородом (Закливание) (Уровень 2):* Вспомогательное. Цель может не дышать в течение получаса за каждый чистый успех.

*Сопротивление боли (Закливание) (Уровень 2):* Снижает штраф за ранения (суммарный, и за физический, и за оглушающий урон) на число, равное количеству чистых успехов броска. Поддержка.

*Стабилизация (Закливание) (Уровень 1):* Мгновенно стабилизирует умирающего персонажа (который Пал в бою). Заклинание не исцеляет здоровье, просто персонаж прекращает умирать. Маг должен коснуться цели.

*Улучшенные рефлексy I, II, III (уровень 2, 3, 4):* Вспомогательное. Эффект аналогичен электрорефлексам 1/2/3 уровня, но без потери Сущности. Поддержка.

## *Иллюзия*

*Агония I, II (Заклинание) (Уровень 2, 3):* Вспомогательное. Цель ощущает сильную боль. За каждый чистый успех она получает 1 иллюзорную ячейку физического урона. Если из-за этого цель Выйдет из строя или Падёт в бою, то смерть ей не грозит, поскольку урон иллюзорный, однако цель падает Без сознания на 1к6 ходов. Когда заклинание прекращает поддерживаться, то весь иллюзорный урон мгновенно списывается. Агония I действует на одну цель, Агония II – на область. Поддержка.

*Мир Хаоса (Заклинание) (Уровень 2):* Вспомогательное. Массовые галлюцинации и отвлечения. Цели должны перекинуть 1 успех на каждом броске. Поддержка. Действует на область.

*Замешательство (Заклинание) (Уровень 3):* Цели в замешательстве. Броски целей получают -1 к кубам на каждое действие. Поддержка, действует на область.

*Невидимость I, II (Заклинание) (Уровень 2, 3):* Вспомогательное. Невидимость. Скрывает только зримый облик, но не звуки, запахи и т.п. Даёт 3 автоматических успеха на проверке Скрытности. Невидимость I действует на одну цель, невидимость II – на область. Поддержка.

*Развлечение (Заклинание) (Уровень 1):* Вспомогательное. Создаёт трёхмерную иллюзию, зрительную и звуковую. Тем не менее, эту иллюзию не перепутаешь с реальностью. Это заклинание нужно для того, чтобы развлекать, а не обманывать. Размер иллюзии не может быть больше области действия заклинания. Поддержка.

*Маска I, II (Заклинание) (Уровень 2):* Вспомогательное. Маскирующая иллюзия. Цель получает 3 автоматических успеха на проверке маскировки во время действия заклинания. Маска I действует на одну цель, Маска II -- на область. Поддержка.

*Фантом (Заклинание) (Уровень 2):* Вспомогательное. Создаёт реалистичную звуковую и зрительную иллюзию. Размер иллюзии не может быть больше действия заклинания. Чтобы распознать иллюзию, её цели должны сделать успешную проверку Логика + Воли против количества чистых успехов, которые маг получил на проверке Воли + Колдовства. Фантом может обмануть как людей, так и технические устройства. Поддержка.

*Безмолвие I, II (Заклинание) (Уровень 2, 3):* Вспомогательное. Приглушает все звуки в зоне действия. Все попытки расслышать что-то или использовать оружие, основанное на звуке (например, крик банши) получают штраф, равный чистым успехам, которые получил маг на проверке Воли + Колдовства. Безмолвие I скрывает звуки, исходящие из одного источника, Безмолвие II действует на область. Поддержка.

## *Управление*

*Одушевление I, II (Заклинание) (Уровень 2, 3):* Вспомогательное. Одушевление заставляет неодушевлённые предметы двигаться. Предмет движется нормальным для своей формы образом— мяч катится, коврик ползёт, статуи гуманоидов идут и т.д. Оживлённым таким образом предметам недостаёт гибкости, а потому цельные объекты вроде статуй двигаются немного неуклюжей, шаркающей походкой. Одушевление I действует на один предмет, Одушевление II -- на несколько. Обе версии заклинания действуют на область. Предмет/предметы должны уместиться в зону действия заклинания. Поддержка.

*Доспех (Заклинание) (Уровень 2):* Вспомогательные. Добавляет три ячейки брони. Поддержка.

*Контроль действий I, II (Заклинание) (Уровень 2, 3):* Вспомогательное. Позволяет контролировать тело цели, как марионетку. Защита = Воля + Сила. Проверку защиты цель может делать каждый раз, когда маг отдаёт ей мысленный приказ. Цель можно заставить делать всё что угодно, но двигаться она будет вдвое медленнее, а все проверки будут

получать штраф -3. Контроль действий I действует на одну цель. Контроль действий II-- на область. Поддержка.

*Эмпатия I, II, III (Закливание) (Уровень 2, 3, 4):* Вспомогательное. Цель заклинания получает +1/2/3 кубика к Проверкам Запугивания и Переговоров. Поддержка.

*Внушение (Закливание) (Уровень 3):* Вспомогательное. Позволяет внушить цели одну мысль, которую та будет воспринимать как свою собственную. Защита = Воля + Логика. Внушение действует количество часов, равное чистым успехам мага. Если игрок потратит очко сюжета, чтобы прибавить кубик глюза к проверке колдовства, то триумф означает, что внушение укоренилось в разуме цели навсегда (его, однако, могут распознать и снять гипнотизёр, психиатр или маг). Как толковать глюк, решает ведущий. Цель успешного внушения, если столкнётся с тем, что внушённое не соответствует действительности, имеет право на повторную защиту.

*Левитация (Закливание) (Уровень 2):* Вспомогательное. Позволяет поднять предмет или существо в вертикально вверх, в воздух на количество метров, не превышающее  $10 \times \text{количество чистых успехов}$ . Передвижение предмета или существа по вертикали не превышает 10 м за ход. Масса поднимаемого объекта не должна превышать  $30 \times \text{Воля мага}$  кг. Закливание должно поддерживаться в ходе всего подъёма, когда оно прерывается, цель падает на землю, если маг не опустил её или она не зацепилась за что-то. Если цель не желает быть поднятой в воздух, она имеет право на защитный бросок Силы + Воли.

*Свет/тьма (Закливание) (Уровень 1):* Вспомогательное. Создаёт источник света или источник тьмы в точке пространства (маг может избрать центром самого себя). Это позволяет либо уменьшить штрафы за плохую видимость на количество чистых успехов, либо увеличить их на количество чистых успехов (слепящий свет или полная темнота). В последнем случае больше -5 штраф стать не может. Воздействию заклинания подвержены все, в том числе и сам маг. Поддержка.

*Вошебные пальцы (Закливание) (Уровень 2):* Вспомогательное. Телекинез, который позволяет как тонкие манипуляции с предметами (например, набрать что-то на клавиатуре), так не слишком тонкие (кинуть в противника стулом). Условно говоря, у мага появляются две невидимые и неосязаемые "руки", которыми он управляет силой мысли (использовать свои реальные конечности он не может, пока поддерживает заклинание). Сила этих конечностей равна Воле, а Ловкость-- Логике мага. Они не могут удаляться от мага дальше, чем на 50 метров. Сложные манипуляции этими руками-- например, атака мечом, врукопашную, взлом замка-- затруднительны: количество кубиков для проверки в таком случае уменьшается вдвое. Маг не может "развести" "конечности" дальше, чем на 2 метра. Поддержка.

*Астральный барьер (Закливание) (Уровень 2):* Вспомогательное. Окружает область действия заклинания барьером, имеющим Счётчик Урона с  $8 + \text{количество чистых успехов заклинания}$  ячейками. Астральные сущности, а также боевые заклинания стрела маны и шар маны, не могут проникнуть за барьер: они должны сначала разрушить его. Вспомогательные заклинания тоже не действуют на пространство или цели внутри барьера, но наносят ему количество урона, равное половине чистых успехов на проверке заклинания (округление в меньшую сторону). То, что происходит внутри барьера, нельзя увидеть из астрала (вы будете видеть лишь переливающиеся непрозрачные стенки барьера). Астральная сущность может проскользнуть внутрь барьера, однако для этого необходима успешная проверка Воли + Астрал против защитного броска барьера. О Барьер кидает количество кубиков, равное количеству его ячеек на Счётчике Урона. За каждый ход барьер регенерирует 1 ячейку урона. Поддержка. Действует на область.

*Силовой барьер (Закливание) (Уровень 2):* Вспомогательное. Поддержка, действует на область. Окружает область действия заклинания силовым барьером, имеющим Счётчик Урона с  $8 + \text{количество чистых успехов заклинания}$  ячейками урона. Область имеет вид стены, а не цилиндра (ширина стены равна диаметру цилиндра, а высота-- высоте цилиндра). Задерживает материальные объекты, в том числе пули и боевые заклинания

(кроме стрелы маны). Любая атака наносит барьеру урон, однако урон немагическим оружием уменьшается вдвое (округление в меньшую сторону). Барьер прозрачный, но слабо мерцает, что накладывает штраф -1 за плохую видимость, когда вы пытаетесь разглядеть что-то по ту сторону барьера. Никак не действует на астральные сущности и вспомогательные заклинания. Регенерирует 1 ячейку урона каждый ход.

*Сглаз (Заклинание) (Уровень 3):* Вспомогательное. Каждый ход персонаж может добавлять кубик глюка к количеству бросков, равному их Воле.

### ***Другие магические преимущества***

*Защитный амулет (Талисман) (Уровень 2):* Один раз может снизить урон от атаки вдвое (округление в большую сторону).

*Доверие духов (Уровень 2):* Духи, вызванные вами, слушают команды других героев.

*Талисман призыва (Талисман) (Уровень 2):* Вы можете вызвать одного дополнительного духа.

*Талисман поддержки (Талисман) (Уровень 2):* Вы можете поддерживать одно дополнительное заклинание без штрафа.

*Талисман колдовства [указать тип заклинания] (Талисман) (Уровень 2):* Позволяет перекидывать один кубик на каждой проверке колдовства, если заклинание принадлежало к указанному типу.

*Магическое оружие [указать тип заклинания] (Талисман) (Уровень 2, 4):* Оружие, которое наносит магический урон. Не может быть огнестрельным. Если вы возьмёте преимущество 4 уровня, то оружие будет обладать дополнительными способностями (например, наносить +2 урона от огня и поджигать цель), которые следует обсудить с ведущим.

*Фетиши [указать вид духа] (Талисман) (уровень 2, 4):* С помощью этого фетиша вы можете раз в сутки вызвать духа указанного вида. Если преимущество 4 уровня, то это будет сильный дух.

### ***Преимущества адепта***

*Повышение атрибута I, II, III [выбрать атрибут] (способность адепта) (Уровень 2, 3, 4):* Можете перекинуть 1/2/3 кубика, когда используете выбранный атрибут. Однако тут же вы получаете 1 оглушающего урона.

*Критический удар I, II, III (способность адепта) (Уровень 2, 3, 4):* Добавьте +1/2/3 к урону атаки ближнего боя.

