

Роли

Персонажи

События Жизни

Задачи и навыки

Оружие

Броня

Шмотки

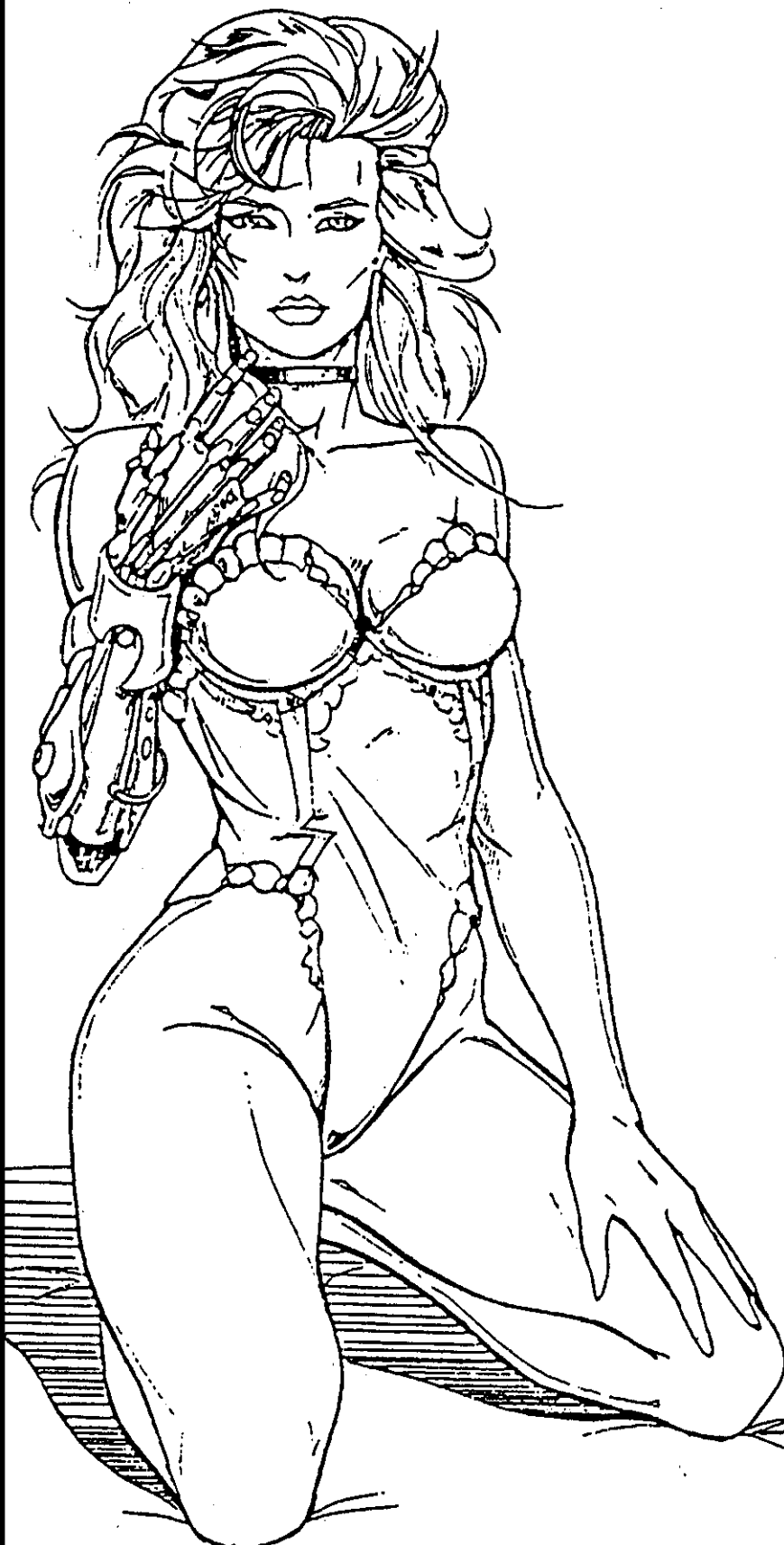
Кибернетика

Боевка

Медицина

Нетранинк

**ВЗГЛЯД
ИЗ-ЗА
КРАЯ**



Как Киберпанк, ты набираешься новыми технологиями по самую крышу. У тебя разъемы на запястьях, оружие, встроенное в руки, лазеры в глазах и программы на биочипах в мозге. Ты становишься машиной, которой управляешь, оружием, из которого стреляешь... Кибернетическими пальцами ты вскрываешь компьютерные замки, своими улучшенными чувствами ты ощущаешь Будущее.

СЕКЦИЯ

1

ДУША И НОВАЯ СИСТЕМА

Мир Киберпанка – жестокое, опасное место, где полно людей, желающих оторвать тебе руку и сожрать ее. Традиционные понятия зла и добра заменены понятием целесообразности – ты делаешь то, что должен делать, для того, чтобы выжить. Если попутно можешь сделать что-нибудь хорошее, доброе, вечное – прекрасно.

Но не очень-то на это рассчитывай.

Персонажи
Киберпанка
выживают в
жестоким мире,
столкнувшись с
выбором между
жизнью и смертью.

От этого выбора зависит, будут ли они злобными скотами, блуждающими по руинам мира или сохраняют в себе что-то человеческое. Персонажи Киберпанка – герои в плохой ситуации, пытающиеся сделать ее лучше (или хотя бы пригодной для жизни) когда могут. Потребуется ли это совершения преступлений, неповиновения властям или даже открытой революции – квинтэссенция персонажа Киберпанка – бунтарь, имеющий повод. Как Киберпанковский ролевик, ты должен найти этот повод и переть с ним на рожон.

Главное в Киберпанке – отыгрывать своего персонажа в характерном неудовлетворенном цинично-идеалистическом стиле. Будь ты байкер с косухой вместо кожи и со стальными когтями или дебютант, выставяющий напоказ свою новую кибероптику – в любом случае тебе понадобится некий стиль, чтобы описать себя. Чтобы постичь суть 2000-х ты должен осознать следующие вещи:

Стиль превышает Материю.

Неважно, как ты делаешь то или иное дело, главное, как ты при этом выглядишь. Если ты думаешь, что

обломаешься – заставь всех подумать, что так все и задумано. Обычно, одежда и внешний вид не имеют значения – здесь же косуха и темные очки вызывают уважение.

Отношение – это Всё

И это правда. Ведешь себя, как крутой – и ты крутой; думаешь, что ты слаб – и ты в самом деле слаб. Запомни, все, кому не лень, носят в себе кучу новейшей кибернетики и крутых прилад. Их не впечатлит твой H&K smartgun, пока ты не вломишься с ним в клуб, с таким видом, будто тебе нужен только повод, чтобы разнести здесь все в клочки.

Будь Экстремальным – живи на Краю.

Край – некая неопределенная зона, где все рискуют и ходят крутые парни. На Краю ты рискуешь деньгами, репутацией, даже жизнью ради таких неоднозначных вещей, как принципы или большой счет. Как киберпанк, ты хочешь быть в центре событий, начать восстание, зажечь огонь. Биться за великие идеи и правое дело. Никогда не ехать тихо, если можно мчаться быстро. Бросаться с головой в опасность и встречать её лицом к лицу. Никогда не играть слишком безопасно. И оставаться на Краю.

Роли: сердце Киберпанковской системы.

Мир Киберпанка – комбинация примитивного и очень сложного, нового и старого. Стильно одетые Техники плечом к плечу с тяжело бронированными дорожными воинами появляются как в самых модных ночных клубах, так и на опаснейших улицах Постхолокоста. Каждый игрок играет свою Роль – персону, проецируемую во внешний мир, как самый что ни на есть реальный человек. В Киберпанке существует 9 Ролей: Рокеры, Соло, Сетевики, люди Корпораций, Техники, Полисмены, Фиксеры, Журналисты и

Кочевники. Ты должен выбрать роль для своего персонажа.



Спецвозможности.

Спецвозможности это умения, применимые только членами определенной роли; например, у Рокера спецвозможностью является Харизматичное Лидерство, которое представляет ту огромную власть, которую они имеют над легионами своих фанатов. Уровень спецвозможности нужно добавлять к соответствующему статусу, как если бы это было умение.

Спецвозможность Рокера: Харизматичное Лидерство

Это умение позволяет Рокеру влиять на толпы, количественно равные уровню умения в квадрате умножить на 200.

Спецвозможность Соло: Чувство Боя

Добавляется к умению Замечать и инициативе. Это делает Соло самой быстрореагирующей персоной почти в любой ситуации.

Спецвозможность Сетевика: Интерфейс

Данное умение отражает способность Сетевика манипулировать программами Интерфейса, и оно используется при использовании таких функций Меню, как Найти Подключение, Запустить Софт, Управлять Подключением, Связь На Дальних Дистанциях (СНДД), Загрузить, Создать и Удалить. Другие могут войти в сеть, но они не могут использовать Меню.

Спецвозможность Техника: Аварийный Ремонт

С помощью этого умения, Техник может временно починить или изменить что – либо на 1d6 ходов на

уровень умения.

Спецвозможность Медтехника: Медицина

Это умение используется для проведения сложных хирургических и медицинских операций[?].

Спецвозможность Правдоподобность

Журналиста:

Умение убедить людей в своей правоте в прямом эфире.

Спецвозможность Полисмента: Авторитет

Способность влиять на людей с позиции закона.

Спецвозможность человека Корпорации: Ресурсы

Это умение отражает способность использовать ресурсы Корпорации. Используется как умение Убеждать, базируясь на количестве запрошенных ресурсов.

Спецвозможность Фиксера: Блат

Способность находить нужных людей, нужную информацию и тд. Это высшая форма связей – вместо наличия связей только с одним человеком, у тебя есть связи везде. По игромеханике, удачное использование Блата позволяет найти и заполучить необходимую информацию, вещь или человека.

Спецвозможность Кочевника: Семья

Кочевник может призвать число членов семьи, равное уровню умения x 2

Соло

наемники, телохранители, убийцы, солдаты



Ты переродился с пушкой в ладони – ладони из плоти и крови, а не той стальной фабрики оружия, которая заменяет тебе руку. И как наемный убийца, и как один из киберсолдат Корпорации, которые “обеспечивают” сделки и темные делишки, ты – одна из элитных боевых машин мира Киберпанка.

Большинство Соло находятся на военной службе – либо в армиях Корпораций, либо в непрерывных “полицейских акциях” Правительства по всему миру. Накапливая боевые раны, ты начинаешь все друзей – она так же делает тебе большое количество врагов из тех людей, которые “напоролись” на одно из твоих изделий и очень обиделись. Соответственно, придется вкладывать все больше денег в защитные системы, или, если они совсем оборзели, позвать парочку Соло.

Твой коллега - Медтехник. В мире, где половина медицины – суть механика, это имеет смысл. Он может сделать незаконную хирургическую технику быстрее, чем ты починишь тостер; Соло всегда бегает к нему, чтобы

заштопать раны или вставить новую запрещенную кибернетику. У него почти такие же проблемы, как и у тебя, но он надеется, что его новая работа в Trauma Team Inc.™ поможет ему. Ты надеешься, что это так. Ведь завтра тебе срочно могут понадобиться его услуги.



С
О
Л
О

К
И
Б
Е
Р
П
А
Н
К
А

нетранеры

Хакеры киберпространств

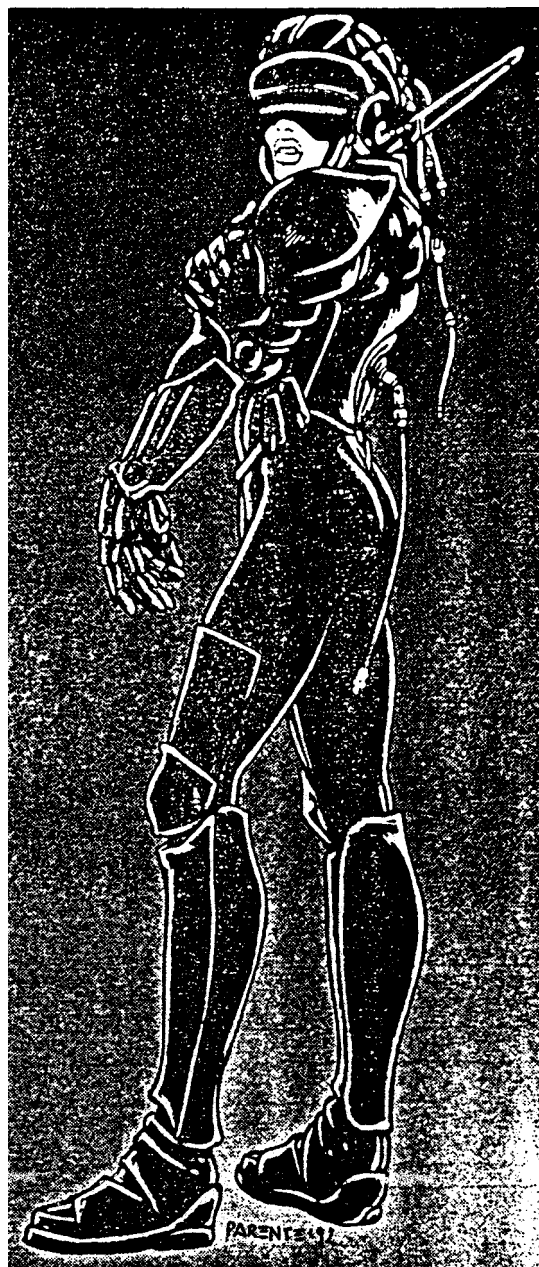
В три года родители тебе купили старенький Apple IV GS с монитором во всю стену, и тут твоя жизнь изменилась. В пятом классе ты сдал все экзамены по информатике до конца обучения, и уже программировал на Си и Металинге, чтобы взломать местный сервер и улучшить себе отметки. В тринадцать ты уже спер достаточно денег из беззащитного Транс-Американского Банка, чтобы поставить себе разъемы нервного интерфейса.

Сейчас ничто не сможет остановить тебя. Со своей ментальной связью с компом, ты погружаешься в головокружительные потоки данных Сети, всемирной коммуникационной системы, объединяющей все человечество. Ты электронный призрак, абсолютный хакер; к твоему мозгу напрямую подключены специальные модемы и компьютерные связи. Ты без проблем проникаешь сквозь сложнейшие системы защиты; твои боевые и защитные программы ждут ментального мановения руки – краткий удар Демона или Вампира – и крепость данных падет. EBM, ITT, Sony-Matsushita-Ford – ты обобрал их всех, торгуя их глубочайшими секретами.

Иногда ты находишь важные вещи – предательство в корпорации или смертельные секреты. Но это не то, из-за чего ты в Сети. Ты живешь ради новых программ, ради нового спутникового канала, нового куска горячей информации, приходящей к тебе. Но ты думаешь, что это только вопрос времени – с каждым годом защитные программы становятся мощнее, искусственный интеллект – лучше. Рано или поздно, более быстрая программа (или такой же



Сетевик) поймает тебя, протянет электронные пальцы через твои разъемы нервного интерфейса, и остановит твое сердце. Но время на твоей стороне, и пока оно не истекло – ты будешь там, с голым мозгом и по самую макушку в Сети.



Техники

Механики и доктора



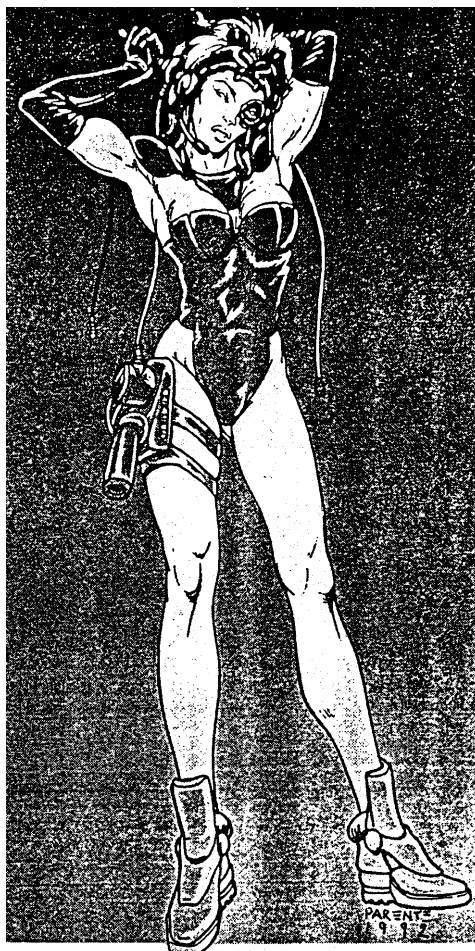
Если что-либо лежит рядом с тобой дольше, чем пять минут – ты не оставишь это в покое, разберешь его, и соберешь что-то новое. У тебя всегда в карманах как минимум две отвертки и гаечный ключ. Комп сломался? Не беда. Сломался водородный двигатель в машине? Не проблема. Не работает видео, подключенное в разъемы нервного интерфейса? Не вопрос.

Ты зарабатываешь на жизнь, конструируя, ремонтируя и изменяя – полезное занятие в мире, где ни один человек не знает, как все это работает. Ты сможешь получить неплохие деньги за ремонт обычной техники, но чтобы получить серьезные деньги, придется взяться за более сложные дела. Незаконное изготовление оружия, запрещенной кибернетики, шпионаж или контрразведка для Корпораций, снаряжение для темных делишек “больших парней”. Маленькие цацки вроде термитных бомб, и роботом-убийц для очередных “устранений”.

Если ты делаешь это хорошо, ты имеешь деньги, которые уходят на новые устройства, “железо” и информацию. Ты покупаешь почти все, что попадает под руку, ибо у этой вещи может быть дюжина незадокументированных применений. Конечно, твоя работа на черном рынке не только делает тебе друзей – она так же делает тебе большое количество врагов из тех людей, которые “напоролись” на одно из твоих изделий и очень обиделись.

Соответственно, придется вкладывать все больше денег в защитные системы, или, если они совсем оборзели, позвать парочку Соло.

Твой коллега - Медтехник. В мире, где половина медицины – суть механика, это имеет смысл. Он может сделать незаконную хирургическую технику быстрее, чем ты починишь тостер; Соло всегда бегают к нему, чтобы заштопать раны или вставить новую запрещенную кибернетику. У него почти такие же проблемы, как и у тебя, но он надеется, что его новая работа в Trauma Team Inc.™ поможет ему. Ты надеешься, что это так. Ведь завтра тебе срочно могут понадобиться его услуги.

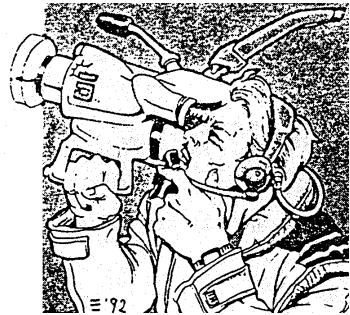
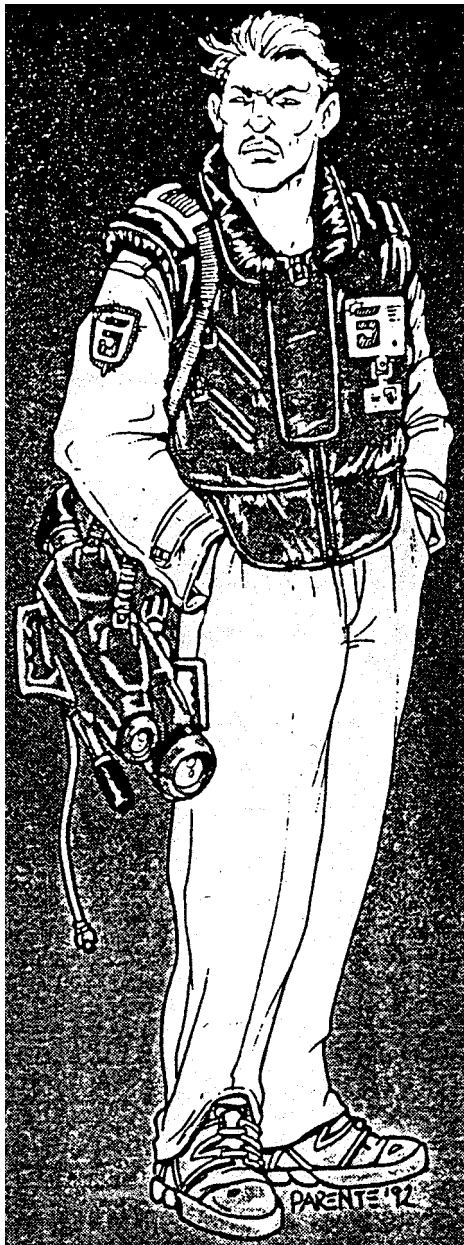


SKUDBY

журналисты

газетчики и репортеры, которые
полезут на рожон ради правды

Они там правду искажают. И ты собираешься их остановить. Кто-то ведь должен это сделать. Корпорации, правящие миром, загрязняют окружающую среду, дестабилизируют экономику и совершают убийства с одинаковой безнаказанностью. Правительство их не остановит – они его купили. Единственный, кто стоит между Корпорациями и мировым господством – это Журналист. Это ты.



У тебя есть камера и журналистский пропуск – и ты не боишься их использовать. Ты – фигура национального масштаба, которую видит каждый вечер по телевизору весь мир. У тебя есть поклонники, контакты и собственная Корпорация, которая прикрывает тыл. Они не могут сделать так, чтобы ты исчез. Когда ты раскапываешь какое-либо дело, коррумпированные чиновники и прихвостни Корпораций пытаются скрыться – ибо знают, что ты копаешь глубоко, и на следующее утро их преступления будут на первых полосах газет и на экранах. Правительство будет вынуждено действовать.

Неделю назад ты раскопал интересное дело, и узнал, что медицинская корпорация продает наркоту прямо на улицах. На этой неделе, ты открыл секретную войну Корпораций в Южной Америке – войну с истребителями, бомбами и киберсолдатами, которые убили около семи тысяч мирных жителей. Каждая новая история, которую ты раскрываешь в прямом эфире – новый шаг к свободе и справедливости. Не говоря уж про рейтинг.

Это не легко. Они пытались наехать на Mediasorp с дюжину раз. Однажды, под их давлением, начальство отменило твою передачу. И каждый раз ты ходил к начальству, поддерживаемый коллегами и начальником отдела новостей, чтобы пропихнуть этот материал. Три или четыре раза они пытались убить тебя – поэтому тебя прикрывает телохранитель – Соло, и с тобой работает один из лучших Сетевиков, разыскивая доказательства в сети. Ты должен преуспеть, или ...

Твой Сетевик только что связался с тобой – он нашел информацию о перевозке двадцати тонн оружия в порт Боливии – возможно, ядерного. Ты хватаешь свое барахло и отмечаешь свое отсутствие. Ты собираешься обломать тех ублюдков.

На этот раз наверняка.

Копы

Поборники закона на опасных улицах 21-го века

Раньше, они только привыкали стрелять в полицейских. Сейчас, считай, что тебе повезло, если ты не получил пулю. В наше время улицы опасны, там новые наркотики, новые банды, и новые виды оружия, рядом с которыми М-16 – детская игрушка. Если ты из Охраны Города, ты знаешь, как все вокруг плохо. У тебя как минимум четыре крупнокалиберных пушки, почти все – автоматические, на тебе Кевларовый бронежилет, который выдерживает удар в 850 фунтов на квадратный дюйм – и все равно у врага больше оружия, и он хитрее. Половина банд набиты кибернетикой – сверхскорость, сверхрефлексы, видят во тьме, оружие встроено в руки... Другая половина – наемники Корпораций, банды, нанятые, чтобы проводить их политику на городских улицах. А ты – забитый полицейский или детектив в бронированной машине, патрулирующий эти джунгли с грозными хищниками.

Вот у Полиции Корпораций – халява. Крутые пушки, мощная броня, поддержка

Траума Тим™, штурмовые AV-4 и вертолеты с пулеметами. Но они патрулируют только те сектора, которые им скажет п а т р у л и р о в а т ь Правительство. Чистые секторы, в которых полно офисных зданий и модных ресторанов – и никаких психованных панков, которые так и норовят расстрелять кого-нибудь из АК-47. Ты получаешь плохие секторы: сожженные здания и разбитые машины, где каждую ночь – новая перестрелка и еще одна возможность крупно пораскинуть мозгами и прочими внутренностями.

Вот если тебе совсем не повезет, то тебя заберут в ПсихоКоманду. Парни из ПсихоКоманды ловят тяжеловооруженных и бронированных киборгов, которые соскочили с катушек. Будь уверен, в ПК есть и электромагнитные пушки, и вертолеты, и AV. Но киберпсих может идти под огнем пулемета, и не замечать этого. Многие из детективов ПК сами спятили. Они раскачивают себе рефлексы, берут огромную пушку, и идут охотиться в одиночку. Но ты ведь еще не настолько спятил.

Пока.



С
У
В
Е
Р
Н
К
С

Люди корпораций

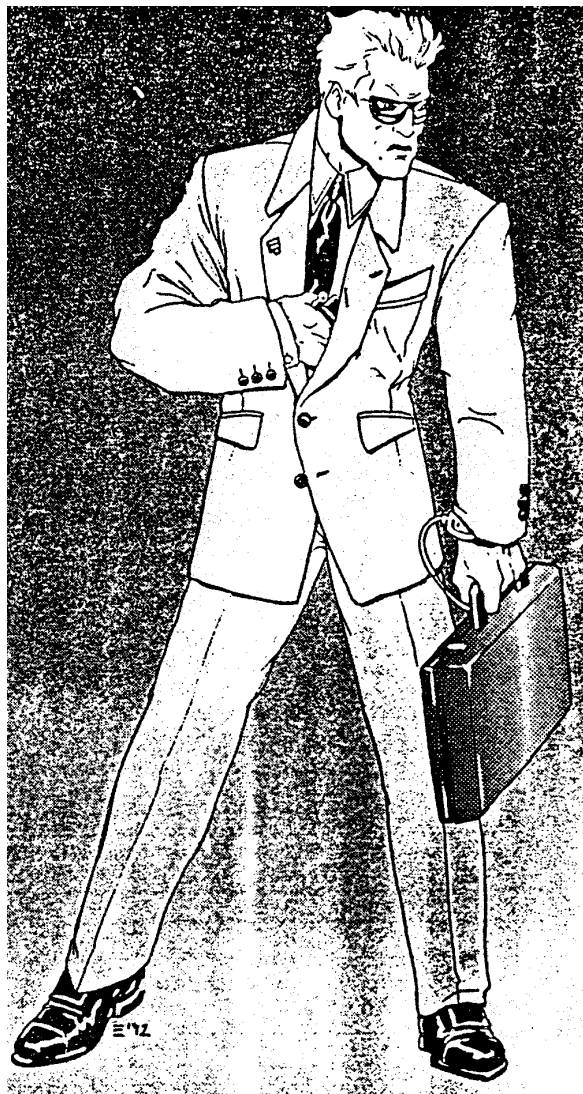
лоснящиеся бизнесмены и мультимиллионеры

Раньше, тебя бы назвали карьеристом – ты служащий, продвигающийся по служебной лестнице Корпорации. Конечно, это – продажа своей души Компании, но осознай: Корпорации правят миром Киберпанка. Они контролируют правительства, рынки, нации, армии – называй это как хочешь. И ты знаешь – кто контролирует Корпорации – контролирует все остальное.

Сейчас твою жизнь младшего исполняющего можно назвать как угодно, кроме легкой. Снизу есть парни, которые тебя хотят скинуть, сверху есть парни, которые готовы убить тебя, лишь бы ты их не скинул. И про убийства – это не шутка. У каждого есть Соло и Сетевики, чтобы прикрывать свои проекты. Саботаж? Постоянно. Взятки? Ежедневно. Шантаж? Обычное дело. Повышение за счет убийства? Всегда есть возможность. И ставки действительно настолько высоки – одно неверное движение – и ты на улице с остальным мусором. Или труп.

А проекты, которые дает начальство! Некоторые из них выглядят вполне прилично – разработать новую производственную схему для медицинского филиала. А некоторые не очень – распространить разработанную болезнь на улице, чтобы отдел продаж загнал побольше вакцины. На той неделе ты возглавлял команду Соло, Сетевиков и Техников, чтобы похитить разработчика из конкурирующей компании. Еще за неделю до этого, твоим проектом было похищение планов нового орбитального шаттла у Европейского Космического Агентства, чтобы аэрокосмический отдел смог скопировать дизайн и продать его в Советский Союз.

Ты говорил себе, что ты вступил в Корпорацию, чтобы сделать мир лучше – работая изнутри. Но сейчас ты не уверен. Твои идеалы несколько запятнаны, и все становится все более унылым. И тебе не до этики – ты получил сообщение о том, что кто-то в отделе продаж решил заморозить твою базу данных (исключительно из высших побуждений!). Но ты собираешься сначала заморозить его самого.

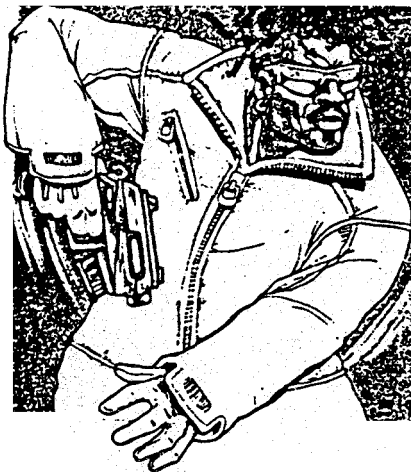


Фиксеры

контрабандисты, торговцы информацией,
организаторы, посредники

Ты быстро осознал, что работа в Корпорации не для тебя. И ты не думаешь, что ты достаточно вынослив или глуп, чтобы стать Соло. Но как шустрый молодой человек, ты нашел у себя талант в выяснении того, что нужно людям, и как им это дать. За определенную цену, разумеется.