*Улучшенная внимательность (способность адепта) (Уровень 2):* Перебросьте 1 кубик проверки внимательности, в том числе если пытаетесь разглядеть что-то в астрале.

*Улучшенные рефлексy I, II, III (способность адепта) (Уровень 2, 3, 4):* На уровне 1 -- +1 атака. На уровне 2 -- +1 атака и 1 очко сюжета за сцену. На уровне 3 -- +1 атака и 2 очка сюжета за сцену.

*Смертоносные удары (способность адепта) (Уровень 2):* Ваши безоружные атаки могут наносить как Оглушающий, так и Физический урон (решает игрок).

*Лёгкое тело (способность адепта) (Уровень 2):* +2 к проверкам прыжков и лазания. Получаете меньше урона от падений.

*Волшебная броня (способность адепта) (Уровень 3):* Игнорируйте 1 очко урона каждый раз, когда ваша броня принимает на себя урон.

*Управление голосом (способность адепта) (Уровень 2):* Вы можете изменить ваш голос, чтобы обманывать системы распознавания голоса и металлюдей (может понадобиться проверка Маскировки + Харизмы).

*Бегать по стенам (способность адепта) (Уровень 1):* Способность адепта. Бег по или через вертикальные поверхности во время движения.

*Астральное зрение (способность адепта) (Уровень 1):* Вы можете видеть астрал и взаимодействовать с его объектами.

*Астральная проекция (способность адепта) (Уровень 3):* Вы можете отправлять в астрал свою проекцию, как маги. Только для мистических адептов.

*Обострённые чувства [указать чувство] (способность адепта) (Уровень 1):* Одно из ваших чувств усилено сверхъестественным образом: например, вы слышите ультразвук и инфразвук, у вас нюх как у собаки, вы видите в темноте как кошка, у вас очень чувствительное осязание и т.п. Однако это может иметь и обратную сторону: при очень остром нюхе, например, вы можете потерять сознание из-за сильного неприятного запаха.

*Кинетика (способность адепта) (Уровень 2):* Вы идеально контролируете своё тело, даже бессознательные движения. Вы можете перекидывать 1 кубик на каждой проверке обмана и скрытности.

*Ловля стрел (способность адепта) (Уровень 2):* +3 кубика к проверкам защиты, если вас атакуют не огнестрельным дальнобойным оружием. При 3 или более чистых успехах вы ловите брошенный в вас снаряд (особенно это ценно в случае гранаты).

*Сопроотивление боли (способность адепта) (Уровень 2):* игнорируйте 1 штрафа за раны; когда вы пытаетесь противостоять боли (например, если вас пытаются) можете перекинуть 3 кубика.

*Быстрое исцеление (способность адепта) (Уровень 2):* Когда вас исцеляют (магией, медициной, вкалывают обезболивающее), то вы исцеляете на 2 ячейки больше.

*Сопроотивление заклинаниям I, II, III (способность адепта) (Уровень 2, 3, 4):* Вы получаете ко всем проверкам противостояния заклинаниям бонус +1/2/3 кубика.

### **Преимущества: Биоимпланты**

*Биоимпланты рук I, II, III (биоимплант) (Уровень 3, 4, 5):* Можно перебросить 1/2/3 кубика на Проверки Ловкости. -0.5 Сущности.

*Мозговой усилитель (биоимплант) (Уровень 3):* Перебросьте 1 кубик на проверке Логик. -0.5 Сущности.

*Изменяющиеся лицевые волосы/татуировки (биоимплант) (Уровень 2):* Вы можете быстро изменять волосы, расположенные на лице, и татуировки на теле. Сущность -0.5.

*Изменяющиеся отпечатки пальцев (биоимплант) (Уровень 2):* Подушечки пальцев могут изменяться таким образом, чтобы не оставлять отпечатков, или оставлять отпечатки другого человека. -0.5 Сущности.

*Усиленная мускулатура I, II, III (биоимплант) (Уровень 3, 4, 5):* Позволяет перебросить 1/2/3 кубика на проверках Силы. -0.5 Сущности.

*Подтяжка мускул I, II, III (биоимплант) (Уровень 2, 3, 4):* Позволяет перебросить 1/2/3 кубика на проверке Атлетики. -0.5 Сущности.

*Искусственные феромоны (биоимплант) (Уровень 3):* Позволяет перебросить 2 кубика на все проверки Харизмы, если персона, которую вы хотите очаровать, во время этого процесса находится недалеко от вас. -0.5 Сущности.

*Адреналиновая помпа (биоимплант) (Уровень 3):* Позволяет, будучи активированной, игнорировать все штрафы за ранения, даже если ваши счётчики урона целиком заполнены. Вы не можете пасть в бою или потерять сознание, пока она дейсивует. Действует она 10 ходов и не может быть отключена по желанию персонажа. После того, как её действие заканчивается, к персонажу возвращаются все его ранения со штрафами, а ещё он получает 2К6 Оглушающего урона. Иными словами, переусердствовав с адреналином, вы свалитесь без сознания. Помпе нужен час, чтобы перезарядиться.



Помпа может активироваться самопроизвольно, при сильном стрессе или ранении. Ведущий может потребовать от персонажа проверку Воли\*2 в таких ситуациях. -0.5 Сущности.

*Укрепление костей I, II, III (биоимплант) (Уровень 3, 4, 5):* Снижает получаемый урон на 1/2/3. Это качается только урона счётчикам урона, не касается урона броне. -0.5 Сущность.

*Кошачьи глаза (биоимплант) (Уровень 2):* Даёт возможность видеть в темноте. -0.5 Сущность.

*Ортокожа I, II, III (биоимплант) (Уровень 3, 4, 5):* +4/6/8 брони. -0.5 Сущность.

*Кожный карман (биоимплант) (Уровень 2):* Скрытая за кожной мембраной полость в вашем теле. Туда можно прятать небольшие предметы (не больше лёгкого пистолета). Его Очень Сложно обнаружить при обыске. -0.5 Сущность.

*Симбиоты I, II, III (биоимплант) (Уровень 3, 4, 5):* +1/2/3 кубика на проверках лечения, противостояния ядам и болезням. -0.5 Сущность.

*Регулятор сна (биоимплант) (Уровень 2):* Позволяет управлять сном, вставая через определённое количество времени без будильника. Позволяет двое суток обходиться без сна вообще, или пять суток обходиться двумя-тремя часами сна. -0.5 Сущность.

### ***Преимущества: киберимпланты***

*Армированный скелет, алюминий I, II, III (киберимплант) (Уровень 2, 3, 4):* Снижает получаемый урон на 1/2/3. Это качается только урона счётчикам урона, не касается урона броне. -1 Сущность.

*Риг-модуль I, II, III (киберимплант) (Уровень 1, 2, 3):* см. *Преимущества: Дрон и транспортные средства.*

*Киберруки I, II, III (киберимплант) (Уровень 2, 3, 4):* Позволяет перекинуть 1/2/3 кубика на проверки Ловкости. -1 Сущность.

*Киберглаза I, II, III (киберимплант) (Уровень 2, 3, 4):* Позволяет игнорировать модификаторы видимости, и перекинуть 1/2/3 кубика на броске атаки дальнего боя. -1 Сущность.

*Кибернога I, II, III (киберимплант) (Уровень 2, 3, 4):* Кибернога I – 1 дополнительное движение за Нарратив, можно перебросить 1 кубик на Проверках Атлетики. Кибернога II – 1 дополнительное движение за Нарратив, можно перебросить 2 кубика на Проверках Атлетики. Кибернога III – 1 дополнительное движение за Нарратив, можно перебросить 2 кубика на Проверках Атлетики, получаемый урон уменьшен на 1. -1 Сущность.

*Кибершпоры (киберимплант) (Уровень 2):* Оружие; позволяет наносить Физический или Оглушающий урон рукопашной атакой. -1 Сущность.

*Инфразъём (киберимплант) (Уровень 1):* Доступ к ВР-Матрице, +1 кубик на проверки действий в Матрице. -1 Сущность.

*Подкожная броня I, II, III (киберимплант) (Уровень 2, 3, 4):* Даёт +4/6/8 брони. -1 Сущность.

*Модули увеличения реакции (киберимплант) (Уровень 2):* +1 Очко Сюжета в начале боя. -1 Сущность.

*Вытягивающиеся когти (киберимплант) (Уровень 2):* Оружие. Позволяет наносить Физический урон рукопашной атакой, и перебросить 1 кубик. -1 Сущность.

*Смартлинк (киберимплант) (Уровень 2):* +1 кубик к Проверкам Огнестрельного и Тяжёлого оружия. -1 Сущность.

*Синтлинк (киберимплант) (Уровень 3):* +2 кубика на Проверки Обмана. -1 Сущность.

*Электрорефлексы I, II, III (киберимплант) (Уровень 2, 3, 4):* Электрорефлексы I дают одну дополнительную атаку; электрорефлексы II дают одну дополнительную атаку, 1 Очко

Сюжета на Сцену; электрорефлексы III дают одну дополнительную атаку бонус +1 к атаке, 2 очка сюжета на Сцену. -1 Сущность.

*Импантированная дека I, II, III (киберимплант) (Уровень 2, 3, 4):* Дека, импантированная в голову. По характеристикам аналогична декам 1/2/3 уровня (см. соответствующие преимущества). -1 Сущность.

*Импантированный комmlink (киберимплант) (1 уровня):* комmlink, импантированный в голову. По характеристикам равен стандартному комmlinkу. -1 Сущность.

*Модуль обострённого чувства [какое именно] (киберимплант) (уровень 2):* Это преимущество работает двумя способами. Первый вариант обостряет одно из основных чувств человека, слух или зрения, давая возможность перекинуть 2 кубика на проверки Внимательности, если эти чувства задействованы. Вторым вариантом позволяет персонажу обрести способности, которыми человек обычно не обладает: собачий нюх, сверхъестественно обострённый вкус или осязание, умение видеть в темноте, тепловидение, слышать инфразвук и ультразвук и так далее (конечно, игрок должен выбрать одну). У сверхъестественной чувствительности есть и обратная сторона: метачеловека с острым нюхом может оглушить сильный запах, а с чувствительным вкусом – подавиться слишком острой едой. -1 Сущность.

*Тайник в теле [в зубе/под ногтем/в теле] (киберимплант) (уровень 2):* Вживлённая в тело капсула, в которой можно хранить предметы. Тайник в зубе и под ногтем позволяют хранить только очень маленькие предметы, вроде инфочипа или капсулы с веществом, в тайник в теле – небольшие, вроде лёгкого пистолета. Достать предмет из тайника аналогично действию атаки. Тайник в теле Сложно найти, тайник в зубе и под ногтем – Очень Сложно. В тайнике-зубе можно также сделать капсулу с ядом или другим веществом, которая разбивается, когда вы сильно клацаете зубами. -1 Сущность.

*Имитатор сетчатки (киберимплант) (уровень 2):* Позволяет изменять рисунок сетчатки, чтобы обманывать сканеры. -1 Сущность.