Теперь твои дела прошли стадию копеечных, и стали весьма прибыльными. Ты можешь переправлять оружие через границу. Или воровать медикаменты из Корпораций и перепродавать их. Может быть, ты работаешь агентом для высокооплачиваемых Соло или



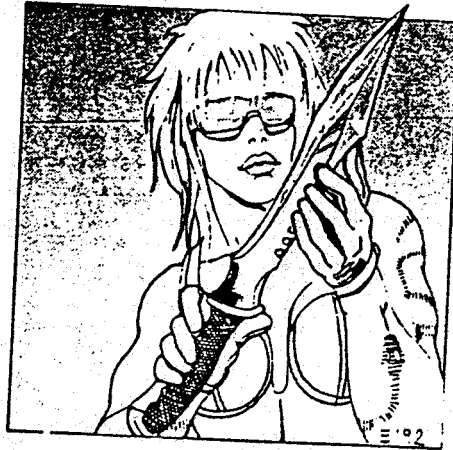
Сетевиков, или даже нанимаешь целую семью Кочевников для клиента. Ты покупаешь и продаешь долги, как старый крестный отец мафии. У тебя есть связи со всеми видами бизнеса, сделок и политических групп. Конечно, ты не делаешь это напрямую – нет, контакты и союзники – лишь часть огромной паутины интриг и принуждения. Если в Городе есть крутой ночной клуб – у тебя есть часть его акций, если на улице появилось новое оружие – оказывается, что это ты его ввез контрабандным порядком. Если утихла война Корпораций – ты выступаешь посредником, не упуская своей выгоды.

Но ты делаешь это не только ради денег. Если кому-то нужно убежище – ты спрячешь его. Ты достаешь людям жилье, когда его нет, ты можешь достать еду, находясь в полной блокаде. Может быть, ты думаешь, что они отблагодарят тебя позже, но ты не уверен. В тебе одна часть Робина Гуда и две – Аль Капоне. В 90-х тебя бы назвали бы криминальным бароном. Сейчас же ты Фиксер.

С
У
Б
У
Р
Н
К
С

НОМАДЫ

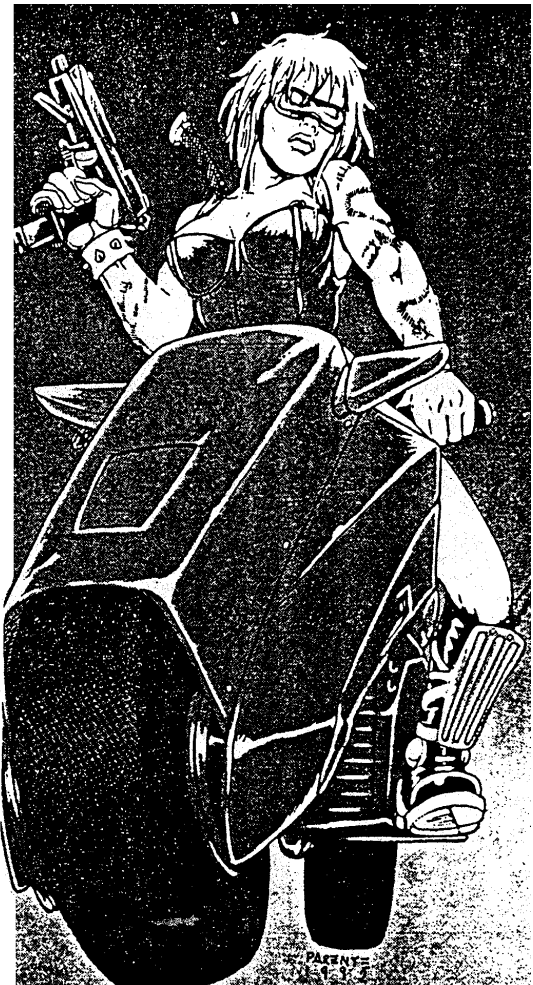
бойцы дорог - цигане хайвзев



Они выгнали вашу семью с фермы десять лет назад. Корпорации отняли землю и поставили везде охрану. Вы не были первыми, не были и последними. Постепенно, твоя семья влилась в группу таких же бездомных семей, все вместе объединились еще с одной... пока не образовали семью Кочевников, числом около двухсот человек.

Теперь, собранная в большой табор машин, вагонов и автобусов, твоя семья странствует по дорогам. Вы ищете восполнения запасов, приработки, и запчасти в мире с расколотым обществом. Твоя семья – твой дом; в семье есть учителя, Медтехники, предводители и механики – это город на колесах, в котором каждый связан с другими узами родства или брака. Иногда семья заходит в город, чтобы пополнить запасы продовольствия и топлива. В другое время она идет на юг, на сбор урожая. Иногда семью нанимают биться в войне Корпораций. Очевидно, что полиция не очень-то любит Кочевников. Но это не важно – твоя машина обычно хорошо бронирована и напичкана ворованным оружием: пулеметами, ракетницами и тд. Любой ребенок умеет стрелять, и у каждого есть нож. Нелегко быть бездомным в 2000-е.

Самые заметные члены семьи – Разведчики. Они носят кожаную броню и ездят на мотоциклах или быстрых машинах, защищая лагерь от атак или разыскивая места для стоянки. Как Разведчик, ты ищешь неприятности, и, обычно, ты их находишь в лице других семей, Закона... Да, ковбой, ты выбрал нелегкий путь. Но у тебя есть мотоцикл и пушка, и это все, что тебе надо. Ведь ты – Кочевник.



Рокеры

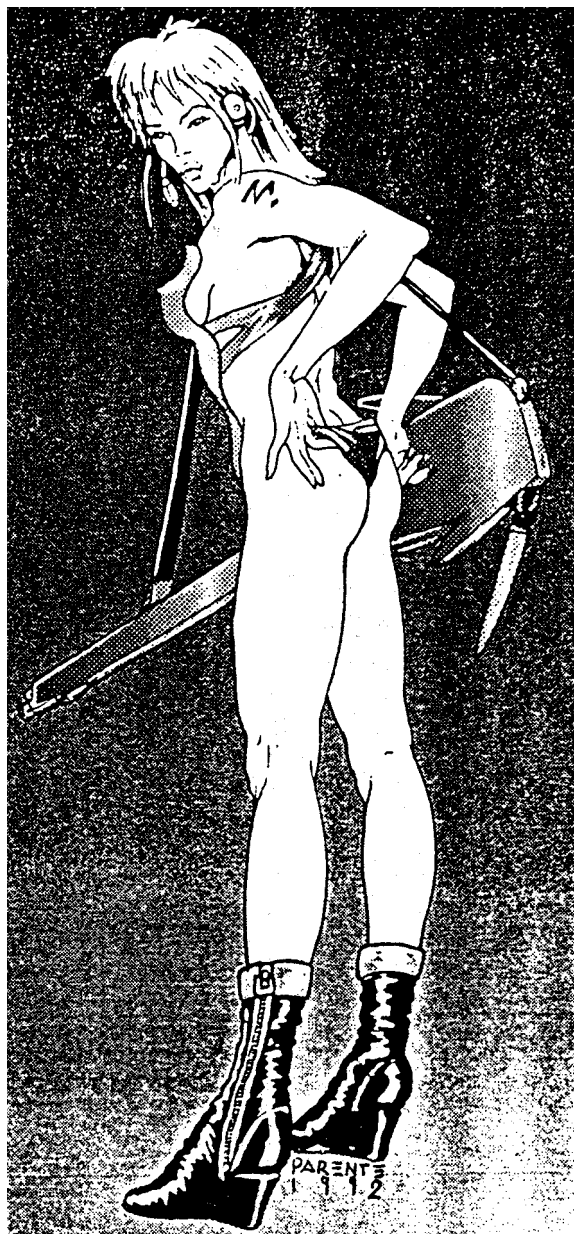
музыканты повстанцы, использующие музыку и власть над толпой, для противостояния системе

Если ты живешь ради рока – то это для тебя. Рокеры – уличные поэты, бунтари, народная совесть 2000-х. С помощью переносной цифровой студии и штамповки лазерных дисков в гараже, каждый Рокер, имеющий, что сказать народу может распространить свои слова на улицах, в музыкальных магазинах, на спутниковом телевидении.

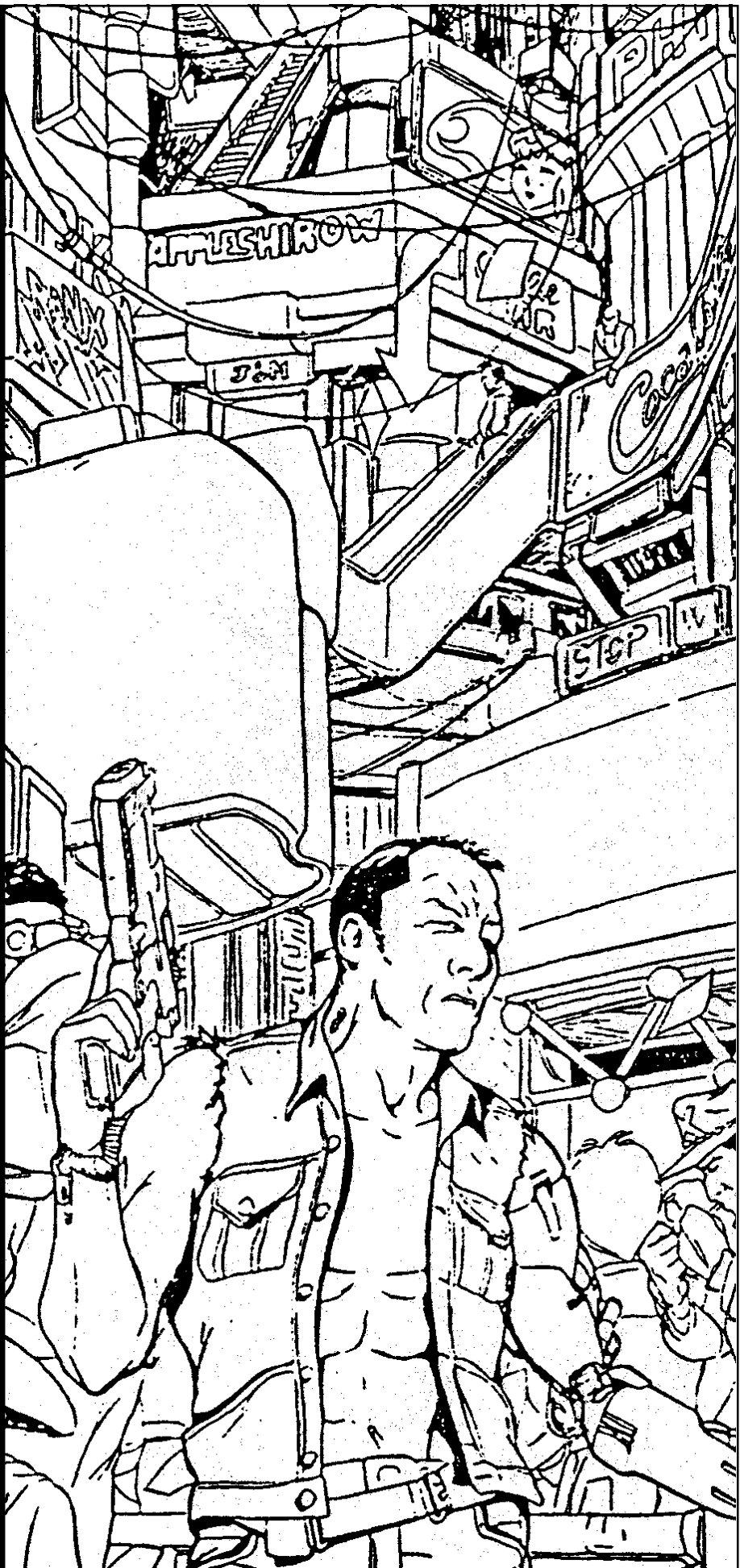
Иногда, эти слова – совсем не то, что хотят слышать Корпорации или Правительство. Иногда эти слова задевают за живое людей, которые в самом деле правят миром. Но тебе наплевать, потому что ты – Рокер; ты знаешь, что это твоя борьба, которую ты ведешь, исполняя откровенные песни, говорящие о том, что есть на самом деле, либо просто зарубая жесткий рок-н-ролл; ты делаешь это, чтобы заставить людей оторвать задницы от диванов и вытащить их на улицы. У тебя есть великие предшественники – Дилан, Спрингстин, Ху, Элвис, Роллинг Стоунс – легион героев хард-рока, которые говорили правду с помощью ревущих гитар и откровенных стихов.

Как Рокер, ты можешь вести, воодушевлять и просвещать людей. Твоя песня может дать

робкому смелость, слабому – силу, слепому – зрение. Легендарные Рокеры вели армии против Корпораций и Правительств. Песни Рокеров изобличали коррупцию, свергали диктаторов. Много власти для парня, выступающего каждый вечер в новом городе, а? Но ты справишься, ведь в конце концов ты пришел, чтобы сыграть!



Роли
Персонажи
События Жизни
Задачи и навыки
Оружие
Броня
Шмотки
Кибернетика
Боевка
Медицина
Нетранинк



“Они неслись на нас на максимальной скорости, когда настигли нас. Их, наверное, было около сотни. Нас зажали и собирались сделать из нас Перемолотый Пищевой Концентрат Номер Пятнадцать. Затем Бритва выпустил свои Большие Когти, заорал, как баньши на стероидах, и кинулся на ведущий кибербайк.”

Дикий Док

СЕКЦИЯ

2

РОЖДЕНИЕ КИБЕРПАНКА

Характеристики:
Это то, что
требуется для
создания
персонажа
киберпанка. Это
интерфейс к
Игровым
правилам.

Характеристики - это “железо”, с их помощью персонаж взаимодействует с правилами. Запомни и запиши на всякий случай эти мудрые слова: “Как диск не является программой, так и характеристики не являются персонажем”. Не закливайся на стагах.

Очки создания персонажа (ОСП).

ОСП – это “деньги”, за которые ты “покупаешь” те или иные “механические” аспекты персонажа, типа хорошего внешнего вида, сильного тела, непоколебимое хладнокровие и недюжинный ум (но не умения). Вам дано 3 способа получения ОСП:

- 1) Случайный:** Киньте 9d10. Вот именно столько ОСП у вас и есть.
- 2) Быстрый:** Киньте 1d10 на каждый стат, перекидывая 2 или меньше. Разместить по вкусу.
- 3) Киношный:** Только для Мастера. Как разработчик приключений, Мастер может выбрать количество ОСП, в зависимости от позиции персонажа в игре.

Главный герой	80 ОСП
Главный герой второго плана	70 ОСП
Второстепенный герой	75 ОСП
Второстепенный герой второго плана	60 ОСП
Обычный человек	50 ОСП

Примечание: тут мы должны предупредить будущих Мастеров, что игроки все время придумывают увертки, чтобы создать “сверхперсонажей”. Но подумай: кто мы такие, чтобы их останавливать? Вы все большие мальчики и девочки, и если ты, как Мастер считаешь, что игроки слишком уж оборзели – почему бы тебе просто не замочить персонажей?

Ведь все так делают в *Киберпанке*.

Статы.

У каждого персонажа в *Киберпанке* есть девять статов. Статы – значения, отражающие степень

прирожденной способности персонажа в определенных областях деятельности. Статы изменяются от двух (хуже всего) до десяти (лучше всего), и в среднем равны пяти или шести. Поделите все ваши ОСП между девятью стагами, распределяя их таким образом, чтобы они наилучшим образом описывали природные способности персонажа. Стат не может быть меньше двух и больше десяти.

Интеллект (INT): Это – мера твоей способности решать проблемы, осознавать суть дела, замечать, запоминать информацию. Почти всем типам персонажей нужен высокий интеллект, но больше всех он нужен Сетевикам и людям Корпораций.

Рефлексы (REF) : Рефлексы включают в себя не только базовую ловкость, но еще и уровень твоей физической координации действий. Они влияют на вождение, пилотирование, боевые способности и атлетику. Персонажи, собирающиеся много сражаться (Соло, Кочевники, Рокеры) должны иметь максимально возможное значение этого стага.

Хладнокровие (CL) : Этот стат показывает, как персонаж выдерживает стрессы, физическую боль и/или пытки, психологическое давление. Хладнокровие определяет твое желание продолжать бой, имея раны, и боевые способности при прямой угрозе жизни. Так же оно отражает, насколько собран твой персонаж, и насколько крутым он выглядит. Рокеры и Фиксер должны обладать большим хладнокровием, Соло и Кочевники – очень большим.

Технические способности (TECH) : Показатель твоих отношений с “железом” и прочими техническими и околотехническими вещами. В *Киберпанке* способность чинить и использовать различные технологии архиважна – TECH используется при настройке, починке и попытках использовать незнакомую технику. Никому не помешают высокие технические способности, но Техники должны брать максимально возможное значение.

Удача (LK) :Это неосязаемое “нечто”, которое заставляет события развиваться выгодно для тебя. Твоя Удача показывает, сколько очков ты можешь потратить, чтобы повлиять на исход в критической ситуации. Используя Удачу, ты добавляешь к важному броску сколько угодно очков Удачи (заявляя намерение до броска), пока вся Удача не кончится. Но она обязательно восстановится в конце игровой сессии.

Привлекательность (АТТ) : Отражает то, насколько хорошо ты выглядишь. В *Киберпанке* не достаточно красиво действовать – ты при этом еще должен красиво выглядеть (вспоминай: Отношение – это Все). Привлекательность особенно важна Журналистам и Рокерам, так как красиво выглядеть – часть их работы.

Скорость движения (МА) :Показывает, как быстро персонаж может бегать (важно в бою). Чем больше скорость движения, тем больше персонаж сможет пробежать за ход.

Бег (RUN): Чтобы определить, сколько персонаж пробежит за раунд (@3.2 секунды) в метрах, умножь МА на три. За десятисекундный ход персонаж пробежит в три раза больше.

Прыжок (LEAP): Чтобы определить, как далеко персонаж может прыгнуть с разбегу, раздели RUN на четыре.

Эмпатия (EMP): Этот стат показывает твоё отношение с другими живыми созданиями, мера харизмы и симпатии. В мире будущего, в мире отчужденных выживших созданий, не всякого можно назвать человеком. Эмпатия важна при убеждении, соблазнении, постижении скрытых эмоций, руководстве. Она так же показывает, насколько близок ты к черте, разделяющей человеческое существо и хладнокровного кибер-монстра.

Человечность:

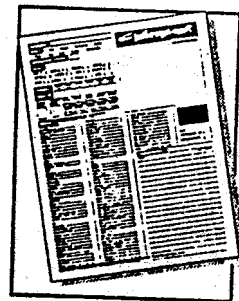
Человечность показывает, какую печать наложила кибернетика на твою способность общаться с людьми. Умножь EMP на десять, чтобы определить, сколько у тебя очков человечности. Запомни, за каждые 10 очков человечности, которые ты потратил на кибернетику, ты теряешь 1 очко Эмпатии. Это может сильно ударить по умениям, связанным с Эмпатией, и поставить тебя на порог киберпсихоза.

Тип тела (BT) : Сила, выносливость, телосложение базируются на статистике BT. Тип тела определяет, сколько повреждений ты получаешь при ранении, сколько ты сможешь поднять или нести, как далеко кинуть, как быстро очухаться от шока, и сколько дополнительно очков повреждения ты нанесешь в

рукопашном бою. Тип тела важен для всех, но более всего он важен Соло, Рокерам и Кочевникам.

Таблица состояния

тела	
2	Очень слабый
3-4	Слабый
5-7	Средний
8-9	Сильный
10	Очень сильный



Карточка игрока для двухстороннего копирования

Ты можешь нести BTx10 килограмм, выжать BTx40 килограмм.

Спасбросок: Спасбросок персонажа равен BT. Чтобы кинуть спасбросок, нужно на 1d10 кинуть меньше этого числа. В *Киберпанке* два типа спасбросков:

Спасбросок от Оглушения (СОО): Когда ты получаешь повреждения, или подвергаешься действию определенных наркотиков, тебе нужно кидать СОО. Если ты его провалишь, то падаешь без сознания, и лежишь так, пока не кинешь СОО на следующий ход. Позволен один СОО в ход, пока не кинешь.

Спасбросок от Смерти (СОС): Когда персонажа смертельно ранили, или когда он подвергся действию соответствующих ядов, ему нужно кидать СОС. Провалишь – пойдешь на донорские органы.

Модификатор за Тип Тела (BTM): Не все получают повреждения одинаково. Например, для того, чтобы остановить Арнольда Шварценеггера, понадобится сильно больше повреждений, чем для того, чтобы остановить меня. Это отражено в BTM, специальном модификаторе, используемом для уменьшения эффектов повреждения. BTM вычитается из количества очков повреждения, полученных в бою.

Таблица BTM

Очень слабый	0
Слабый	-1
Средний	-2
Сильный	-3
Очень сильный	-4
Сверхчеловеческий*	-5

* Возможен только с кибернетикой.

Например, ты получил 10 очков повреждения. Если ты Очень слабый, ты получишь все 10, но если ты Очень Сильный, ты получишь всего 10-4=6 очков повреждения.

И запомни, неважно, сколько в тебе кибернетики, важно, что под ней должно быть живое мясо.



Character Sheet

Имя игрока: _____

Кличка: _____

Настоящее: _____

Пол раса: _____

Роль: _____

Бабки: _____

Возраст: _____

Вес: _____

Рост: _____

Репутация: _____

СР: _____

Человечн.: _____

Stats

INT		REF		TECH	
COOL		ATTR		LUCK	
MA		BODY		EMP	
RUN		Leap		Lift	

RUN= MA x 3 LEAP = RUN / 4 LIFT1 = BODY x 10 LIFT2 = BODY x 40

Location	Head (1)	Torso (2-4)	R.arm (5)	L.arm (6)	R.leg (7-8)	L.leg (9-0)
Armor SP						

Save	BTM	Dam	EV	Initiative

LIGHT	SERIOUS	CRITICAL	MORTAL0	MORTAL1
<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
Stun=0	Stun=1	Stun=2	Stun=3	Stun=4
MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
Stun=5	Stun=6	Stun=7	Stun=8	Stun=9

Special ability:

Career skills:

Chipped Skills:

Pickup skills

Lifepath

События жизни

Style

Одежда _____

Волосы _____

Приколка _____

Раса _____

Язык _____

Motivations

Черта характера _____

Значимая персона _____

Ценишь больше всего _____

Отношение к людям _____

Значимая вещь _____

Background

Пушечное мясо – дешево и сердито.

Как ты скоро поймешь, система создания персонажей в *Киберпанке* сделана для того, чтобы предоставлять максимум гибкости. Ты можешь создать такого персонажа, которого захочешь, добавив много характерных черт.

Но когда ты захочешь создать толпу безликих бандитов, тебе наверняка не захочется возиться с каждым из них. Понадобится простая и быстрая система создания бесконечного числа плохих парней, которых игроки будут косить, как траву.

Быстрая система генерации, приведенная ниже, позволит тебе генерировать достаточно безликих охранников, убийц, полицейских и плохих парней. Ты так же сможешь создать дешевую и сердитую историю для своих дешевых и сердитых NPC-ей. И – все вперед! Помрут – еще наделаешь.

Шаг 1: Статы

1) Кинь 2d6 девять раз, записывая результаты. 11 и больше – перекидывать. Разместить в нужном порядке.

Шаг 1: Роль и умения

1) Выбери роль. Запиши соответствующие Карьерные умения, распредели 40 очков по ним.
2) Если это важный герой, кинь 2d10 и распредели их по 5 Дополнительным умениям.

Шаг 1: Кибернетика

Кинь 1d10. Соло кидают 6 раз; остальные – 3. Если повторяются – перекинуть.

1) Кибероптика (кинуть 1d6)

- 1 Infrared
- 2 Lowlight
- 3 Camera
- 4 Dartgun
- 5 Antidazzle
- 6 Targeting scope

2) Киберрука с оружием. (кинуть 1d6)

- 1 Средний пистолет
- 2 Легкий пистолет
- 3 Средний пистолет
- 4 Легкий пистолет – пулемет.
- 5 Очень тяжелый пистолет
- 6 Тяжелый пистолет

3) Кибераудио (кинуть 1d6)

- 1 Wearman™
- 2 Radio Splice
- 3 Phone Link
- 4 Amplified Hearing
- 5 Sound Editing
- 6 Digital Recording Link

- 4) Big Knucks
- 5) Rippers
- 6) Vampires
- 7) Slice n'dice
- 8) Reflex boost (Kerenzikov)
- 9) Reflex Boost (Sandevistan)
- 10) Ничего

Шаг 1: Броня и оружие

Кинь 1d10 со следующими модификаторами:

- Рокеры, люди Корпораций, Сетевики, Фиксеры, Техники: +0 (на самом деле, должно, наверное, быть +1)
- Кочевники, Полисмены: +2
- Соло: +3

Броня

- 1 Heavy Leather
- 2 Armor Vest
- 3 Light Armor Jacket
- 4 Light Armor Jacket
- 5 Medium Armor Jacket
- 6 Medium Armor Jacket
- 7 Medium Armor Jacket
- 8 Heavy Armor Jacket
- 9 Heavy Armor Jacket
- 10 MetalGear™

Оружие

- Нож
- Легкий пистолет
- Средний пистолет
- Тяжелый пистолет
- Тяжелый пистолет
- Легкий пистолет-пулемет
- Легкий автомат
- Средний автомат
- Тяжелый автомат
- Тяжелый автомат

Шаг 1: Запиши все это.

Оно и есть. Возьми бумажку и запиши.

NAME		ROLE																					
STATS																							
INT []	REF [/]	TECH []	COOL []																				
ATTR []	LUCK []	MA []	BODY []																				
EMP [/]	Run []	Leap []	Lift []																				
Location	Head 1	Torso 2-4	R.Arm 5																				
		L.Arm 6	R.Leg 7-8																				
			L.Leg 9-0																				
Armor SP																							
SAVE	BTM	<table border="1"> <tr> <td>LIGHT</td> <td>SERIOUS</td> <td>CRITICAL</td> <td>MORTAL</td> <td>MORTAL</td> </tr> <tr> <td>Stun-0</td> <td>Stun-7</td> <td>Stun-7</td> <td>Stun-3</td> <td>Stun-0</td> </tr> <tr> <td>MORTAL 2</td> <td>MORTAL 3</td> <td>MORTAL 4</td> <td>MORTAL 5</td> <td>MORTAL 6</td> </tr> <tr> <td>Stun-5</td> <td>Stun-0</td> <td>Stun-7</td> <td>Stun-0</td> <td>Stun-9</td> </tr> </table>		LIGHT	SERIOUS	CRITICAL	MORTAL	MORTAL	Stun-0	Stun-7	Stun-7	Stun-3	Stun-0	MORTAL 2	MORTAL 3	MORTAL 4	MORTAL 5	MORTAL 6	Stun-5	Stun-0	Stun-7	Stun-0	Stun-9
LIGHT	SERIOUS	CRITICAL	MORTAL	MORTAL																			
Stun-0	Stun-7	Stun-7	Stun-3	Stun-0																			
MORTAL 2	MORTAL 3	MORTAL 4	MORTAL 5	MORTAL 6																			
Stun-5	Stun-0	Stun-7	Stun-0	Stun-9																			
Cybernetics																							
Special Ability																							
Skills																							
Possessions																							

Роли

Персонажи

События Жизни

Задачи и навыки

Оружие

Броня

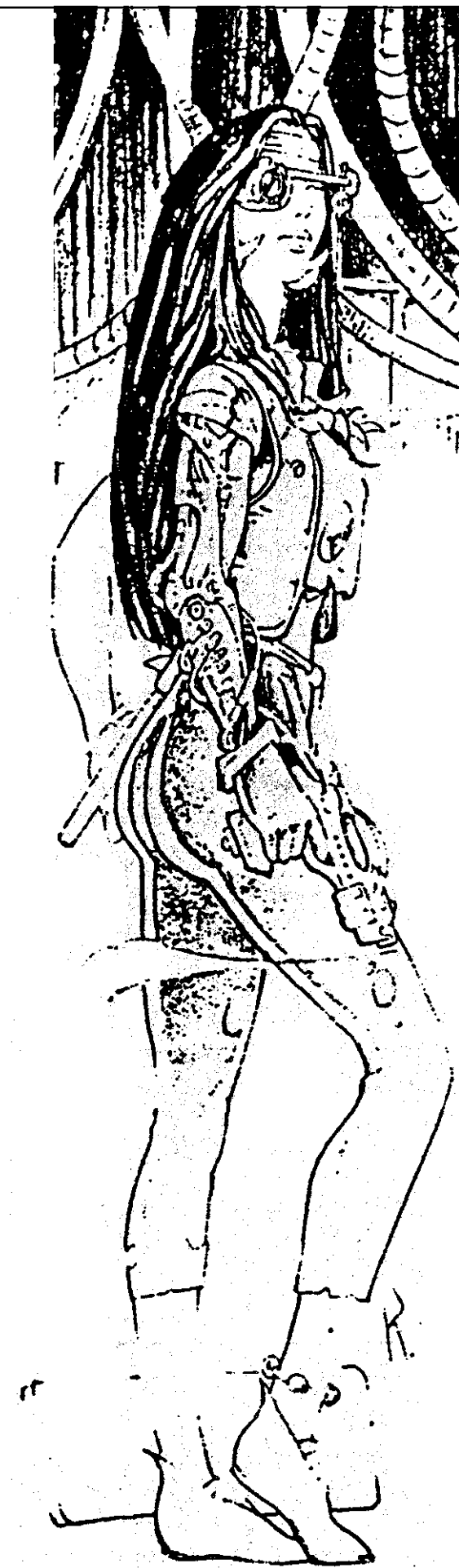
Шмотки

Кибернетика

Боевка

Медицина

Нетранинк



“Помню, она сказала что родилась в Майами, в 2004, что ли... Она была очень даже ничего, она до сих пор помнит на что я был похож когда Европа бомбила Вашингтон..