*Глазной дрон (киберимплант) (уровень 2):* Маленький дрон "Парящее око", который функционирует как глаз, пока в глазнице, но способен, подчиняясь команде по беспроводной сети или риг-модулю вылететь из глазницы и функционировать как дрон. -1 Сущность.

*Внутренний кислородный баллон (киберимплант) (уровень 1, 2, 3):* Позволяет обходиться без воздуха 1/2/3 часа. -1 Сущность.

*Скиллконтакты I, II, III [указать два навыка] (киберимплант) (уровень 2, 3, 4):* Даёт персонажу навык, связанный с Ловкостью, со значением 1/2/3. Между сценами один из двух выбранных навыков можно менять на другой. -1 Сущность.

*Скиллпорт I, II, III [указать два навыка] (киберимплант) (уровень 1, 2, 3):* Даёт персонажу навык, связанный с Логикой, со значением 1/2/3. Между сценами один из двух выбранных навыков можно менять на другой. -1 Сущность.

*Кибероружие [указать вид] (киберимплант) (уровень 2, 4):* для покупки этого преимущества необходимо иметь киберруку. Кибероружие в обычное время скрыто в киберруке, но усилием мысли может быть выдвинуто прямо в руку. Популярные образцы такого оружия – выдвигающиеся клинки. Это преимущество 2 уровня для орудия ближнего боя и 4 уровня – для дальнобойного оружия. Дальнобойное оружие не может быть больше лёгкого или автоматического пистолета. -1 Сущность.

### **Преимущества: Матрица**

*Кибердека I (Уровень 2):* Позволяет перебросить 1 кубик Проверки Виртуальной Операции, даёт Фаервол +1, Счётчик Виртуального Урона 6, можно запускать 1 программу (модели Erika MCD-1, Mi-crodeck Summit, Microtrónica Azteca 200, Hermes Chariot).

*Кибердека II (Уровень 3):* Позволяет перебросить 1 кубик Проверки Виртуальной Операции, даёт Фаервол +2, Счётчик Виртуального Урона 9, можно запускать 1 программу (модели Novatech Navigator, Renraku Tsurugi, Shiawase Cyber-4).

*Кибердека III (Уровень 4):* Позволяет перебросить 2 кубика Проверки Виртуальной Операции, даёт Фаервол +3, Счётчик Виртуального Урона 12, можно запускать 2 программы (модели Shiawase Cyber-5, Sony CIY-720, Fairlight Excalibur).

*Биоотдача (программа) (Уровень 2):* Позволяет наносить урон в бою как на Счётчик Виртуального урона, так и на счётчик Физического урона.

*Эксплойт (программа):* Позволяет перебросить два кубика на Проверке Хакерства (кроме проверок Кибербоя).

*Молот (программа) (Уровень 3):* +2 к урону в Кибербою.

*Грабитель (программа) (Уровень 2):* Позволяет перебросить 1 кубик Проверки Кибербоя.

*Ищейка (программа) (Уровень 2):* Позволяет перебросить 2 кубика на проверках Выслеживания в Матрице.

*Луна (программа) (Уровень 2):* Позволяет перебросить 2 кубика на проверках Анализа Матрицы.

*Подрывник I, II, III (программа) (Уровень 2, 3, 4):* Позволяет устанавливать инфомины. Они наносят 4К6/6К6/8К6 урона соответственно уровню. Также позволяет с большей гарантией успеха обезвреживать инфомины, давая +1/2/3 к проверкам обезвреживания.

*Очистка сигнала I, II, III (программа) (Уровень 1, 2, 3):* Снижает штраф от Шума на 2/4/6 соответственно.

*Виртуальная память (программа) (Уровень 2):* Даёт возможность запускать дополнительно 2 программы, но каждый раз, когда кибердека получает урон, она получает на 2 ячейки больше.

*Броня (программа) (Уровень 3):* +2 к Фаерволу.

*Оковы (программа) (Уровень 2):* Когда вы наносите урон персоне, он или она залипают до тех пор, пока вы не выключите эту программу, или пока цель успешно не отключится.

*Червь (программа) (Уровень 3):* Вы можете сделать кибератаку, не наносящую урона, но заставляющую цель сделать защитную проверку с кубиком глюка. Если кибератака успешна, а цель получила глюк, то цель зависает, пока её не перезагрузят.

*Обман (программа) (Уровень 3):* Сделайте проверку Логике + Хакерства против встречного броска, количество кубиков которого равно уровню тревоги. Если бросок успешен, то уровень тревоги снижается на 1 + 1 за каждый чистый успех. В случае провала он повышается на 1 + 1 за каждый чистый успех защитного броска. Требуется полного раунда.

*Сокрытие (программа) (Уровень 3):* +2 на все попытки скрыться в Матрице и на защитные броски против обнаружения.

*Агент I, II, III (программа) (Уровень 2, 3, 4):* Помощник декера, имеющий свой собственный образ; программа которая действует в том же ходу, что и декер (после него или перед ним), и может делать практически всё что делает декер. У неё всего два атрибута – Логика и навык Хакерства, оба равны 3/4/5 (в зависимости от уровня программы). У неё нет своего счётчика урона, так что весь нанесённый ей урон принимает на себя дека; она получает все бонусы от преимуществ в Матрице и использует фаервол деки.

*Обнаружение (программа) (Уровень 2):* Если проверка Анализа Матрицы или Выслеживания в Матрице, нацеленная на объект или образ, получает 3 или более успехов, то вы обнаруживаете местоположение цели (декера либо устройства, на котором программа запущена) в мясном мире. Обычно эту программу использует охрана, а не раннеры.

## ***Преимущества техномантов***

*Очиститель (комплексная форма) (Уровень 1):* Сделайте простой бросок Резонанса + Воли. Снизьте уровень тревоги на число выпавших успехов. Если успехов не выпало, повысьте уровень тревоги на 1.

*Диффузия (комплексная форма) (Уровень 2):* Выберите атрибут противника в Матрице (Логику либо Фаервол). Сделайте против цели кибератаку. До конца боя цель получает -1 к выбранному атрибуту за каждый чистый успех, который получит атакующий (минимум -1).

*Инфузия (комплексная форма) (Уровень 2):* Вспомогательная. Выберите атрибут союзника в Матрице. Сделайте проверку Резонанса + Логики. Выбранный атрибут цели получает +1 за каждый чистый успех проверки.

*Возмущение (комплексная форма) (Уровень 2):* Вспомогательная. Делает кибератаку против цели. Пока бой не закончится, все действия получают штраф -1 за каждый чистый успех.

*Шип резонанса (комплексная форма) (Уровень 2):* Кибербоевая. 3 виртуального урона + 1 за каждый чистый успех. Защита – Логика + Фаервол.

*Наложить шов (комплексная форма) (Уровень 2):* Сделайте проверку Резонанса + Логики. Спрайт, который был целью формы, исцеляет 1 ячейку урона за каждый успех.

*Разум в машине I, II, III (способность техноманта) (Уровень 3,4,5):* Вы развиваете в себе способность «запрыгивать» в дроны и транспортные средства, как будто бы у вас преимущество риг-модуль I/II/III уровня. В остальном оно функционирует точно так же как это преимущество, только не снижает Сущность.

*Связанные Резонансом (способность техноманта) (Уровень 2):* Этот отголосок даёт вам возможность создать слабую, работающую только в одном направлении эмпатическую связь с другим техномантом на ваш выбор. После этого вы начинаете чувствовать примерное настроение связанного с вами партнёра и эмоции, которые он испытывает. Когда его атакуют, когда он чувствует стресс, боль, или каким-то образом оказывается в опасности, вы немедленно узнаете об этом. Эта связь работает только в одну сторону (партнёр не чувствует ваши эмоции), однако если это преимущество возьмёте вы оба, связь станет двусторонней.

### ***Преимущества спрайтов***

*Камуфляж (способность спрайта) (Уровень 2):* Спрайт прячет один файл в другом файле таким образом, что этот файл становится невозможно найти через Матрицу. Спрятанные файлы можно найти только посредством Проверки Анализа Матрицы при целенаправленном поиске скрытого файла. Даже сам спрайт должен делать эту проверку, чтобы найти и распаковать спрятанный файл.

*Диагностика (способность спрайта) (Уровень 2):* Спрайт помогает вам чинить какое-либо устройство в реальном мире: сделайте бросок Логики спрайта\*2, и получите бонус к проверке Инженерии либо Электроники, равный количеству чистых успехов. Для того, чтобы получить от него помощь, нужно быть подключённым к Матрице в режиме ДР.

*Электроштурм (способность спрайта) (Уровень 2):* Спрайт делает кибератаку, и если она успешна, то цель получает количество виртуального урона, равное Резонансу спрайта, каждый ход пока спрайт поддерживает эту способность. Спрайт может поддерживать действие этой способности только на одной цели и не может действовать, пока поддерживает это действие.

*Куки (способность спрайта) (Уровень 2):* Спрайт шпионит за целью определённое количество времени, которое укажет техномант (от суток до месяца), и периодически (насколько периодически, опять указывает техномант) отправляет хозяину отчёты о деятельности цели. Чтобы узнать содержание отчёта, сделайте проверку Воли + Резонанса спрайта против Логики + Фаервола цели. Чем больше чистых успехов спрайт получит, тем

более подробной будет информация. Если проверку выиграет цель, то она обнаружила слежку, и спрайт вынужден был бежать.

*Гремнины (способность спрайта) (Уровень 2):* Спрайт делают проверку Воли + Резонанса против защитного броска устройства, и если проверка успешна, устройство срабатывает так, будто в нём случился глюк. Это работает только с устройствами, подключёнными к Матрицею. Количество кубиков защитного броска зависит от надёжности устройства (чем она выше, тем больше кубиков кидается; определяет ведущий).

*Хеш (способность спрайта) (Уровень 2):* Спрайт защищает файл особыми алгоритмами. Эту защиту может взломать только другой спрайт. Если спрайт уничтожен, то файл безнадёжно испорчен и не может быть восстановлен. Спрайт не может использовать другие способности, пока эта активна.

*Стабильность (способность спрайта) (Уровень 2):* Пока спрайт поддерживает действие этой способности, устройство, на котором он находится, не страдает от глюков и сбоев. Оно по-прежнему может сломаться в экстремальных обстоятельствах (например, комmlink выйдет из строя, если его разрубить катаной), но ни способность сглаз, ни недостаток гремлины не могут вызвать сбой.

*Подавление (способность спрайта) (Уровень 2):* Спрайт делает кибератаку, не наносящую урона. Если она успешна, цель кибератаки виснет на 1кб ходов.

### ***Преимущества риггеров***

*Риг-модуль I (Уровень 1):* Киберимплант. Позволяет контролировать транспортные средства/дроны, управляя ими как частью своего тела. +1 кубик ко всем проверкам действий на транспортных средствах/дронах. Можно перебросить 1 кубик на всех проверках связанных с транспортным средством/дроном, Счётчик Виртуального Урона 6, даёт Фаервол +1. Сущность -2.