“У нее были такие невероятно большие голубые глаза, чище кристала, и улыбка как будто с обложки журнала....

Джони Силверхэнд

СЕКЦИЯ

3

ИСТОРИИ УЛИЦ

**Ощущение, какбудто ты выбираешься из
чана для клонирования**

И вот у тебя есть полу-сформировавшаяся личность, она стоит тут обтекая слизью на пол. У тебя есть ее характеристики, может быть зачатки мыслей о том, чем будет заниматься твое персонаж, но больше ничего.

Как теперь сделать из него настоящего Киберпанка?

Начни с его истории жизни. Накидка истории жизни - как просмотр блок-схеммы.

Всего для генирации предлагается 7 секций, описывающих твою национальность, внешний вид, семью, друзей, врагов, привычки и даже ключивые события жизни. Пользоваться этой главой рекомендуется лишь как руководством, тсли ты встретил что-то что не вписывается в твое представление о персанаже, можно изменить это. Помни, это *Ролевая Игра* и события жизни могут помочь тебе при отыгрыше.



**Каждый на Улице
имеет свою историю.
(Иногда и наоборот)
Так какова твоя?**

Выясни это в главе
“События Жизни”.

Начиная с этой страницы ты изучаешь свою историю: врагов, друзей, люовниц и подлецов. Изучая жестокие как жестоко обошлась с тобой судьба ты становишься злей, но и сильней.

ТРЕП УЛИЦ

AI (ИскИн) - искусственный интеллект. Компьютер полностью осознающий себя.

Бастер - член банды, увешанный кибернетикой, весь в коже, и занках своей банды

Боевые колеса - тип наркотиков, разработанный для ускорения рефлексов и т. п.

Закаленный - быть крутым, быть месте

Вшиваться - у с т о н а в л и в а т ь к и б е р н е т и к у , подсоединяться к машине.

Хомбатта - на нигерском наречии друг, братан, семья.

СНООН? ("чох") - уличное название спиртного, используемого как топливо. Почти весь транспорт 2000 ных заправляется вариантом спирта имеющего более высокую температуру горения чем обычный метанол

Хромер - обвешанный металлом фанат тяжелой музыки.

Хроматик Рок - направление музыки вышедшее из хеви металла . Характерно тяжелой электрической музыкой, простыми ритмами, и агрессивными текстами

Перевшисься - носить в много кибернетики, так, что ты находишься на грани киберпсихоза

Дата Терм - уличный информационный автомат. Монитор клавиатура и разъем для прямого подключения.

Диск - любой носитель информации

Дорф - синтетический индофрин, таблетки ускоряют процесс лечения организма, стимулирует.

Дивность - человек с био измененной внешностью, частями нечеловеческого - мех, вертикальные зрачки, хвост и т.д.

Фэйсинг - вход в сеть

Идти на LEO - выходить на орбиту земли в сети

Гиро - небольшой одно или двухместный вертолет используемый в полицейских или корпоративных операциях

Гидра - уличное название топлива для крупного транспорта основанного на воде

Вход - подружка

НАЧНЕМ ОТСЮДА

Истоки и личный стиль

Как ты выглядишь и откуда ты взялся?

ОДЕЖДА И СТИЛЬ

В киберпанке, то как ты выглядишь это то что ты есть. Мода это движение, стиль это все! Бросай 1d10 три раза, и мы посмотрим на что похож ты.

Одежда	Прическа/Волосы	Изюминка
1 Байкерская кожа	Ирокез	Татуировки
2 Джинсовый стиль	Длинные крысиные	Зеркальные очки
3 Деловой костюм	Короткие шипами	Ритуальные шрамы
4 Спортивный костюм	Торчащие/вьющиеся	Шипастые перчатки
5 Мини-юбка	Лысый	Кольцо в носу
6 Высокая мода	Полосками	Серьги в ушах
7 Комбинизон	Раскрашенные	Длинные ногти
8 Обычная одежда	Окуратные, короткие	Ботинки с шипами на подошве
9 Обнаженный	Короткие, кудрявые	Причудливые контактные линзы
10 Вульгарная	Длинные, прямые	Перчатки без пальцев

ЭТНИЧЕСКАЯ ГРУППА

В мир киберпанка - национальная и культурная каша. То откуда ты родом определяет твой родной язык, традиции и менталитет. Кидац 1d10 и выбери соответствующий язык. Каждый по определению владеет уличным жаргоном – дикая смесь английского французского немецкого японского, и еще дюжины других языков.

Происхождение

Языки (один на выбор)

- 1 Англо-американец (Английский)
- 2 Африканец (Банту, Фанте, Конго, Асшанти)
- 3 Японец / Кореец (Японский, Корейский)
- 4 Центр. Европа, б. СССР (Болгарский, Русский, Польский, Украинский, Словацкий)
- 5 Острова тихого океана (Микронезийский, Тагалогский, Полонезийский, Малазийский, Суданский, Индонезийский, Гавайский)
- 6 Китай / северная Азия Бирмес, Кантонсе, Мандаринский, Ткай, Тибетский, Вьетнамский)
- 7 Черный Америкаец (Английский, Черный фольк)
- 8 Латиноамериканец (Испанский, Английский)
- 9 Сентр. / Северная Америка (Испанский, Португальский)
- 10 Европейец (Французский, Немецкий, Английский, Испанский, Итальянский, Греческий, Датский, Норвежский, Шведский, Финский)

Нетранинг - процесс работы с сетью

Одноразрядный полимер - любой пластиковый дешевой пистолет 5 или 6 мм калибра

Позреры - бвнда, члены которой специфически одеваются и украшают себя и делают себе татуировки или ретуальные шрамы.

Рипердок - херург, специализирующийся на установке нелегальной кибернетики

Ронин

- свободнораемный убийца, часто не надежен.

Рокбой/гел - музыкант или певец, использующий свое искусство для выражения своего взгляда на политическую или социальную ситуацию. Эти люди не имеют никакого отношения к рокзвездам, которые обычно продаются корпорациям звукозаписи, и как правило совершенно аполитичны

Самурай

- корпоративный убийца. Защищая интересы корпорации может бьет по к о н к у р и р у ю щ и м организациям.

Шлепнуть, замочить - убить

Улица - то где ты живешь. Это культура андеграунда

Перепихнуться, потрахаться - иметь секс.

Семья

РАНГ СЕМЬИ

- 1 Корпоративное управление
- 2 Менеджеры корпорации
- 3 Техники корпорации
- 4 Банда кочевников
- 5 Пираты
- 6 Гангстерская семья
- 7 Лорды преступности
- 8 Нищие жители боевой зоны
- 9 Городские Бездомные
- 10 Археологи

РОДИТЕЛИ

- 1-6 Оба родителя живы, переходим к **СЕМЕЙНОМУ СТАТУСУ**
 7-10 Что-то случилось с одним из них или обоими, переходим к **ЧТО-ТО СЛУЧИЛОСЬ С РОДИТЕЛЯМИ**

ЧТО-ТО СЛУЧИЛОСЬ С РОДИТЕЛЕМ (ЛЯМИ)

- 1 Погибли на войне
- 2 Погибли в катастрофе
- 3 Убиты
- 4 Амнезия, не помнят тебя
- 5 Никогда их не знал
- 6 Скрываются защищая тебя
- 7 Брошен с родственниками на произвол судьбы
- 8 Вырос на улице без родителей
- 9 Отдан на усыновление
- 10 Продали тебя за деньги

Переходим к **СЕМЕЙНОМУ СТАТУСУ**

СЕМЕЙНЫЙ СТАТУС

- 1-6 Семья в опасности, переходим к **СЕМЕЙНОЙ ТРАГЕДИИ**
 7-10 Все ОК. Даже если они пропали или погибли, переходим к **ДЕТСТВУ**

СЕМЕЙНАЯ ТРАГЕДИЯ

- 1 Семья потеряла все в результате предательства
- 2 Семья потеряла все в результате плохого управления
- 3 Семья сослана, или как-то еще выселена с места обитания
- 4 Семья в тюрьме, ты один избежал правосудия
- 5 Семья пропала без вести, ты единственный известный член семьи
- 6 семья уничтожена, ты единственный выживший
- 7 семья втянута в заговор или революционную деятельность
- 8 семья разбросана по миру, волей судьбы
- 9 семья находится в состоянии постоянного конфликта который тянется из поколения в поколение
- 10 вы "унаследовали" семейный долг, вам надо оплатить его.

Переходим к **ДЕТСТВУ**

ДЕТСТВО прошло...

- 1 на улице, без присмотра
- 2 в безопасном корпоративном пригородном поселении
- 3 в банде кочевников, ездил из города в город
- 4 в загнивающих слоях, высшее общество
- 5 в защищенной корпоративной зоне, в центре города
- 6 в сердце боевой зоны
- 7 в небольшой деревушки или поселке, далеко от города
- 8 в большом археологическом городе
- 9 в акваториальной пиратской банде
- 10 на ферме или исследовательской платформе корпорации

Переходим к **БРАТЬЯ И СЕСТРЫ**

БРАТЬЯ И СЕСТРЫ

У тебя может быть до семи братьев / сестер. Бросай 1d10. 1-7 это их количество. Если результат 8-10 ты единственный ребенок в семье

- 1) 1d10. Чет - брат. Нечет - сестра
 - 2) 1d10 на возраст (относительно тебя) 1-5 старше, 6-9 младше, 10 близнец
 - 3) за каждого родственника бросаем 1d10 - его к тебе отношение
 - 1-2 ты ему (ей) не нравишься
 - 3-4 мы ему (ей) нравишься
 - 5-6 относится к тебе спокойно
 - 7-8 ты для него (нее) персональный герой
 - 9-10 ненавидит тебя
- переходим к **МОТИВАМ**

МОТИВЫ

Что тобой движет? Будешь ли ты прикрывать своих друзей, или сделаешь ноги при первом удобном случае? Что вообще для тебя важно?

ЧЕРТА ХАРАКТЕРА

- 1 Недоверчивый и замкнутый
- 2 Вспыльчивый, антиобщественный бунтарь
- 3 Заносчивый, надменный гордец
- 4 Своенравный, активный, легок на подъем
- 5 Требовательный, вычурный, нервный
- 6 Серьезный, постоянный
- 7 Простой, бесхитростный, безобидный
- 8 Трусливый лгун
- 9 Обособленный интеллигент
- 10 Дружелюбный и отзывчивый

ЛИЧНОСТЬ, КОТОРУЮ ТЫ ЦЕНИШЬ БОЛЬШЕ ВСЕГО

- 1 Мать / Отец
- 2 Брат / Сестра
- 3 Любовник / Любовница
- 4 Друг / Подруга
- 5 Себя любимого
- 6 Домашнее Животное
- 7 Учитель / Наставник
- 8 Знаменитость
- 9 Личный кумир
- 10 Никого

ЧТО ТЫ ЦЕНИШЬ БОЛЬШЕ ВСЕГО

- 1 Деньги
- 2 Честь
- 3 Свой Мир
- 4 Честность
- 5 Знания
- 6 Вендетту
- 7 Любовь
- 8 Власть
- 9 Хорошее
времяпровождение
- 10 Дружбу

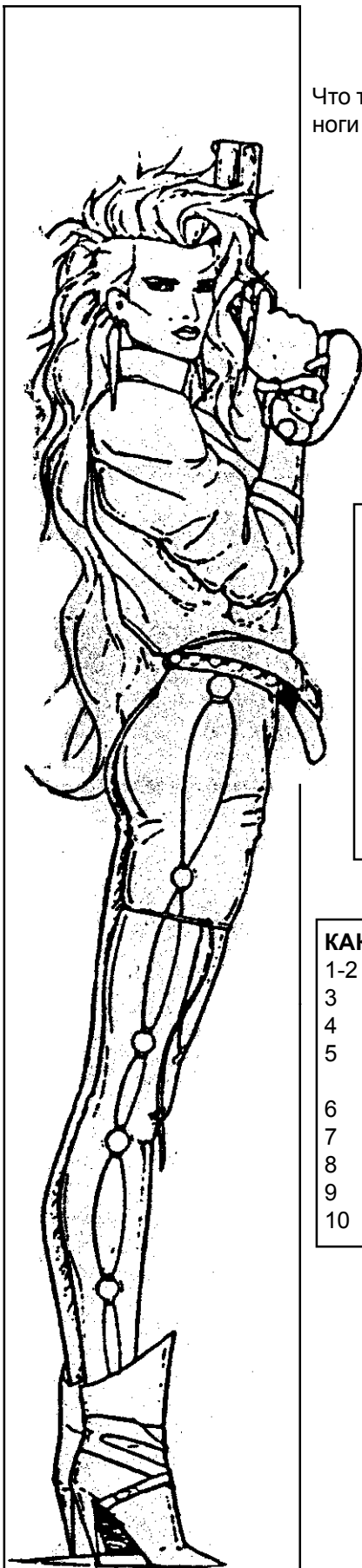
КАК ТЫ ОТНОСИШСЯ К ЛЮДЯМ

- 1-2 Нейтрально
- 3 Любишь почти всех
- 4 Ненавидишь почти всех
- 5 Люди это инструмент. Используешь их для своих нужд, а потом выбрасываешь
- 6 Каждый человек - драгоценная индивидуальность
- 7 Люди это препятствие, которое ты уничтожаешь если оно мешают
- 8 Люди ненадежны. На них нельзя полагаться.
- 9 Размазать их всех, освободив место для тараканов
- 10 Люди прекрасны

САМЫЙ ЗНАЧИМЫЙ ДЛЯ ТЕБЯ ПРЕДМЕТ

- 1 Оружие
- 2 Инструмент
- 3 Часть одежды
- 4 Фотография
- 5 Книга или дневник
- 6 Аудио или видео запись
- 7 Музыкальный инструмент
- 8 Ювелирное / драгоценное
изделие
- 9 Игрушка
- 10 Письмо / записка

Переходим к **СОБЫТИЯМ ЖИЗНИ**



События жизни

Сколько же мне годиков? Кидаем 2d6 прибавляем 16...
А теперь кидаем за каждый год после 16 по 1d10

Большие проблемы, большие победы

Кидай 1d10.

Чет - не повезло, жизнь оставила ссадину.