*Риг-модуль II (Уровень 2):* Киберимплант. Позволяет контролировать транспортные средства/дроны, управляя ими как частью своего тела. +1 кубик ко всем проверкам действий на транспортных средствах/дронах. Можно перебросить 2 кубика на всех проверках связанных с транспортным средством/дроном, даёт Фаервол +2, Счётчик Виртуального Урона 9. Сущность -2.

*Риг-модуль III (Уровень 3):* Киберимплант. Позволяет контролировать транспортные средства/дроны, управляя ими как частью своего тела. +1 кубик ко всем проверкам действий на транспортных средствах/дронах. Можно перебросить 3 кубика на всех проверках связанных с транспортным средством/дроном, даёт Фаервол +3, Счётчик Виртуального Урона 12. Сущность -2.

*GM-Ниссан Доберман (дрон) (Уровень 2):* Боевой дрон размером с крупного пса. Средний дрон, передвигается на гусеницах. +3 ячейки брони.

*МСТ-Ниссан Верто-Дрон (дрон) (Уровень 2):* Боевой дрон размером с чемодан. Средний дрон, летающий.

*МСТ Муха-шпион (2 дрона) (Уровень 2):* Дрон, замаскированный под муху, размером с ноготь. Крошечный дрон, летает. +2 кубика на проверки Внимательности, Сложно обнаружить.

*Сиавасэ Канмуси (2 дрона) (Уровень 3):* Дрон, замаскированный под жука. Размером с комара. Крошечный дрон. +2 кубика на проверки Внимательности, Очень Сложно обнаружить. Однако если он попадёт в зону действия стирателя тегов или на него наступят, ему конец, без вариантов.

*Парящее око Хорайзон (дрон) (Уровень 2):* Сферический дрон размером с мандарин, который может как катиться по земле, так и летать. +2 кубика на проверки Внимательности, Средняя сложность обнаружения. Оборудован гранатой (того типа, который выберет риггер), активация гранаты уничтожает дрон.

*Модифицированные орудия для дронов I, II, III (Уровень 2, 3, 4):* Позволяет перекинуть 1/2/3 кубика на проверку атаки дрона. Только для дронов, на которые можно установить орудия, и только касательно атак их орудий.

*Штурмовая винтовка, установленное орудие для транспортных средств и дронов (Уровень 1):* Функционирует как одноимённое оружие, однако даёт только одну дополнительную атаку в раунд, если поднимать уровень преимущества.

*Гранатомёт, установленное орудие для транспортных средств и дронов (Уровень 1):* Функционирует как одноимённое оружие, однако даёт только одну дополнительную атаку в раунд, если поднимать уровень преимущества.

### ***Прочие преимущества***

*Модифицированный плащ (потайные карманы, сканер жучков) (Уровень 4):* Броня 10. -3 кубика на Проверки Внимательности, когда кто-то пытается найти спрятанные под плащом вещи.

*Спроси "где", а не "откуда" (Уровень 2):* Персонаж получает 2 дополнительных оружия. Может заменить оружие ближнего боя на оружие дальнего боя.

*Я всех знаю (Уровень 2):* Персонаж получает количество контактов, равное его Харизме.

*Командный игрок (Уровень 3):* Вы можете отдавать свои Очки сюжета и Фортуны другим игрокам.

*Надёжная фальшивка I, II [указать, какая] (Уровень 2, 3):* Один из ваших фальшивых документов – просто произведение искусства. В нём Сложно распознать фальшивку (уровень 2) или даже Очень Сложно (уровень 3).

### ***Преимущества существ***

*Сглаз (способность существа):* Вспомогательная. Позволяет каждый раунд боя добавлять кубик глюка к количеству проверок, равному Воле применяющего способность.

*Управление животными (способность существа):* Обычные животные, находящиеся на Малой дистанции, подчиняются простым командам. Количество животных ограничено: это стая в случае крошечных существ, три десятка – в случае маленьких, или шесть больших существ.

*Сокрытие (способность существа):* Позволяет перебросить 3 кубика на Проверке Скрытности, если цель не движется.

*Власть над мыслями (способность существа):* Вспомогательная. +3 кубика к Проверкам Запутывания и Переговоров.

*Магия драконов (способность существа):* Драконы могут выбрать любое заклинание из списка Преимущества заклинаний.

*Драконий язык (способность существа):* Может говорить с драконом и понимать, что говорят дракон. Голос при этом не используется (телепатическое общение).

*Элементальная атака (Холод) (способность существа):* Боевая. Урон 6Ф, проникающий. Защита = Сила + Воля. +2 урона Броне.

*Элементальная атака (Огонь) (способность существа):* Боевая. Урон 6Ф, проникающий. Защита = Ловкость + Логика. +2 урона Броне.

*Элементальная атака (Земля) (способность существа):* Боевая. Урон 8Ф. Защита = Ловкость + Логика.

*Элементальная атака (Вода) (способность существа):* Боевая. Урон 8О. Защита = Ловкость + Логика.

*Элементальная атака (Электричество) (способность существа):* Боевая. Урон 6Ф, проникающий. Защита = Сила + Воля.

*Опутывание (способность существа):* Боевая/вспомогательная. Урон 4О, проникающий. Защита = Сила + Воля. Цель не может двигаться.

*Обострённые чувства (способность существа):* +3 кубика на все проверки Внимательности.

*Поглощение Сущности (способность существа):* Если используется на обездвиженном враге, то его Сущность навсегда понижается на 1.

*Ужас (способность существа):* Позволяет перебросить 2 кубика на Проверке Запугивания.

*Иммунитет [выбрать к чему именно] I, II, III, IV, V (способность существа):* Снижает получаемый урон от выбранного оружия или субстанции на 1/2/3/4/5.

*Заражение (способность существа):* Если Поглощение Сущности снижает Сущность цели до 0, цель заражена тем же вирусом, что и атакующий.

*Феромоны насекомых (способность существа):* Дать 1 Очко сюжета/сделать союзником любого духа-жука.

*Природное оружие (способность существа):* Оружие (когти, зубы, хвост), урон (Сила/2 + 3).

*Превращение в туман (способность существа):* Существо может пролезть в щели, сквозь которые в своей обычной форме оно не пролезет.

*Регенерация (способность существа):* Каждый ход боя регенерирует 2 ячейки урона в следующей последовательности: оглушающий, физический, броня (если это Природная броня).

*Магия вампиров (способность существа):* Вампир может выбрать любое заклинание из перечня преимуществ-заклинаний.

*Управлять тварями (способность существа):* Может командовать животными, относящимися к определённому виду, на Малой дистанции, и количеством не превышающих Харизму существа \* 5.

## **КАЧЕСТВА**

### ***Положительные качества***

*Ас:* +2 кубика на Проверки Управления (Воздушный транспорт).

*Понимание животных:* +2 кубика на любую Проверку, связанную с влиянием на животное или управление им.

*Страх сильнее любви:* У вас есть компромат на важную персону. Добавьте её в список контактов.

*Биосовместимость:* С этим преимуществом установленный киберимплант будет отнимать 0.5 очков Сущности, а не одно.

*Канал поставки с чёрного рынка (наркотики):* Добавьте в список контактов надёжного наркоторгателя.

*Громила:* +2 кубика на Проверки Запугивания.

*Тихо, как кошка:* +2 кубика на Проверки Скрытности.

*Компьютерный гений:* +2 кубика на Проверки Хакерства.

*Высшее образование:* Можно взять количество навыков Знания, равное Логике.

*Боевой пилот:* +2 кубика к Проверкам Управления (Прочее).

*Змеиная гибкость:* +2 кубика к Проверкам Искусства Побега.

*Исключительный атрибут [выбрать]:* Поднимите максимум выбранного атрибута на 1.

*Слава (выберите причину и место):* +2 кубика на проверки Харизмы, если вам узнали.

*Лихач:* Когда вы заставляете транспортное средство работать на пределе возможностей или выполняете очень рискованные манёвры, то получаете +2 к проверкам.

*Всё или ничего:* Делая проверку кибербоя, вы можете кинуть вдвое меньше кубиков, но зато, потом перекинуть все кубики, на которых не выпало успехов.

*Стальные яйца*: Позволяет перекинуть 2 кубика при сопротивлении страху или запугиванию.

*Соколиный глаз*: +2 кубика к Проверкам Внимательности.

*Высокий болевой порог*: Позволяет не получать штрафов за ранения, пока второй ряд ячеек не заполнен.

*Дома и стены помогают [место]*: Позволяет получать +1 Очко Сюжета, когда персонаж входит в выбранное место или просыпается там.

*Непобедимый [боевой Навык]*: Когда вы атакуете, используя выбранный боевой навык, то можете перебросить 2 кубика.

*Вожак стаи*: Добавьте в Список контактов одно сообщество, организацию или банду.

*Везунчик*: Увеличьте Фортуна на 1.

*Дух-наставник (Медведь)*: +1 урона в ближнем бою. Позволяет перекинуть 1 кубик при сотворении заклинаний здоровья (для магов) и снижает стоимость способности адепта Быстрое исцеление на 1 очко (для адептов).

*Дух-наставник (Кошка)*: +1 к проверкам Атлетики и Скрытности. Позволяет перекинуть 1 кубик при сотворении заклинаний иллюзии снижает стоимость способности адепта Кинетика на 1 очко (для адептов).

*Дух-наставник (Койот)*: +1 к кубикам на проверки Обмана и Скрытности. Позволяет перекинуть 1 кубик при сотворении заклинаний Иллюзии и даёт способности Астральное зрение бесплатно (для адептов).

*Дух-наставник (Пёс)*: +1 к Проверкам Выживания и бонуса в случае успешной помощи другому, Принять удар на себя не требует траты Очка Сюжета.

*Дух-наставник (Орёл)*: +1 к Проверкам Внимательности. Позволяет перекинуть 1 кубик на проверки Призывания (для магов) и снижает стоимость способности адепта Улучшенная внимательность на 1 очко (для адептов).

*Дух-наставник (Крыса)*: +1 кубик к проверкам Искусства побега и Скрытности. Позволяет перекинуть 1 кубик, никогда творишь заклинания обнаружения (для магов), снижает стоимость способности адепта Сопротивление заклинаниям на 1 очко (для адептов).

*Дух-наставник (Ворон)*: +2 знания, Риск не требует траты Очка Сюжета.

*Дух-наставник (Волк)*: +1 кубик к проверкам Выслеживания. Позволяет перекинуть 1 кубик, когда творишь боевые заклинания (для магов), или снижает стоимость способности адепта Критический урон на 1 очко (для адептов).

*Прирождённый атлет*: +2 кубика к Проверкам Атлетики.

*Природная стойкость (только техномантам)*: Уменьшите получаемый виртуальный урон на 2.

*Обаяшка*: Позволяет перебросить 2 кубика на проверке Харизмы.

*Гармония с духами [тип духа]*: +2 кубика на проверки, связанные с духами выбранного типа.

*Шепчущий духам*: Позволяет, когда вы делаете попытку призывания, перебросить 2 кубика.

*Гонщик*: +2 кубика на проверки Управления (Наземный транспорт).

*Гвозди бы делать из этих людей (Физический)*: +3 ячейки к Счётчику Физического Урона.

*Гвозди бы делать из этих людей (Оглушающий)*: +3 ячейки к Счётчику Оглушающего Урона.

*Выносливость*: Весь полученный урон уменьшается на 1.

*Жестящик*: Позволяет посредством броска на Логику + Технику собирать из подручных средств простое оружие или чинить повреждения.

### **Отрицательные качества**

*Верность марке [корпорация]*: +1 кубик к проверкам, когда используете снаряжение произведённое выбранной корпорацией. -2 кубика, если используете другие модели.



*Зависимость [наркотик]:* Вы начинаете игру с зависимостью уровня 3 (лёгкой) от какого-либо наркотического средства.

*Клептоман:* Порой вы должны тратить очко сюжета, чтобы, когда выдаётся возможность совершить небольшую (или большую) кражу, не сделать этого, наплевав на всё остальное.

*Непереносимость [аллерген]:* Когда вы сталкиваетесь с тем, что не переносите (по решению ведущего), то получаете штраф -4 на все проверки.

*Кровожадный:* Должен потратить очко сюжета, чтобы не прибегнуть к насилию как к первому решению любой проблемы.

*Боевой паралич:* В первом раунде боя персонаж всегда действует последним (только если сами персонажи не устраивали эту засаду).

*Броский стиль [выбрать в чём выражается]:* Всегда одевается в выбранном стиле. Из-за этого все проверки Внимательности, направленные на то, чтобы узнать или запомнить персонажа, получают бонус +2.

*Пацифист:* Атаки персонажа наносят на 2 меньше урона.

*Подражающий эльфам:* Вы всячески подражаете эльфам, выучили их язык, слушаете эльфийский фолк, даже уши острые с помощью пластической операции сделали.

Большинство тех, кто знает, что вы не эльф, находят это смешным (сами эльфы не исключение). Когда вы делаете социальные проверки, общаясь с эльфами или об эльфах, вы бросаете кубик глюка, на котором не может выпасть триумфа.

*Подражающий оркам:* Вы подражаете оркам, сделали себе пластику, чтобы получить клыки, выучили ор'зет, и накачали мускулы. Большинство металюдей полагает это смешным, а орки не будут принимать вас за своего, только если вы не докажете, что достаточно смелы и выносливы. Когда вы делаете социальные проверки, общаясь с орками или об орках, вы бросаете кубик глюка, на котором не может выпасть триумфа.

*Привязанность [предмет привязанности]:* Вы должны потратить Очко Сюжета, чтобы не поставить предмет привязанности превыше всего.

*Гремлины:* Используя высокотехнологичные изделия, всегда добавляйте кубик глюка, на котором не может выпасть триумфа.

*Низкий болевой порог:* Увеличьте штрафы за урон на 1.

*Параноя:* Должен перебрасывать успехи (максимум 2 успеха) социальных проверок.

*Фобия [предмет фобии]:* Когда рядом присутствует предмет фобии (по решению ведущего), вы получаете -2 кубика на все броски.

*ГРЕХовник, криминальный:* Персонаж известен службе охраны правопорядка.

Информацию о нём можно найти во Всемирной Базе ГРЕХов.

*Дрожащие руки:* -2 кубика на все проверки Ловкости.

## ОРУЖИЕ

### ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
<b>Безоружная атака</b>	Сила/2	ОК	—	—
<b>Нож/кастет/шпора</b>	(Сила/2 + 1) Ф	ОК	—	—
(Нож для выживания, боевой нож, наручные шпоры, медный кастет, денипластиковый кастет, боевые перчатки)				
<b>Посох/дубинка</b>	(Сила/2 + 2) Ф	ОК	—	—
(Посох, полицейская дубинка, раскладной посох, бейсбольная бита, палки для эскрима (филиппинское боевое искусство))				
<b>Электрическая дубинка/электрический</b>	7 О	ОК	—	—

**посох**

(электрический посох Сиавасэ/Немезис Армс Маул, электрическая дубинка)

<b>Меч/топор</b>	(Сила/2 + 3) Ф	ОК	—	—
------------------	-------------------	----	---	---

(Мономеч Арес «Моно», катана, вибромеч, меч, бензопила, боевой топор, алебарда, рапира)

**МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ**

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
<b>Метательное оружие</b>	Сила/2 +1 Ф	ОК	-2	—

(Чакрам, бумеранг, копьё, метательное копьё, камни, гарпун, сюрикен, метательный нож, томогавк)

<b>Лук и стрелы</b>	Сила/2 +1 Ф	-2	ОК	-2
---------------------	-------------	----	----	----

(Композитный лук, обычный лук, лук с динамическим натяжением)

*Боеприпасы:* Стрелы. 20 штук в колчане.

<b>Арбалет</b>	5 Ф	ОК	-2	—
----------------	-----	----	----	---

(Тяжёлый абалет, лёгкий арбалет, средний арбалет, серебряный пистолет-арбалет рейнджера)

*Боеприпасы:* Болты. 10 штук в колчане.

<b>Гранаты</b>	12 Ф**	ОК*	ОК*	—
----------------	--------	-----	-----	---

\* По решению ведущего, могут наносить урон и персонажам игроков.

\*\* Урон уменьшается на 2 за каждый метр от центра взрыва.

(осколочные гранаты, фугасные гранаты)

<b>Оглушающие гранаты</b>	8 О	ОК*	ОК*	—
---------------------------	-----	-----	-----	---

\* По решению ведущего, могут наносить урон и персонажам игроков

(Оглушающая граната, газовая граната)

**ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ**

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
--	------	-------------	-----------------	-------------------

<b>Тайзеры/пистолеты с транквилизаторами</b>	6 О	ОК	-4	—
--	-----	----	----	---

(Кавалер Сейфгьярд, Дифайнс ЭКС Шокер, Тиффани Дифайнс Протектор, Ямаха Пульсар, Пистолет Наркоджет, Дартс-пистолет Паращит)

*Боеприпасы:* Дротик. 5 дротиков в клипе. В случае, если пистолет с транквилизатором наносит урон счётчику урона цели (не броне), цель должна проверку Силы + Воли против Средней сложности или заснуть через 1к3 раунда.

<b>Лёгкие пистолеты</b>	5 Ф	ОК	-2	—
-------------------------	-----	----	----	---

(Кольт Нью Модел Револьвер, Стритлайн Спешл, Арес Лайт Фаир, Берета 201Т, Кольт Америка Л36, Фичетти Секьюрити 600, Таурис Омни-6)

*Боеприпасы:* Пули. 10 пуль в клипе.

<b>Тяжёлые пистолеты</b>	6 Ф	ОК	-2	—
--------------------------	-----	----	----	---

(Арес Предейтор V, Браунинг Ультра-Пауэр, Кольт Гавемент 2066, Ремингтон Румсвипер, Ругер Супер Вархаук)

*Боеприпасы:* Пули. 15 пуль в клипе.

<b>Автоматические</b>	6 Ф	ОК	-2	—
-----------------------	-----	----	----	---

## пистолеты

(Арес Крусандер II, Чешска Блек Сорпион, Штайр TMP)

Боеприпасы: Пули. 20 пуль в клипе.

<b>Пистолеты-пулемёты</b>	6 Ф	ОК	ОК	—
---------------------------	-----	----	----	---

(Кольт Кобра TZ-120, FN P93 Претор, НК-227, Инграм Смартган X, SCK Модель 100, Узи IV)

Боеприпасы: Пули. 50 пуль в клипе.

<b>Штурмовые винтовки</b>	8 Ф	ОК	ОК	-2
---------------------------	-----	----	----	----

(АК-97, Арес Альфа, Кольт M23, FN HAR, Ямаха Райден, Сиавасэ Армс Монсун)

Боеприпасы: Пули. 30 пуль в клипе.

<b>Снайперские винтовки</b>	9 Ф	-4	-2	ОК
-----------------------------	-----	----	----	----

(Арес Дезёрт Страйк, Кавалер Армс Крокетт EBR, Рейнджер Армс SM-5, Ремингтон 950, Ругер 100)

Боеприпасы: Пули. 10 пуль в клипе.

<b>Дробовики</b>	9 Ф	ОК*	-2	—
------------------	-----	-----	----	---

\* Сделав атаку со штрафом -2, вы можете атаковать две цели, нанося каждой половину урона.

(Дифайнс Т-250, Энфилд AS-7, PJSS Модель 55)

Боеприпасы: Дробь. Ёмкость клипа – на 7 выстрелов.

## ТЯЖЁЛОЕ ОРУЖИЕ

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
<b>Пулемёты</b>	8 Ф	ОК	ОК	ОК

(Инграм Валиант, Стоунер-Арес M202, RPK HMG)

Боеприпасы: Пули. 50 пуль в клипе.

Можно также использовать ленту, в которой 200 пуль, однако для того, чтобы её сменить, нужен целый нарратив, и для стрельбы нужно сначала установить оружие на опору.

<b>Штурмовые орудия/Пусковые установки</b>	12 Ф**	ОК*	ОК*	ОК
--	--------	-----	-----	----

\* По решению ведущего, персонажи игроков тоже могут получать урон

\*\* Урон уменьшается на 2 за каждый метр от центра взрыва.

(Арес Антиох-2, АрмТек MGL-12, Ацтехнолоджи Страйкер, Орудие Крайм, Онотари Интерсептор, Штурмовое орудие Пантер XXL)

Боеприпасы: Ракеты или гранаты. 1 снаряд в стволе.

## ОРУДИЯ ДРОНОВ

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
<b>Атака дрона в ближнем бою</b>	8Р	ОК	—	—
<b>Штурмовая винтовка</b>	8Р	ОК	ОК	-2
<b>Пулемёт</b>	6Р	ОК	-2	—
<b>Штурмовое орудие/пусковая установка</b>	12Р	ОК*	ОК*	ОК

\*По решению ведущего, персонажи игроков тоже могут получать урон

## ГРАНАТЫ

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Радиус поражения
<b>Светошумовая граната</b>	10 О	ОК	ОК	10 м
Урон не учитывает броню, если только на персонаже не надет полный комплект тяжёлой брони. Вспышка ослепляет на 1к6 раундов (-3 модификатор видимости).				
<b>Световая граната</b>	—	ОК	ОК	10 м
Вспышка ослепляет на 1к6 раундов (-3 модификатор видимости).				
<b>Осколочная граната</b>	10 Ф	ОК	ОК	3 м
<b>Газовая граната</b>	особое (см. раскалённый или ядовитый газ)	ОК	ОК	10 м
Обычно заправлена слезоточивым газом. Облако газа держится 4 хода, меньше при сильном ветре или дожде.				
<b>Дымовая граната</b>	—	ОК	ОК	10 м
Создаёт облако, которое затрудняет видимость (штраф -3 за плохую видимость). Облако держится 4 хода, меньше при сильном ветре или дожде.				