- | | |
|-------------|-----------------------------------|
| 1-3 | Большие проблемы, больше победы |
| 4-6 | Друзья и враги |
| 7-8 | Романтические приключения |
| 9-10 | Ничего примечательного в этот год |

Нечет - ты на взлете колеса фортуны

УДАРЫ СУДЬБЫ

- 1** Финансовый кризис или долг. Кидай 1d10 x 100. Столько евробаксов ты потерял. Если ты не можешь выплатить этой суммы сейчас, на тебе висит долг, который тебе придется оплатить, наличкой или кровью
- 2** Ты был заключен в тюрьму, или отработывал свои проступки перед законом (по выбору) кидай 1d10, чтобы узнать, сколько сколько месяцев длилось заключение.
- 3** Болезнь или пагубная привычка. Ты подхватил болезнь, или залип на наркоту, на некоторое время. Результат - минус 1 с REF навсегда
- 4** Предательство. Тебя подставили каким-то образом. Бросай 1d10: 1-3 тебя шантажировали. 4-7 твоя тайна была раскрыта. 8-10 Тебя предал друг, увел любовницу (любовника) или кинул по карьерной линии (по выбору)
- 5** Несчастный случай. Ты попал в какую-то ужасную катастрофу. Кидай 1d10. 1-4 Ты сильно покалечен, -5 с ATTR. 5-6 Ты провалялся в госпитале 1d10 месяцев в этом году 7-8 амнезия, 1d10 месяцев воспоминаний стерто из твоей памяти. 9-10 тебя постоянно преследуют кошмарные сны (каждую ночь шанс 8 из 10) этого происшествия, и ты просыпаешься с криком ужаса на устах.
- 6** Любовница(любовник) / друг (подруга) / родственник погиб. Ты потерял кого-то, кто был тебе действительно не безразличен. Кидай 1d10. 1-5 погиб в результате несчастного случая. 6-8 Убит группой неизвестных. 9-10 Был убит, и ты знаешь кто это сделал. Но у тебя нет доказательств.
- 7** Ложные обвинения. Тебя подставили. Кидай 1d10. 1-3 Обвинен в воровстве. 4-5 В трусости. 6-8 Убийстве. 9 Изнасиловании 10 лжи или предательстве.
- 8** Неприятности с законом. На тебя объявлен розыск (за преступление которое ты совершал, или не совершал, по выбору). Кидай 1d10. 1-3 Всего пара местных копов ловят тебя. 4-6 Все местные силы. 7-8 Полиция всего штата 9-10ФБР или аналогичная спецслужба.
- 9** На тебя охотится корпорация. На тебя зла какая-то корпоративная шиска. Кидай 1d10. 1-3 Маленькая местная фирма. 4-6 Большая корпорация масштаба одного штата. 7-8 Большая национальная корпорация, масштаба страны. 9-10 Огромная корпорация, со своей армией, убийцами и спец. техникой.
- 10** Психическое или физическое расстройство. Кидай 1d10 1-3 Это какое-то нервное расстройство, возможно из-за биовшивки, -1 с REF. 4-7 Проблемы с психикой, страдаешь неврозами и фобиями, -1 с COOL. 8-10 Это сильный психоз. Ты слышишь голоса, и чувствуешь сильную, беспричинную депрессию. -1 с COOL и -1 с REF.

Переходим к **И ЧТО ЖЕ ТЫ ПРЕДПРИНЯЛ**

ТЕБЕ ПРИВАЛИЛА УДАЧА

- 1** Установил хорошие связи в городском правлении. Кидай 1d10. 1-4 Полицейском управлении 5-7 В районной прокуратуре 8-10 в мэрии.
- 2** Хороший калым: Кидай 1d10 x 100 и прибавляй себе.
- 3** Большой заработок на работе: Кидай 1d10 x 100 и прибавляй себе.
- 4** Нашел наставника. Можешь добавить новый рукопашный стиль боя (Martial Arts) +2 (по выбору), или улучшить уже имеющийся на 1
- 5** Нашел учителя. Можешь добавить +1 к любому имеющемуся умению основанному на INT, или добавить новое +2 характеристики INT
- 6** Получил право на одну услугу в могущественной корпорации
- 7** Подружился с местной бандой кочевников. Ты можешь звонить им с одной просьбой в месяц, аналогично Семье (Family) +2
- 8** Подружился с человеком из полиции. Ты можешь использовать его для получения информации. Как знание улиц (StreeWise) +2 на любые полицейские ситуации/
- 9** Ты понравился местной мафии. Ты можешь звонить им раз в месяц, аналогично способности Семья (Family) +2 Но не давите на них!
- 10** Нашел инструктора по оружию. Добавь +1 к любому оружейному умению, или открой новое оружейное умение.

Переходим назад к событиям, **кидаем за следующий год**

И ЧТО ЖЕ ТЫ ПРЕДПРИНЯЛ

- 1-2** Сменил имя
- 3-4** Оставил как есть, и постарался забыть
- 5-6** Использовал свои связи, и заставил их заплатить
- 7-8** Взял то что по праву причитается тебе
- 9-10** Спас, по возможности, тех кто еще мог пострадать от ситуации

Переходим назад к событиям, **кидаем за следующий год**

Друзья и Враги

1d10 Чет - Мужчина. Нечет - Женщина.

1d10 1-5 Друг.

6-10 Враг.

ВРАГ

- 1 Бывший друг
- 2 Бывший любовник
- 3 Родственник
- 4 Враг детства
- 5 Человек работавший на тебя
- 6 Человек на которого ты работал
- 7 Партнер или сослуживец
- 8 Член гангстерской банды
- 9 Шишка в корпорации
- 10 Государственный служащий

переходим к **ПРИЧИНАМ**

ДРУГ

- 1 Как сестра брат/сестра
- 2 Как младший брат/сестра
- 3 Учитель / наставник
- 4 Партнер / сослуживец
- 5 Старый любовник (ца) (выбирай кто именно)
- 6 Старый враг (выбирай кто именно)
- 7 Как второй отец / мать для тебя
- 8 Родственник
- 9 Старый друг детства
- 10 Встретились по общим интересам

ПРИЧИНА

Вражда началась с одного из вас

- 1 Вызвана потерей лица или общественного положения
- 2 вызвана потерей любовника, друга или родственника
- 3 сильно унизил
- 5 обвинен в трусости или другом пороке
- 6 Нанес увечия
(1d6: 1-2 потерял глаз, 3-4 руку 5-6 шрамы на теле)
- 7 Бросил или предал
- 8 Увел женщину или отобрал работу
- 9 Был соперником в любовной жизни
- 10 Испортил планы другого

Переходим к **КТО СЛОМАЛСЯ**

КТО СЛОМАЛСЯ

- 1-4** Он ненавидит вас
5-7 Ты ненавидишь его
8-10 Чувства взаимны

Преходим к **ЧТО ПРОИЗОЙДЕТ**

ЧТО ПРОИЗОЙДЕТ

Если вы встретитесь лицом к лицу, оскорбленная сторона предпочтет

- 1-2 Подойдет на опасную дистанцию, и разобьет противнику морду
- 3-4 Будет избегать эту мразь
- 5-6 Ударит в спину неявно
- 7-8 Будет игнорировать эту мразь
- 9-10 Изнасилует его устно

ЧТО ПРОТИВОПОСТАВИТ

Какого класса силы враг противопоставит вам

- 1-3 Будет разбираться лично
- 4-5 Сам, и пара друзей
- 6-7 С помощью гангстеров
- 8 С помощью маленькой корпорации
- 9 С помощью большой корпорации
- 10 С помощью правительственной организации

Хочешь узнать о нем побольше? Венись на листик назад и кидай за Стил и Мотивацию

Переходим назад к событиям, кидаем за следующий год

Романтическое пиключение

А ты что считал что тут все только стреляют и толкают наркоту?

КАК ОНО ПРОХОДИЛО

- 1-4 Счастливые отношения
(Переходим назад к событиям,
кидаем за следующий год)
- 5 **Трагическая любовь**
- 6-7 **С проблемами**
- 8-10 Быстрый и бурный роман
(Переходим назад к событиям,
кидаем за следующий год)

ТРАГИЧЕСКАЯ ЛЮБОВЬ

- 1 Любовник погиб в катастрофе
- 2 Любовник мистически пропал
- 3 Ничего не вышло
- 4 Личные цели или вендетта встали меж вами
- 5 Любовник похищен
- 6 Любовник сошел с ума
- 7 Любовник покончил жизнь самоубийством
- 8 Любовник погиб в бою
- 9 Соперник вывел тебя из игры
- 10 Любовник заключен в тюрьму, или сослан

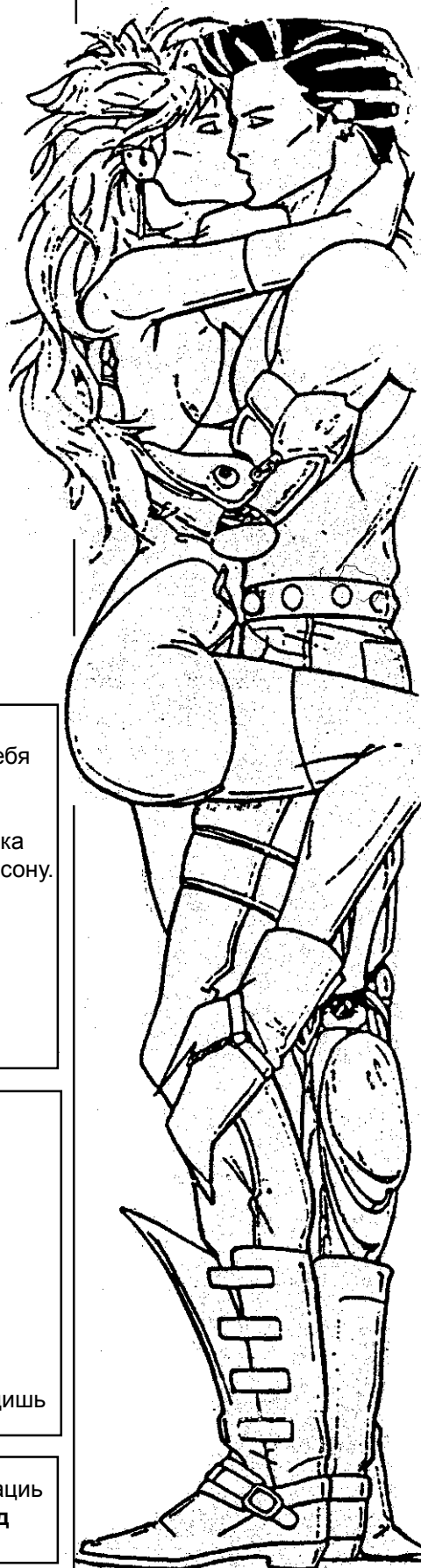
С ПРОБЛЕММАМИ

- 1 Друг или семья твоего любовника ненавидят тебя
- 2 Друг/семья твоего любовника,
по какой-то причине хотят избавиться от тебя
- 3 Твой Друг или семья ненавидят твоего любовника
- 4 Кто-то из вас соперничает с конкурентом на персону.
- 5 Вы разошлись по каким-то причинам
- 6 Вы непрерывно ссоритесь.
- 7 Вы профессиональные конкуренты
- 8 Один из вас жутко ревнив
- 9 Один из вас "гуляет на сторону"
- 10 Вши семьи или семейный статус конфликтуют

ИЗМЕНЕНИЕ ЧУВСТВ

- 1 Но(а) все еще любит тебя
- 2 Ты все еще любишь его (ее)
- 3 Вы до сих пор любите друг друга
- 4 Ты ненавидишь ее (его)
- 5 Он(а) ненавидит тебя
- 6 Вы ненавидите друг друга
- 7 Вы остались друзьями
- 8 Никаких чувств друг к другу, все кончено
- 9 Ты любишь его(ее), он(а) тебя ненавидит
- 10 Он(а) все еще любит тебя, ты его(ее) ненавидишь

Хочешь узнать кто она? брей каубик и кидай Стил и Мотиваць
Переходим назад к событиям, **кидаем за следующий год**



Роли

Персонажи

События Жизни

Задачи и навыки

Оружие

Броня

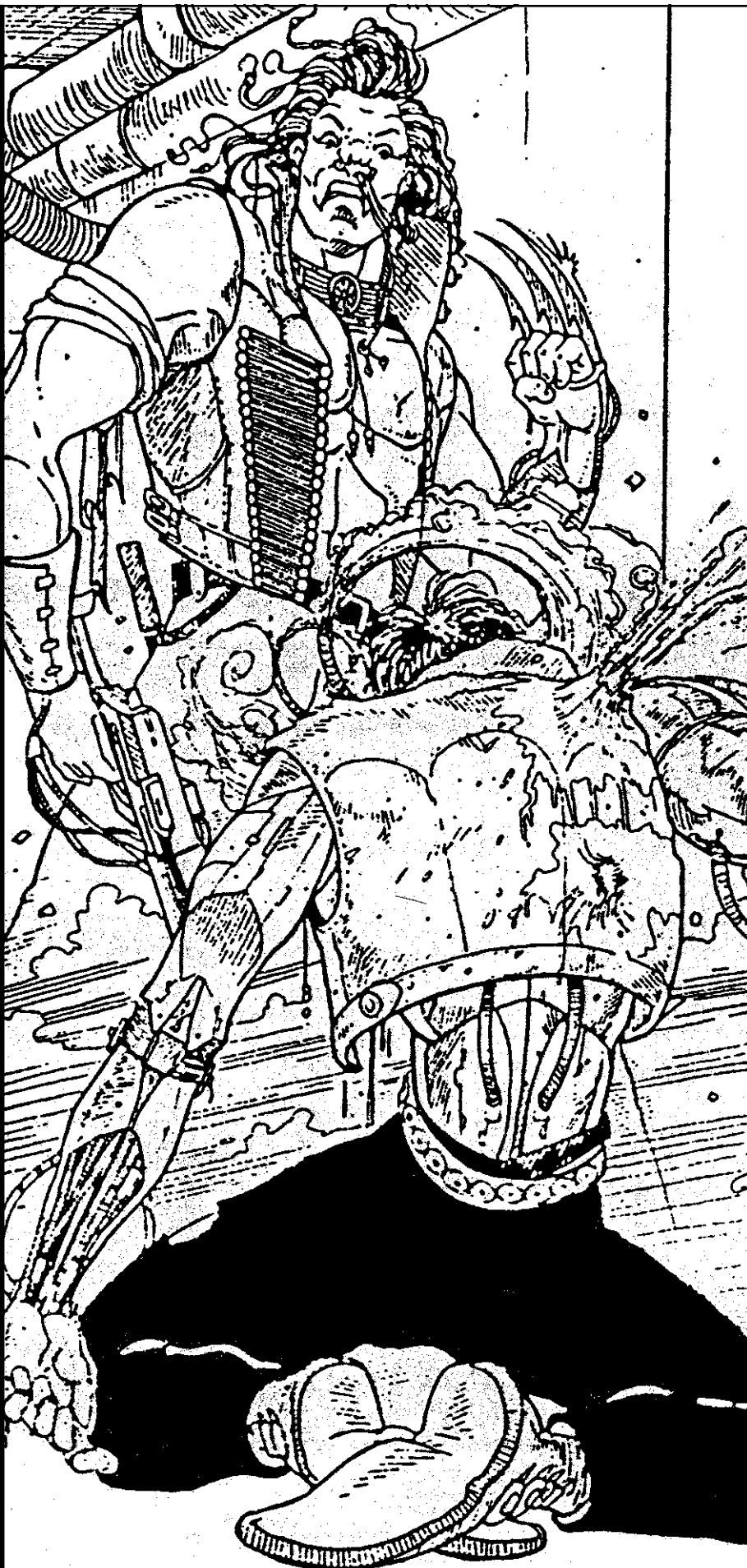
Шмотки

Кибернетика

Боевка

Медицина

Нетранинк



“Скажи, ты делал это раньше?”