## ОСОБЫЕ БОЕПРИПАСЫ

*Гелевые пули:* Наносят оглушающий урон.

*Бронебойные пули:* Наносят на 1 больше урона броне.

*Экспансивные пули:* Наносят на 2 меньше урона броне, на 2 больше счётчику урона.

*Трассирующие пули:* Оставляют за собой яркий след. +2 урона в случае стрельбы очередями.

*Светошумовая граната:* Все цели, попавшие

## БРОНЯ

**Деловой костюм аукционера:** 6 (+1 очко навыков)

**Бронеодежда:** 6 (+1 очко навыков)

**Синтокожаный жилет:** 6 (+1 очко навыков)

**Бронежилет:** 9

**Бронеплащ:** 9

**Бронекуртка:** 12 (−1 очко навыков)

**Полная броня:** 12 (−1 очко навыков)

## СНАРЯЖЕНИЕ

- Передатчик помех (накладывает штраф -5 за Шум на все действия по беспроводной сети)
- Стиратель тегов (активированный, наносит 12 виртуального урона всем электронным устройствам, наповал убивает микродронов)
- Сканер имплантов. Определяет местоположение киберимплантов на цели. На сканирование нужно около минуты, и цель должна быть неподвижна.
- Сумка с гладкими камнями

- Комлинк (Мета Линк, Сони Эмперор, Ренраку Сенсей, Эрика Элит, Гермес Айкон, Трансис Авалон, Фейрлайт Калибан, Коммон Деноминатор Элемент, ЭвоТек Химицу, ФТЛ Кварк, Левиафан Текникал LT-2100, Сяю Текнолоджис ХТ-2G, МСТ 3500, МСТ Блю дефендер, Микротроника Ацтека Раптор, Пульс Вейв, Сони Эмперор, Сиавасэ Кавай Сюгендзя, Спинард Индастриз Тромп Л'Эйл). Стандартное устройство для выхода в Матрицу. Имеет Фаервол 1 и Счётчик Виртуального урона 5.
- Сумка курьера
- Ломик
- Гогглы улучшенной видимости
- Фальшивый ГРЕХ
- Фальшивая лицензия (указать, какая)
- Пятьдесят драхм реагентов
- Осколочные гранаты (5 шт)
- Гогглы/очки (видеоинтерфейс, термографическое зрение, увеличитель изображения)
- Кожаный чемоданчик с твёрдым корпусом
- Сувенир, реликвия, фамильная ценность, предмет антиквариата
- Материалы для магической мастерской
- Инструменты механика
- Аптечка
- Металлические наручники
- NERPS (новомодная электронная но практически бесполезная штука вроде тамагочи)
- Пластиковые наручники
- Дымовые гранаты (10 шт)
- Светозумовые гранаты (5 шт)
- Световые гранаты (10 шт)
- Газовые гранаты (5 шт)
- Один клип особых боеприпасов
- 5 ракет для штурмового орудия
- Стим-пластыри (5 шт) (мгновенно излечивают 5 ячеек оглушающего или физического урона, однако через час этот урон возвращается персонажу)

## ПРОТИВНИКИ

### **КОРОЛЕВА ЖУКОВ**

Сила 9

Ловкость 5

Воля 6

Логика 4

Харизма 2

Фортуна 4

**Навыки:** Атлетика 5 + Ловкость, Ближний бой 6 + Ловкость, Запугивание 4 + Харизма, Колдовство 3 + Воля, Скрытность 2 + Ловкость, Выслеживание 3 + Логика

**Теневые преимущества:**

*Сущность* 6 (без штрафа)

*Существо:* Доступны способности существ

*Феромоны насекомых (способность существа):* Дать 1 Очко сюжета/сделать союзником любого духа-жука.

*Иммунитет [Обычное оружие] V (способность существа):* Снижает получаемый урон от немагического оружия на 5.

*Кислотный поток (заклинание) (Уровень 2):* Боевое. Урон 6Ф, Проникающий; +2 урона броне.

**Оружие:**

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
Когти	6 Ф	ОК	—	—
Жвалы	8 Ф	–2	—	—

Броня: 12 [Естественная броня]

Счётчики урона (Физический/Оглушающий): 13/11

### **ДУХ ЖУКА**

Сила 7

Ловкость 4

Воля 3

Логика 1

Харизма 1

Фортуна 1

**Навыки:** Атлетика 3 + Ловкость, Ближний бой 4 + Ловкость, Запугивание 3 + Харизма, Скрытность 2 + Ловкость, Выслеживание 2 + Логика

**Теневые преимущества:**

*Сущность* 6 (без штрафа)

*Существо:* Доступны способности существ

*Иммунитет [Обычное оружие] II (способность существа):* Снижает получаемый урон от немагического оружия на 2.

**Оружие:**

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
Когти	5 Ф	ОК	—	—
Жвалы	7 Ф	–2	—	—

Броня: 6 [Естественная броня]

Счётчики урона (Физический/Оглушающий): 12/10

### **КОРПОРАТИВНАЯ ОХРАНА**

Сила 4

Ловкость 4

Воля 3

Логика 3

Харизма 2

Фортуна 2

**Навыки:** Атлетика 3 + Ловкость, Ближний бой 4 + Ловкость, Обман 1 + Харизма, Огнестрельное оружие 4 + Ловкость, Запугивание 2 + Харизма, Управление (Наземный транспорт) 2 + Ловкость

**Теневые преимущества:**

*Сущность* 4 (штраф -2 на броски, связанные с магией и попыткам исцелить этого персонажа)

*Киберглаза I:* Киберимплант. Позволяет игнорировать штрафы за плохую видимость и перебросить 1 кубик на проверках атак дальнего боя. -1 Сущность.

*Модули увеличения реакции:* Киберимплант. +1 Очко Сюжета в начале боя. -1 Сущность.

**Оружие:**

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
Без оружия	2 О	ОК	—	—
Арес Предейтор V	6 Ф	ОК	-2	—
Полицейская дубинка	7 О	ОК	—	—

Броня: 9 [Бронежилет]

Счётчики урона (Физический/Оглушающий): 10/10

### ***ОФИСНЫЙ РАБОТНИК КОРПОРАЦИИ***

Сила 2

Ловкость 2

Воля 2

Логика 3

Харизма 2

Фортуна 2

**Навыки:** Электроника 2 + Логика, Переговоры 2 + Харизма, Управление (Наземный транспорт) 1 + Ловкость

**Теневые преимущества:**

*Сущность* 5 (штраф -1 на броски, связанные с магией и попыткам исцелить этого персонажа)

*Инфозащём (киберимплант) (Уровень 1):* Доступ к ВР-Матрице, +1 кубик на проверки действий в Матрице. -1 Сущность.

**Оружие:**

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
Без оружия	2 О	ОК	—	—
Ямаха Пульсар	5 О	ОК	-2	—

Броня: 0

Счётчики урона (Физический/Оглушающий): 9/9

### ***ДЬЯВОЛЬСКАЯ КРЫСА***

Сила 2

Ловкость 5

Воля 3

Логика 2  
Харизма 5  
Фортуна 2

**Навыки:**

Атлетика 5 + Ловкость, Ближний бой 5 + Ловкость, Скрытность 6 + Ловкость,  
Выслеживание 5 + Логика

**Теневые преимущества:**

*Сущность* 6 (без штрафов)

*Существо*: Доступны способности существ

*Управление животными (обычные крысы, способность существа)*: Может командовать крысами, которые находятся в пределах дистанции Малой дальности, и не превышают количеством Харизму \* 5 дьявольской крысы.

*Сокрытие (способность существа)*: Позволяет перебросить 3 кубика на Проверке Скрытности, если цель не движется.

**Оружие:**

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
Укус	2 Ф	ОК	—	—
Когти	1 Ф	ОК	—	—
Броня: 0				
Счётчики урона (Физический/Оглушающий): 9/10				

**ДРОН [БОЛЬШОЙ]**

Сила 10

Ловкость 6

Воля 0

Логика 6

Харизма 0

Фортуна 0

**Навыки:**

Ближний бой 3 + Ловкость, Неогнестрельное дальнобойное оружие 3 + Ловкость, Орудия 3 + Ловкость

**Теневые преимущества:**

*Сущность* 0 (не может стать целью проверок Воли или быть исцелён)

*Броня*: Снижает получаемый урон на 1.

*Модуль аудиоанализа*

*Летающий (опционально)*

**Оружие:**

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
Оружие ближнего боя	8 Ф	ОК	—	—
Установленное орудие: штурмовая винтовка	8 Ф	ОК	ОК	-2
Установленное орудие: пулемёт	6 Ф	ОК	-2	—
Установленное орудие: гранатомёт*	12 Ф	ОК	ОК	ОК

\* По решению ведущего, игроки тоже могут получать урон от атак этого оружия

Броня: 12 [Естественная броня]

Счётчики урона (Физический/Оглушающий): 13/—



### ***ДРОН [СРЕДНИЙ]***

Сила 5

Ловкость 8

Воля 0

Логика 6

Харизма 0

Фортуна 0

#### **Навыки:**

Ближний бой 3 + Ловкость, Неогнестрельное дальнобойное оружие 3 + Ловкость, Орудия 3 + Ловкость

#### **Теневые преимущества:**

*Сущность* 0 (не может стать целью проверок Воли или быть исцелён)

*Броня*: Снижает получаемый урон на 1.

*Модуль аудиоанализа*

*Летающий (опционально)*

#### **Оружие:**

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
Оружие ближнего боя	8 Ф	ОК	—	—
Установленное орудие: штурмовая винтовка	8 Ф	ОК	ОК	-2
Установленное орудие: пулемёт	6 Ф	ОК	-2	—
Установленное орудие: гранатомёт*	12 Ф	ОК	ОК	ОК

\* По решению ведущего, игроки тоже могут получать урон от атак этого оружия

*Броня*: 9 [Естественная броня]

Счётчики урона (Физический/Оглушающий): 11/—

### ***ДРОН [МАЛЕНЬКИЙ]***

Сила 4

Ловкость 10

Воля 0

Логика 6

Харизма 0

Фортуна 0

#### **Навыки:**

Ближний бой 3 + Ловкость, Неогнестрельное дальнобойное оружие 3 + Ловкость, Орудия 3 + Ловкость

#### **Теневые преимущества:**

*Сущность* 0 (не может стать целью проверок Воли или быть исцелён)

*Броня*: Снижает получаемый урон на 1.