Молчание. Потом “Угу”.

Длинная пауза. Щелк. Стук. Щелк.

“Ты уверен?”

“Угу”.

Длинная пауза... Щелк. Вжик. Щелк. “Э-э-э... Айс?”

“Риппер, заткнись, пока я не пересек проволоку и не снес полгорода термоядерным взрывом”

“Э-э-э... да”. Щелк. Вжик. Стук.

СЕКЦИЯ

4

СИСТЕМА

Проверка умений

Большинство времени твой персонаж делает большинство обычных вещей без проблем: ходить, говорить, открывать банки Протеинового Пищевого Концентрата № 35. Но определенные вещи требуют проверки умения, чтобы узнать, удались они или нет.

Сложность.

Каждое действие имеет назначенную Мастером сложность – от Легкого до Почти невозможного. Каждая сложность имеет соответствующее число, которое так и называется – Сложность.

Легко	10+
Средне	15+
Сложно	20+
Очень сложно	25+
Почти невозможно	30+

Сделай лучший выбор.

При проверке умения, сначала определи, какой стат больше всего поможет в этом деле. Например, если ты попытаешься встать на голову, REF подойдет лучше всех, если ты расшифровываешь код – тут тебе поможет INT.

Далее, если у тебя есть Умение, имеющее прямое отношение к тому

заданию, которое ты делаешь, добавь его к стат. К одному заданию можно приложить только одно умение. Сами умения (и то, как их применять) описаны ниже, а сейчас мы просто знакомимся с базовыми понятиями.

Ну и в конце концов, кинь 1d10 и сложи бросок, стат и умение. Сравни со Сложностью задания (которое определил Мастер). Если у тебя получилось больше – очень хорошо, меньше – ты не преуспел в своем начинании.

Пример: Джонни Сильверхэнд хочет проникнуть в запертую комнату – задание, для выполнения которого нужна тренировка. И поэтому, сказал Мастер, у него Сложность 15. Самый подходящий стат – ТЕСН, так как тут необходимо манипулировать механическими устройствами. Джонни не сильно сечет в технике (его ТЕСН всего 3, достаточно, чтобы подключить усилитель и натянуть новые струны). Но у него есть умение Вскрывать Замки +3, одно из его Выборочных умений. Получается базовая возможность 6. Джонни нужно кинуть 9 и больше, чтобы вскрыть замок.

СКОЛЬКО ВРЕМЕНИ ЭТО ЗАЙМЕТ?

Примеры действий:

Починка простого электро устройства
5мин.

Починка детали компьютера
20мин.

Починка пистолета
5мин.

Починка лазера, тайзера или мазера
10мин.

Починка двигателя
10-20мин.

Открыть простой механический замок
1-2 мин.

Открыть сложный механический замок
5-10 мин.

Открыть простой электронный замок
3-4 мин.

Открыть сложный электронный эмаиок
5-10 мин.

Писк по базе данных
5-20 мин.

Разработка кибердеки
2-8 дней.

Модификаторы сложности

Комплексный ремонт	+2
Сложный ремонт	+4
"Этого до меня никто не делал"	+6
Нет нужных деталей	+2
Нет нужных инструментов	+3
Незнакомые инструменты, оружие или транспорт	+4
В состоянии стресса	+3
В бою	+3..+4
Ранен	+2..+6
Пьян, под наркотой, или устал	+4
Враждебная обстановка	+4
Агрессивная обстановка	+6
Недостаток знаний о выполняемой задаче	+2
Все вокруг суется, пока ты пытаешься выполнить поставленную задачу	+3
Никогда не делал этого раньше	+1
Приходится выполнять сложные акробатические действия	+3
Очень сложная акробатика	+4
Невозможные акробатические номера	+5
Информация скрыта или засекречена	+3
Хорошо скрытый замок, дверь, панель и т.д.	+3
Сложная програна	+3
Очень сложная програна	+5
Сложный замок	+3
Очень сложный замок	+5
Цель лежит на земле или предупрежден сигналом тревоги	+3
Слишком яркое освещение	+3
Недостаточно света	+3
Полумрак	+4
Попытаться сделать действие скрытно	+4



Противостояние.

Если ты противостояшь другому игроку, то соперник будет использовать свой стат, умение и 1d10. При равном или большем броске, защитник выиграл.

Модификаторы Сложности.

Модификаторы Сложности — значения, которые добавляются к Сложности задания, отражая неблагоприятные условия и дополнительные проблемы. Модификаторы лучше всего проявляют себя в рискованных ситуациях, когда жизнь поставлена на карту. В таких случаях игроки захотят использовать все возможные преимущества, и простое решение типа "это Очень сложное задание" может вызвать больше трений, чем нужно. В таких случаях тебе наверняка захочется разъяснить ситуацию, описывая Сложность с помощью Модификаторов. Так же, модификаторы позволяют тебе, как Мастеру, оценить относительную сложность чего — либо, а так же создать эффект господствующей ситуации.

Автоматическая неудача, критический успех.

С натурального броска 1 тебя постигает автоматическая неудача. Кинь 1d10 по Таблице Обломов, чтобы узнать, что случилось (если вообще что-либо случилось).

С натурального броска 10 случается критический успех. Кинь 1d10, и прибавь к своему броску. В результате критического успеха ты иногда сможешь сделать то, что у тебя бы никогда не получилось без него.

Даже лучшие из нас порой обламываются. Даже ты.

Умения

Умения нужны для улучшения твоей возможности претворять в жизнь определенные задания. Они отражают то, чему ты специально учился (и в чем, может быть, стал мастером), в отличие от статом, которые показывают врожденные способности. Например, если у тебя большой REF, то ты научишься водить машину очень легко. Но ты не будешь знать, как управлять машиной, пока не возьмешь умение Вождения. Каждое умение имеет отношение к определенному статусу. Например, к

ТАБЛИЦА ОБЛОМОВ

Область	Результат
REF (бой)	1-4 Облома нет. Вы просто облажались. 5 Оружие упало. 6 Оружие разрядилось, никого не ранив. (Для неавтоматических - бросок надежности) 7 Оружие заклинило (бросок надежности для неавтоматических видов оружия) 8 Вы умудрились попасть в себя. Киньте 1d10, чтобы узнать, куда. 9-10 Вы ранили члена своей компании.
REF (атлетика)	1-4 Облома нет. Вы всего лишь выставили себя идиотом. 5-7 Вы круто обломались. Получите 1 очко повреждения (спотыкнулись и т.д.) и киньте СОО 8-10 Вы обломались УЖАСАЮЩЕ! Получите 1d6 очков вреда (от падения или растяжения) и киньте СОО с -1
TECH (Ремонт или создание)	1-4 Облома нет. Вы просто не можете заставить это работать. 5-7 Вы не только обломались, но еще и испортили хорошую вещь. Увеличьте сложность задания на 5 и попробуйте еще раз. 8-10 Ух ты. Вы умудрились так испохабить вещь, что кроме того, чтобы купить новую, вам ничего не остается.
EMP (Убеждения, договоры, соблазнения)	1-4 Облома нет. Просто они эту фигню не купят. 5-7 Вы не только не смогли договориться, но еще и ухудшили их отношение к вам. Получите -4 на следующий бросок EMP с данными лицами. 7-10 Гы. Вы не только не договорились с ними, но они еще стали очень сильно против того, что вы хотите сделать. Киньте 1d10. На 1-4 они захотят набить вам морду.
INT (Выяснить, заметить, понять подсказку)	1-4 Нет облома. Вы просто понятия не имеете, что происходит. 5-7 Вы не понимаете, что случилось, и не имеете ни малейшего понятия, что тут можно сделать. Киньте умение Убеждать с -2, чтобы узнать, заметил ли кто-нибудь, какой вы болван. 8-10 Вы просто тупо смотрите на все это. И всем это заметно.

REF. Умения изменяются от 0 до 10, где 1 это уровень новичка, и 10 – уровень мастера своего дела. Вдобавок ко всему, игроки могут изобретать свои умения.

Начальные умения.

Бывают два типа начальных умений: **Карьерные** и **Выборочные**:

Карьерные умения – группа умений, которые персонаж постиг как часть своей Карьеры. Это базовые умения – Рокер умеет играть на инструментах, Соло – стрелять и тд. **Начинающий персонаж получает 40 очков на распределение среди Карьерных умений. Их нельзя использовать на Выборочные умения, однако ты сможешь использовать Очки Улучшения (ОУ), чтобы улучшить Карьерное умение потом. Ты не обязан класть очки на все Карьерные умения (хотя это хорошая идея – ведь кто его знает, может сгодится...).**

Количество очков, положенных тобой на Спецвозможность (вплоть до, но не больше 10) так же отражает твоё положение на выбранной стезе. Именно поэтому, ты должен начинать с ним.

Очевидно, распределяя очки по Карьерным умениям, некоторые несознательные личности испытывают искушение сделать персонажа богатой суперзвездой, но к их сведению, Рокер с очень высоким Харизматичным лидерством и не умеющий выступать очень скоро почувствует, что дела идут под откос. Они, конечно, тебя любят, но они заплатили 60 баксов за билет, так что могут и послать...

Пример: Как Рокер, Джонни Сильверхэнд начал со следующими умениями:

Харизматичное лидерство	+6
Замечать	+3
Выступление	+5
Гардероб и стиль одежды	+4
Композиция	+4
Борьба	+2
Игра на инструменте	+5
Знание улиц	+3
Убеждение	+5
Соблазнение	+3
ВСЕГО 40	

Все привыкли считать, что могут стать ловкими и умными запихивая в себя все эти чипы, но если ты хочешь убить настоящим профи, ты должен прочувствовать свой инструмент сам, сам ощутить боль неудач. Вот это и называется умение, это тебе не чипы.

-Джон

Сильверхэнд

Важно: Необходимо, чтобы одним из Карьерных умений была классовая Спецвозможность. Эти умения - уникальны для каждого класса, и отражают возможности и ресурсы, коими обладает только этот класс. Например, Авторитет Полисмента позволяет пользоваться авторитетом и властью Закона, или Харизматичное Лидерство, которое позволяет Рокеру уговорить народ успокоиться и веселиться – либо выйти на улицы и выражать гражданское неповиновение.

СОЗДАНИЕ НОВЫХ РОЛЕЙ

Выбери девять любых умений (не спецвозможностей) которые наиболее подходят твоему персонажу. Эти умения должны соответствовать профессиональным способностям персонажа и являться самым жизненно важным. После выбери или создай свою спецвозможность, консультируясь с мастером. Распредели 40 очков среди этих умений

Пример создания персонажа:

МОДЕЛЬ/ АКТРИССА

Позирование

Замечать/Узнавать
Внешний вид
Гардероб и стиль
Образование
Фотография
Соблазнение
Убеждение
Исполнение
Хорошие манеры

ПОЛИТИК

Харизматичное лидерство

Замечать/Узнавать
Образование
Гардероб и стиль
Сочинение
Убеждение
Красноречие
Хорошие манеры
История
Библиотечный поиск

УМЕНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

СОЛО

Чувство Боя

Замечать/Узнавать
Пистолет
Борьба или Боевое Искусство
Ближний Бой
Оружейная Технология
Винтовка
Атлетика
Пистолет-пулемет
Скрытность

КОЧЕВНИК

Семья

Замечать/Узнавать
Выносливость
Ближний Бой
Винтовка
Вождение
Базовая технология
Выживание
Борьба
Атлетика

РОКЕР

Харизматичное лидерство

Замечать/Узнавать
Выступление
Гардероб и Стиль одежды
Композиция
Борьба
Игра на Инструменте
Знание Улиц
Убеждение
Соблазнение

НЕТРАНЕР

Интерфейс

Замечать/Узнавать
Базовая технология
Образование
Знание Сети
Кибертехнология
Технология кибердеков.
Композиция
Электроника
Программирование

ЧЕЛОВЕК

КОРПОРАЦИИ

Ресурсы

Замечать/Узнавать
Понимание Людей
Образование
Использование Библиотек
Хорошие Манеры
Убеждение
Игра на Бирже
Гардероб и Стиль одежды
Внешний Вид

ТЕХНИК

Аварийный Ремонт

Замечать/Узнавать
Базовая технология
Кибертехнология
Преподавать
Образование
Электроника
Три любых умения стага TECH.

МЕДТЕХНИК

Медицина

Замечать/Узнавать
Базовая технология
Диагностика Болезней
Образование
Управление Кривокамерой
Использование Библиотек
Фармацевтика
Зоология
Понимание Людей

ЖУРНАЛИСТ

Правдоподобность

Замечать/Узнавать
Композиция
Образование
Убеждение
Понимание Людей
Хорошие Манеры
Знание Улиц
Кино- фотосъемка
Интервью

ПОЛИСМЕН

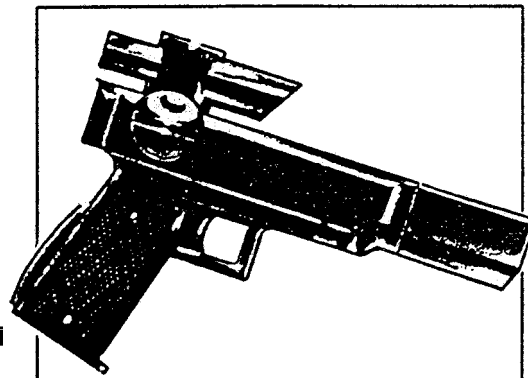
Авторитет

Замечать/Узнавать
Пистолет
Понимание Людей
Атлетика
Образование
Борьба
Ближний Бой
Допрос
Знание Улиц

ФИКСЕР

Блат

Замечать/Узнавать
Подделка
Пистолет
Борьба
Ближний Бой
Вскрытие Замков
Кража
Угрожать
Убеждение



СВОДНАЯ ТАБЛИЦА УМЕНИЙ

СПЕЦВОЗМОЖНОСТИ

Авторитет (Полисмен)
Харизматичное Лидерство (Рокер)
Чувство Боя (Соло)
Правдоподобность (Журналист)
Семья (Кочевник)
Интерфейс (Сетевик)
Аварийный Ремонт (Техник)
Медицина (Медтехник)
Ресурсы (человек Корпорации)
Блат (Фиксер)

ATTR

Внешний Вид
Гардероб и Стиль одежды

BT

Выносливость
Проявление Силы
Плавание

COOL/WILL

Допрос
Угрожать
Красноречие
Устойчивость к наркотикам/пыткам
Знание Улиц

EMP

Понимание Людей
Интервью
Лидерство
Соблазнение
Хорошие Манеры
Убеждать и Заговаривать Зубы
Выступать

INT

Бухгалтерия
Антропология
Замечать/Узнавать
Биология
Ботаника
Химия
Композиция
Диагностика Болезней
Образование и Общие Знания
Эксперт
Азартные игры
Геология
Прятаться/Избегать
История
Знание Языка (одного)
Использование Библиотек
Математика
Физика
Программирование

Следить/Шпионить
Игра на Бирже
Знание Сети
Преподавать
Выживание
Зоология

REF

Лук/Арбалет
Атлетика
Борьба
Танцевать
Уворачиваться
Вожделение
Фехтование
Пистолет
Тяжелое оружие
Боевое искусство (одно)
Ближний Бой
Управление Мотоциклом
Управление Большегрузным транспортом
Пилотирование
Пилотирование (Вертолет)
Пилотирование (Самолет)
Пилотирование (Дирижабль)
Пилотирование (AV)
Ружье
Скрытность
Пистолет-пулемет

TECH

Технология Самолетов
Технология AV
Базовая технология
Управление Криокамерой
Технология кибердеков
Кибертехнология
Пиротехника/Подрывные работы
Маскировка
Электроника
Электронная безопасность
Первая Помощь
Подделка
Технология Вертолетов
Рисование
Кино- фотосъемка
Фармацевтика
Вскрытие Замков
Кража
Игра на Инструменте
Оружейная технология

Выборочные умения.