*Модуль аудиоанализа*

*Летающий (опционально)*

#### **Оружие:**

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
Оружие ближнего боя	8 Ф	ОК	—	—
Установленное орудие: штурмовая винтовка	8 Ф	ОК	ОК	-2

Установленное оружие:	6 Ф	ОК	-2	—
пулемёт				
Установленное оружие:	12 Ф	ОК	ОК	ОК
гранатомёт*				

\* По решению ведущего, игроки тоже могут получать урон от атак этого оружия

Броня: 6 [Естественная броня]

Счётчики урона (Физический/Оглушающий): 10/—

### **МАГ**

Сила 3

Ловкость 4

Воля 6

Логика 5

Харизма 4

Фортуна 2

**Навыки:** Астральный бой 4 + Воля, Атлетика 2 + Ловкость, Ближний бой 2 + Ловкость, Призывание 4 + Воля, Огнестрельное оружие 3 + Ловкость, Колдовство 5 + Воля, Скрытность 2 + Ловкость

**Теневые преимущества:**

*Сущность* 6 (без штрафа)

*Пробуждённый:* Доступны магические преимущества.

*Управлять мыслями III (Заклинание):* Вспомогательное. +3 кубика к Проверкам Запугивания и Переговоров.

*Фаербол (Заклинание) (Уровень 3):* Боевое. Урон 6Ф. Защита Ловкость + Логика.

Поражает несколько целей.

*Улучшенная невидимость (Заклинание):* Вспомогательное. Массовая невидимость; члены группы, которая была целью заклинания, могут перекинуть два кубика на проверке Скрытности.

### **Оружие:**

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
Без оружия	2 О	ОК	—	—
Узи IV	6 Ф	ОК	ОК	—
Боевой нож	3 Ф	ОК	—	—

Броня: 9 [Бронеплащ]

Счётчики урона (Физический/Оглушающий): 10/11

### **ЧЛЕН УЛИЧНОЙ БАНДЫ**

Сила 4

Ловкость 4

Воля 3

Логика 2

Харизма 2

Фортуна 2

**Навыки:** Атлетика 3 + Ловкость, Ближний бой 3 + Ловкость, Обман 2 + Харизма, Огнестрельное оружие 3 + Ловкость, Запугивание 2 + Харизма, Управление (наземный транспорт) 2 + Ловкость

**Теневые преимущества:**

*Сущность* 5 (штраф -1 на броски, связанные с магией и попыткам исцелить этого персонажа)

*Киберруки I:* Позволяет перекинуть 1 кубик на проверки Ловкости. -1 Сущность.

**Оружие:**

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
Без оружия	2 О	ОК	—	—
Ремингтон	6 Ф	ОК	—2	—
Румсвипер	3 Ф	ОК	—	—
Боевой нож	3 Ф	ОК	—	—

Броня: 9 [Бронежилет]

Счётчики урона (Физический/Оглушающий): 10/10

**АДСКАЯ ГОНЧАЯ**

Сила 6

Ловкость 4

Воля 4

Логика 2

Харизма 3

Фортуна 3

**Навыки:**

Атлетика 3 + Ловкость, Ближний бой 4 + Ловкость, Тяжёлое оружие 4 + Ловкость,

Запугивание 3 + Харизма, Скрытность 5 + Ловкость, Выслеживание 5 + Логика

**Теневые преимущества:**

*Сущность* 6 (без штрафов)

*Существо*: Доступны способности существ

*Элементальная атака (Огонь)* (способность существа): Боевая. Урон 6Ф, проникающий.

Защита = Ловкость + Логика. +2 урона Броне.

*Обострённые чувства* (способность существа): +3 кубика на все проверки

Внимательности.

*Ужас* (способность существа): Позволяет перебросить 2 кубика на Проверке

Запугивания.

*Иммунитет [огонь] IV* (способность существа): Снижает получаемый урон от

выбранного оружия или субстанции на 4.

**Оружие:**

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
Укус	5 Ф	ОК	—	—
Когти	3 Ф	ОК	—	—

Броня: 2 [Естественная броня]

Счётчики урона (Физический/Оглушающий): 11/10

**МИСТЕР ДЖОНСОН (КОРПОРАЦИЯ)**

Сила 3

Ловкость 3

Воля 5

Логика 4

Харизма 5

Фортуна 3

**Навыки:** Атлетика 2 + Ловкость, Обман 4 + Харизма, Электроника 2 + Логика, Искусство

побега 1+ Ловкость, Огнестрельное оружие 3 + Ловкость, Запугивание 2 + Харизма,

Переговоры 4 + Харизма, Управление (наземный транспорт) 2 + Ловкость

**Теневые преимущества:**

*Сущность 5* (штраф -1 на броски, связанные с магией и попыткам исцелить этого персонажа)

*Мозговой усилитель I:* Биоимплант. Перебросьте 1 кубик на проверке Логики. -0.5 Сущности. -0.5 Сущности.

*Искусственные феромоны II:* Позволяет перебросить 2 кубика на все проверки Харизмы, если персону, которую вы хотите очаровать, во время этого процесса находится недалеко от вас. -0.5 Сущности.

#### **Оружие:**

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
Без оружия	2 О	ОК	—	—
Арес Предейтор V	6 Ф	ОК	-2	—
Полицейская дубинка	6 О	ОК	—	—

Броня: 6 [Бронеодежда]

Счётчики урона (Физический/Оглушающий): 10/11

#### ***МИСТЕР ДЖОНСОН (УЛИЧНЫЙ АВТОРИТЕТ)***

Сила 4

Ловкость 4

Воля 4

Логика 3

Харизма 4

Фортуна 3

**Навыки:** Атлетика 2 + Ловкость, Обман 4 + Харизма, Электроника 2 + Логика, Искусство побега 1 + Ловкость, Огнестрельное оружие 3 + Ловкость, Запугивание 1 + Харизма, Переговоры 3 + Харизма, Управление (наземный транспорт) 2 + Ловкость

#### **Теневые преимущества:**

*Сущность 4.5* (штраф -1 на броски, связанные с магией и попыткам исцелить этого персонажа)

*Модули увеличения реакции:* Киберимплант. +1 Очко Сюжета в начале боя. -1 Сущность.

*Искусственные феромоны II:* Позволяет перебросить 2 кубика на все проверки Харизмы, если персону, которую вы хотите очаровать, во время этого процесса находится недалеко от вас. -0.5 Сущности.

#### **Оружие:**

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
Без оружия	2 О	ОК	—	—
Ругер Супер Вархаук	7 Ф	ОК	-2	—
Дубинка	4 О	ОК	—	—

Броня: 6 [Бронеодежда]

Счётчики урона (Физический/Оглушающий): 10/11

#### ***МИСТЕР ДЖОНСОН (УЛИЧНЫЙ АВТОРИТЕТ)***

Сила 4

Ловкость 4

Воля 4

Логика 3

Харизма 4

Фортуна 3

**Навыки:** Атлетика 2 + Ловкость, Обман 4 + Харизма, Электроника 2 + Логика, Искусство побега 1 + Ловкость, Огнестрельное оружие 3 + Ловкость, Запугивание 1 + Харизма, Переговоры 3 + Харизма, Управление (наземный транспорт) 2 + Ловкость

**Теневые преимущества:**

*Сущность* 4.5 (штраф -1 на броски, связанные с магией и попыткам исцелить этого персонажа)

*Модули увеличения реакции:* Киберимплант. +1 Очко Сюжета в начале боя. -1 Сущность.

*Искусственные феромоны II:* Позволяет перебросить 2 кубика на все проверки Харизмы, если персону, которую вы хотите очаровать, во время этого процесса находится недалеко от вас. -0.5 Сущности.

**Оружие:**

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
Без оружия	2 О	ОК	—	—
Ругер Супер	7 Ф	ОК	-2	—
Вархаук				
Дубинка	4 О	ОК	—	—
Броня: 6 [Бронеодежда]				

Счётчики урона (Физический/Оглушающий): 10/11

## ***ПОЛИЦЕЙСКИЙ***

Сила 4

Ловкость 4

Воля 4

Логика 3

Харизма 2

Фортуна 2

**Навыки:** Атлетика 4 + Ловкость, Ближний бой 4 + Ловкость, Обман 1 + Харизма, Огнестрельное оружие 2 + Ловкость, Запугивание 2 + Харизма, Управление (наземный транспорт) 2 + Ловкость

**Теневые преимущества:**

*Сущность* 5 (штраф -1 на броски, связанные с магией и попыткам исцелить этого персонажа)

*Модули увеличения реакции:* Киберимплант. +1 Очко Сюжета в начале боя. -1 Сущность.

**Оружие:**

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
Без оружия	2 О	ОК	—	—
Арес Предейтор V	6 Ф	ОК	-2	—
Полицейская дубинка	7 О	ОК	—	—
Броня: 12 [Бронеодежда]				

Счётчики урона (Физический/Оглушающий): 10/10

## ***ПАУК ОХРАНЫ***

Сила 2

Ловкость 3

Воля 4  
Логика 5  
Харизма 3  
Фортуна 2

**Навыки:** Электроника 4 + Логика, Огнестрельное оружие 1 + Ловкость, Хакерство 5 + Логика, Выслеживание 3 + Логика

**Теневые преимущества:**

*Сущность 3.5* (штраф -2 на броски, связанные с магией и попыткам исцелить этого персонажа)

*Кибердека III:* Позволяет перебросить 2 кубика Проверки Виртуальной Операции, даёт Фаервол +3, Счётчик Виртуального Урона 12, можно запускать 2 программы.

*Инфоразъём (киберимплант):* Доступ к ВР-Матрице, +1 кубик на проверки действий в Матрице. -1 Сущность.

*Молот (программа):* +2 к урону в Кибербою.

*Эксплойт (программа):* Позволяет перебросить 1 кубик Проверки Кибербоя.

*Ищейка (программа):* Позволяет перебросить 2 кубика на проверках Выслеживания в Матрице.

**Оружие:**

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
Без оружия	1 О	ОК	—	—
Кольт Америка L36	6 Ф	ОК	-2	—

Броня: 6 [Бронеодежда]

Счётчики урона (Физический/Оглушающий): 9/10

**СОЛДАТ**

Сила 4  
Ловкость 5  
Воля 5  
Логика 3  
Харизма 2  
Фортуна 2

**Навыки:** Атлетика 2 + Ловкость, Ближний бой 3 + Ловкость, Огнестрельное оружие 4 + Ловкость, Запугивание 2 + Харизма, плюс одно из следующих: Инженерия 2 + Логика, Тяжёлое оружие 2 + Ловкость, Управление (наземный транспорт) 2 + Логика.

Для отражения умений ЭЛИТНОГО СОЛДАТА возьмите все эти навыки, а Ближний бой, Огнестрельное оружие и Тяжёлое оружие повысьте на 1.

**Теневые преимущества:**

*Сущность 5* (штраф -1 на броски, связанные с магией и попыткам исцелить этого персонажа)

*Армированный скелет, алюминий II (киберимплант):* Снижает получаемый урон на 2. -1 Сущность.

**Оружие:**

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
Без оружия	2 О	ОК	—	—
Арес Предейтор V	6 Ф	ОК	-2	—
Арес Альфа,	8 Ф	ОК	ОК	—

Штурмовая Винтовка  
Броня: 12 [Бронеодежда]  
Счётчики урона (Физический/Оглушающий): 10/11

### **ДУХ ВОЗДУХА**

Сила 4  
Ловкость 10  
Воля 6  
Логика 6  
Харизма 6  
Фортуна 3

**Навыки:** Астральный бой 4 + Воля, Ближний бой 2 + Ловкость

#### **Теневые преимущества:**

*Сущность* 6 (без штрафа)

*Существо:* Доступны способности существ

*Иммунитет [обычное оружие] III (способность существа):* Снижает получаемый урон от немагического оружия на 3.

*Опутывание (способность существа):* Боевая/вспомогательная. Урон 4О, проникающий.

Защита = Сила + Воля. Цель не может двигаться.

#### **Выберите одно:**

*Элементальная атака (Холод) (способность существа):* Боевая. Урон 6Ф, проникающий.

Защита = Сила + Воля. +2 урона Броне.

#### **ИЛИ**

*Элементальная атака (Электричество) (способность существа):* Боевая. Урон 6Ф, проникающий. Защита = Сила + Воля.

#### **Оружие:**

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
Без оружия	2 О	ОК	—	—
Броня: 6 [Естественная броня]				
Счётчики урона (Физический/Оглушающий): 10/11				

*Примечание:* Чтобы отразить способности сильных духов воздуха, увеличьте все Атрибуты на 2, увеличьте Иммунитет на 2, выберите обе элементальные атаки, и поднимите урон от них на 2.

### **ДУХ ЗВЕРЕЙ**

Сила 8  
Ловкость 7  
Воля 6  
Логика 6  
Харизма 6  
Фортуна 3

**Навыки:** Астральный бой 3 + Воля, Ближний бой 3 + Ловкость

#### **Теневые преимущества:**

*Сущность* 6 (без штрафа)

*Существо:* Доступны способности существ

*Иммунитет [обычное оружие] III (способность существа):* Снижает получаемый урон от немагического оружия на 3.

*Природное оружие (способность существа):* Оружие (когти, зубы, хвост), урон (Сила/2 + 3) Ф.

*Управление животными (способность существа):* Обычные животные, находящиеся на Малой дистанции, подчиняются простым командам. Количество животных ограничено: это стая в случае крошечных существ, три десятка – в случае маленьких, или шесть больших существ.

**Оружие:**

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
Без оружия	3 О	ОК	—	—
Природное оружие	7 Ф	ОК	—	—
Броня: 9 [Естественная броня]				
Счётчики урона (Физический/Оглушающий): 12/11				

*Примечание:* Чтобы отразить способности сильных духов зверей, увеличьте все Атрибуты на 2, увеличьте Иммуитет на 2, и поднимите урон от всех атак на 2.

**ДУХ ЗЕМЛИ**

Сила 10

Ловкость 4

Воля 6

Логика 5

Харизма 6

Фортуна 3

**Навыки:** Астральный бой 3 + Воля, Ближний бой 3 + Ловкость

**Теневые преимущества:**

*Сущность* 6 (без штрафа)

*Существо:* Доступны способности существ

*Иммуитет [обычное оружие] III (способность существа):* Снижает получаемый урон от немагического оружия на 3.

*Опутывание (способность существа):* Боевая/вспомогательная. Урон 4О, проникающий. Защита = Сила + Воля. Цель не может двигаться.

*Элементальная атака (Земля) (способность существа):* Боевая. Урон 8Ф. Защита = Ловкость + Логика.

**Оружие:**

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
Без оружия	5 Ф	ОК	—	—
Броня: 12 [Естественная броня]				
Счётчики урона (Физический/Оглушающий): 13/11				

*Примечание:* Чтобы отразить способности сильных духов земли, увеличьте все Атрибуты на 2, увеличьте Иммуитет на 2, и поднимите урон от всех атак на 2.

**ДУХ ОГНЯ**

Сила 6

Ловкость 9

Воля 6

Логика 6

Харизма 6

Фортуна 3

**Навыки:** Астральный бой 3 + Воля, Ближний бой 3 + Ловкость



**Теневые преимущества:**

*Сущность* 6 (без штрафа)

*Существо:* Доступны способности существ

*Иммунитет [обычное оружие] III (способность существа):* Снижает получаемый урон от немагического оружия на 3.

*Элементальная атака (Огонь) (способность существа):* Боевая. Урон 6Ф, проникающий. Защита = Ловкость + Логика. +2 урона Броне.

**Оружие:**

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
Без оружия	3 Ф	ОК	—	—
Броня: 6 [Естественная броня]				
Счётчики урона (Физический/Оглушающий): 11/11				

*Примечание:* Чтобы отразить способности сильных духов огня, увеличьте все Атрибуты на 2, увеличьте Иммунитет на 2, и поднимите урон от всех атак на 2.

**ДУХ ЛЮДЕЙ**

Сила 6

Ловкость 7

Воля 6

Логика 7

Харизма 6

Фортуна 3

**Навыки:** Астральный бой 3 + Воля, Ближний бой 3 + Ловкость

**Теневые преимущества:**

*Сущность* 6 (без штрафа)

*Существо:* Доступны способности существ

*Иммунитет [обычное оружие] III (способность существа):* Снижает получаемый урон от немагического оружия на 3.

*Сглаз (способность существа):* Вспомогательная. Позволяет каждый раунд боя добавлять кубик глюка к количеству проверок, равному Воле применяющего способность.

*Власть над мыслями (способность существа):* Вспомогательная. +3 кубика к Проверкам Запугивания и Переговоров.

**Оружие:**

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
Без оружия	3 О	ОК	—	—
Броня: 9 [Естественная броня]				
Счётчики урона (Физический/Оглушающий): 11/11				

*Примечание:* Чтобы отразить способности сильных духов людей, увеличьте все Атрибуты на 2, увеличьте Иммунитет на 2, и поднимите урон от всех атак на 2.

**ДУХ ВОДЫ**

Сила 6

Ловкость 8

Воля 6

Логика 6

Харизма 6

Фортуна 3

**Навыки:** Астральный бой 3 + Воля, Ближний бой 3 + Ловкость

**Теневые преимущества:**

*Сущность* 6 (без штрафа)

*Существо:* Доступны способности существ

*Иммунитет [обычное оружие] III (способность существа):* Снижает получаемый урон от немагического оружия на 3.

*Элементальная атака (Вода) (способность существа):* Боевая. Урон 8О. Защита = Ловкость + Логика.

**Оружие:**

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
Без оружия	8 О	ОК	—	—
Броня: 9 [Естественная броня]				
Счётчики урона (Физический/Оглушающий): 11/11				

*Примечание:* Чтобы отразить способности сильных духов воды, увеличьте все Атрибуты на 2, увеличьте Иммунитет на 2, и поднимите урон от всех атак на 2.

## **ВАМПИР**

Сила 5

Ловкость 5

Воля 5

Логика 5

Харизма 5

Фортуна 3

**Навыки:** Астральный бой 4 + Воля, Атлетика 3 + Ловкость, Ближний бой 3 + Ловкость, Призывание 6 + Ловкость, Огнестрельное оружие 3 + Ловкость, Запугивание 4 + Харизма, Переговоры 5 + Харизма, Скрытность 5 + Ловкость

**Теневые преимущества:**

*Сущность* 6 (без штрафа)

*Пробуждённый:* Имеет доступ к магическим преимуществам.

*Поглощение Сущности (способность существа):* Если используется на обездвиженном враге, то его Сущность навсегда понижается на 1.

*Иммунитет [Старение, Патогенны, Отравляющие вещества] (способность существа)*

*Заражение (способность существа):* Если Поглощение Сущности снижает Сущность цели до 0, цель заражена тем же вирусом, что и атакующий.

*Превращение в туман (способность существа):* Существо может пролезть в щели, сквозь которые в своей обычной форме оно не пролезет.

*Регенерация (способность существа):* Каждый ход боя регенерирует 2 ячейки урона в следующей последовательности: оглушающий, физический, броня (если это Природная броня).

*Власть над мыслями (способность существа):* Вспомогательная. +3 кубика к Проверкам Запугивания и Переговоров.

*Управление животными (способность существа):* Обычные животные, находящиеся на Малой дистанции, подчиняются простым командам. Количество животных ограничено: это стая в случае крошечных существ, три десятка – в случае маленьких, или шесть больших существ.

*Магия вампиров (способность существа):* Вампир может выбрать любое заклинание из перечня преимуществ-заклинаний.

**Слабость (Солнечный свет):** Если вампир находится на солнечном свете, то он получает 4 ячейки урона за ход. Он не может восстановить этот урон с помощью регенерации.

**Слабость (Дерево):** Если вампиру наносят урон деревянным оружием, то урон увеличивается на 4, и вампир не может восстановить этот урон с помощью регенерации.

Особое питание (Метачеловеческая кровь)

### Оружие:

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
Без оружия	8 О	ОК	—	—
Природное оружие	6 Ф	ОК	—	—
Арес Предейтор V	6 Ф	ОК	-2	—
Броня: 9 [Бронеплащ]				

Счётчики урона (Физический/Оглушающий): 11/11

## МОЛОДОЙ ДРАКОН

Сила 15

Ловкость 10

Воля 9

Логика 9

Харизма 9

Фортуна 6

**Навыки:** Астральный бой 4 + Воля, Ближний бой 6 + Ловкость, Призывание 6 + Ловкость, Запугивание 4 + Харизма, Неогнестрельное дальнобойное оружие 6 + Воля, Колдовство 8 + Воля

### Теневые преимущества:

**Сущность** 6 (без штрафа)

**Существо:** Имеет доступ к способностям существ.

**Иммунитет [обычное оружие] III (способность существа):** Снижает получаемый урон от немагического оружия на 3.

**Элементальная атака (Огонь) (способность существа):** Боевая. Урон 6Ф, проникающий. Защита = Ловкость + Логика. +2 урона Броне.

**Природное оружие (способность существа):** Оружие (когти, зубы, хвост), урон (Сила/2 + 3) Ф.

**Управление животными (способность существа):** Обычные животные, находящиеся на Малой дистанции, подчиняются простым командам. Количество животных ограничено: это стая в случае крошечных существ, три десятка – в случае маленьких, или шесть больших существ.

**Драконий язык (способность существа):** Может говорить с драконом и понимать, что говорят дракон. Голос при этом не используется (телепатическое общение).

**Обострённые чувства (способность существа):** +3 кубика на все проверки Внимательности.

**Ужас (способность существа):** Позволяет перебросить 2 кубика на Проверке Запугивания.

**Магия драконов (способность существа):** Драконы могут выбрать любое заклинание из списка Преимущества заклинаний.

### Оружие:

	Урон	Ближний бой	Малая дальность	Большая дальность
Без оружия	8 О	ОК	—	—

Природное оружие 11 Ф ОК — —

Броня: 15 [Естественная броня]

Счётчики урона (Физический/Оглушающий): 16/13

*Автор хоумрула: Nalia*

Хоумрул создан на основе правил «Shadowrun: Anarchy»

Не предназначен для коммерческого использования!