Выборочные умения – те умения, которые персонаж выучил во время своей жизни. Количество очков на Выборочные умения равно сумме REF и INT.

Например, у Джонни REF=9 и INT=7. У него 16 очков на Выборочные умения.

Выборочные умения не могут быть использованы для улучшения карьерных умений.

Описание Умений.

Дальше следует описание всех умений *Киберпанка*. Номера в скобках – модификаторы сложности, отражают сложность умения для изучения; количество очков улучшения, необходимое для поднятия умения на один уровень нужно умножить на этот модификатор.

Спецвозможности.**Авторитет
(Полисмен)**

Возможность использовать свое положение слуги закона для того, чтобы угрожать или управлять. Полицейский может использовать *Авторитет* при допросах, арестах, задержаниях, защите мирных граждан и конфискации. Так же, он может попасть практически куда угодно, подразумевая, что он соблюдает все предписанные процедуры. *Авторитет* используется со статом COOL.

**Харизматичное Лидерство
(Рокер)**

Позволяет Рокеру влиять на толпы, количеством равные уровню умения в квадрате умножить на 200. Это умение прибавляется к статусу COOL. Рокер может контролировать, подстрекать и успокаивать толпу посредством своего умения выступать. Будучи под таким контролем, толпа подвержена убеждениям со стороны Рокера: он может убедить их бунтовать,

или броситься на полицию. *Харизматичное Лидерство* работает только на группы в 10 и более человек, так как оно, в основном, вызывает к стадным инстинктам. Чем больше твое *Харизматичное Лидерство*, тем большие толпы ты сможешь контролировать, и тем более точные инструкции ты сможешь им давать. Например, с +3 ты можешь заставить буянить аудиторию ночного клуба, с +5 или +6 сможешь заставить концертную площадку разнести все окрестности (особенно, если это небольшие окрестности и недалеко от места проведения концерта). При +9 и больше, ты имеешь такое же гипнотическое влияние, как Адольф Гитлер – ты сможешь образовывать движения, поднимать армии. И уничтожать нации.

**Чувство Боя
(Соло)**

Эта способность основывается на профессионализме и постоянных тренировках. *Чувство Боя* позволяет Соло предвидеть опасность, замечать ловушки, и дает нечеловеческую способность избегать вреда. *Чувство Боя* прибавляется к инициативе и умению Замечать.

**Правдоподобность
(Журналист)**

Обладателю этой способности все верят: телезрители, полиция, важные и могущественные люди. Это так же важно для того, чтобы твою историю услышали и отреагировали на нее, как и умение получать от людей нужную информацию. Чем выше твоя *Правдоподобность*, тем больше людей и чиновников ты сможешь убедить в правдивости твоей информации. С +3 *Правдоподобностью* ты сможешь довести до сознания большинства людей мелкие скандалы. С +5 или +6, ты уверишь местных чиновников в зверствах военных, раскроешь незаконные сделки и тд. При +9 ты сможешь выявлять скандалы пропорций Уотергейта, или сможешь убедить Президента,

что парламент контролируется пришельцами из космоса. *Правдоподобность* прибавляется к статусу INT.

**Семья
(Кочевник)**

Способность просить помощь у большой семьи Кочевников, будь то оружие, деньги, информация или небольшая армия родственников. Угроза отмщения Семьи может сама по себе предотвратить вред Кочевнику. Чем больше уровень твоей *Семьи*, тем выше твое семейное положение, и тем больше она тебе поможет. При *Семье* +2 ты сможешь взять нескольких членов семьи, чтобы они помогли тебе разнести небольшой городок, с +7 или +8, ты принимаешь ответственные решения в семье и возглавляешь воинов. При +10 ты глава семьи. *Семья* прибавляется к статусу INT.

**Интерфейс
(Нетранер)**

Это умение отражает способность Сетевика манипулировать программами, и оно используется при оперировании такими функциями Меню, как Обнаружить, Подключить, Загрузить, Создать и Удалить. Остальные могут входить в сеть, но не могут использовать меню. Интерфейс базируется на INT

Аварийный Ремонт (Техник)

Это умение позволяет Технику временно починить или изменить что-либо на 1d6 ходов на уровень умения. После того, как время истечет, все встает на свои места.

Медицина (Медтехник)

Это умение используется для проведения сложных хирургических и медицинских операций.

Ресурсы (человек Корпорации)

Это умение отражает способность использовать ресурсы Корпорации. Используется как умение Убеждать, базируясь на

количестве запрошенных ресурсов. Ресурсы включают в себя телохранителей, оружие, транспорт, постройки, деньги и тд. Очевидно, чем более могущественный человек Корпорации запрашивает ресурсы, тем больше он получит за один раз. С +2 ты можешь получить доступ к машине Корпорации. С +6 ты сможешь использовать **Подразделение Безопасности**. При Ресурсах +9, ты сможешь запросить почти любую доступную вещь, и имеешь полный доступ к ресурсам. Ресурсы прибавляются к статусу INT.

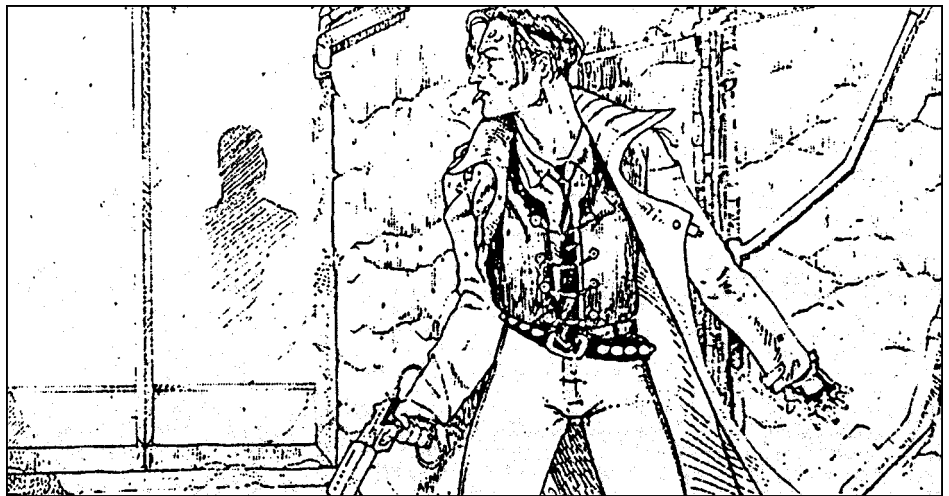
Блат (Фиксер)

Способность общаться с подпольной информационной системой. С помощью *Блата*, Фиксер сможет узнать слухи и информацию, найти нужных людей или вещи, пустить слухи, найти разгадки и заключить выгодные сделки. Чем больше уровень *Блата*, тем больше информации о происходящем ты сможешь собрать, тем больше у тебя информаторов, и тем более секретную информацию ты сможешь найти. С +3, ты сможешь достать оружие, инструменты и провести мелкие незаконные операции. При +5, ты сможешь постичь секреты всех преступных кланов, кроме самых могущественных. С +9, ты являешься эквивалентом крестного отца мафии, посвященного во все, что творится на Улице. *Блат* прибавляется к статусу COOL.

ATTR

Внешний Вид

Знание необходимых методов для улучшения внешнего вида. Использование умения позволяет увеличить Привлекательность (ATTR), и, соответственно, шанс удачи Убеждения и иже с ним. Хорошо выглядящий человек имеет +2. У модели Внешний Вид +5 или +6. С +8 или больше идут



супермодели, звезды кино и тд. Ты всегда хорошо выглядишь. И ты знаешь это.

Гардероб и Стилль одежды

Умение выбирать одежду, знание, какую одежду когда надевать, и как выглядеть хорошо даже в скафандре. С +2 ты можешь выбрать хорошую одежду на рынке. При +6, друзья спрашивают у тебя советов, и ты никогда не покупаешься на рынке. При +8 или больше, ты один из тех редких людей, чей стиль одежды влияет на общие предпочтения и моду.

BODY

Выносливость

Способность переносить боль и лишения, особенно в течение длительного времени, зная, что лучше поберечь энергию. Проверка Выносливости нужна, чтобы узнать, смог ли персонаж обойтись долгое время без еды, питья или сна.

Проявление Силы

Высокое искусство гнуть стальные прутья, ломать объекты, рвать толстые телефонные книги и вытворять прочие подобные вещи. С +3 ты порвешь любую телефонную книгу, погнешь тонкий прут и порвешь наручники. При +10 ты сможешь согнуть тюремную решетку, порвать Гутенбергскую Библию и погнуть крыло машины одним ударом.

Плавание

Это умение необходимо, чтобы уметь плавать. Смотри Атлетику.

COOL/WILL

Допрос

Способность вытягивать информацию из людей и заставлять их открывать секреты. Допрос +2 или лучше позволяет безошибочно определить, изменяет тебе муж, или нет. При +5 ты профессиональный следователь – аналог умелого детектива, имеющего подозрения. У Глеба Жеглова было +9 (можно колоть самых крепких людей).

Угрожать

Умение заставлять людей делать то, что тебе надо, используя силу личности или физическое принуждение. С +3 ты сможешь запугать обычного горожанина, политика или мелкого бандита. +6 ты можешь угрожать Сильвестру Сталлоне, или другому крутому парню. При +9 ты можешь угрожать Арнольду Шварценеггеру.

Красноречие

Умение публично говорить. При +2 ты побеждал на школьных соревнованиях. +6 ты можешь выступать за деньги. С +10 ты можешь сказать речь, соперничающую с речью Черномырдина (шутка :-). Рокеры с Красноречием +6 или больше получают +1 на Харизматичное Лидерство.

Устойчивость к наркотикам/пыткам

Персонажи с этим умением особо устойчивы к допросам, пыткам и влияющим на разум наркотикам.

Удачное использование умения увеличивает сложность Допроса на один уровень сложности.

Знание Улиц

Знание обратной стороны жизни – где достать незаконные и контрабандные вещи, как общаться в криминальном обществе и как избегать плохих последствий при плохих ситуациях. С +3 ты сможешь достать “горяченькие” вещи, наркотики и тд. С +5 ты знаешь, как заказать убийство, знаешь нескольких бандитов, которые возможно, должны тебе. При +8 ты крупный авторитет и посредник.

EMP

Понимание Людей

Умение понимать увертки, настроения и ход мыслей других людей. При +2 ты, обычно, чувствуешь, когда тебе говорят не всю правду. С +6 ты можешь определять скрытые увертки и изменение настроений. При +8, ты сможешь даже примерно определить, что от тебя скрывают.

Интервью

Умение извлекать интересные подробности из интервьюируемого субъекта. Информация имеет менее точный и более личный характер, чем при Допросе (при Допросе стараются извлечь точную информацию). Разницу между интервью и допросом, думаю, объяснять не нужно. При +3 или больше, субъект расскажет о том, за что он известен. С +6 он будет рассказывать анекдоты о прошлом, рассуждать о своих интересах и философии, а при +9 тебе выложат все о внебрачном сыне, о том, как субъект спер печенью, когда ему было четыре года, и о том, что его никто не любит.

Лидерство

Способность руководить и убеждать людей следовать за тобой. Лидер с +2 может управлять небольшим офисом, и быть за это уважаемым. С +4 и больше, лидер

может вести небольшой отряд в бой, и не бояться выстрела в спину. При +7 ты можешь хорошо глядеться, возглавляя империю. У Джеймса Кирка в Star Trek'e было +11, но у тебя такого никогда не будет.

Соблазнение

Умение образовывать и поддерживать романтические отношения (включает в себя твою ценность, как любовника). Умение может использоваться для определения смог или нет игрок образовывать отношения с NPC. В некоторых случаях, Мастер может найти среднее между Привлекательностью и уровнем умения, для получения более реалистичного результата.

Хорошие Манеры

Умение вести себя на людях, вроде знания, в какой руке нужно держать вилку, или когда не нужно рассказывать анекдоты про фермерскую дочку и агента по торговле кибернетикой. С Хорошими Манерами +2 или лучше ты можешь без стыда за себя посетить любой ресторан или прием. С +5 не стыдно будет пообедать с Президентом. Ни одна светская ситуация не смутит тебя. При +8 ты можешь читать морали английской королеве.

Убеждать и Заговаривать Зубы

Способность уговорить других делать то, что ты хочешь. Умение может быть использовано на группах или отдельных лицах. С +3 ты сможешь убедить подружку, что та блондинка, с которой ты был, была твоя сестра. При +5 – ты профессионал в этом деле. У Рейгана было +7, у Гитлера - +9.

Выступать

Искусство петь, играть роли, и тд. Тренированный артист с +4 может петь за плату на свадьбах или в ночных клубах. Артисты с +6 считаются профессионалами, у них есть поклонники и выгодные контракты. Артистов с +9 узнают на улице, их все считают звездами, и у них есть армии поклонников.

INT

Бухгалтерия

Умение вести (или подделывать) бухгалтерский учет, жонглировать цифрами, рассчитывать бюджет и производить ежедневные деловые операции.

Антропология

Знание человеческой культуры, привычек и обычаев. В отличие от Знания Улиц (которое касается только Улицы) или Хороших Манер (которые касаются только того, что нужно делать в данный момент), Антропология касается общих обычаев и культуры. Например, со Знанием Улиц, ты знаешь, по каким переулкам не стоит ходить и какие банды самые опасные. С хорошими манерами, ты знаешь, как надо обращаться у японцев к главе *зайбацу*. С Антропологией, ты знаешь, что чтобы стать мужчиной в племени Н'Танга, юноша должен убить льва.

Замечать/Узнавать

Позволяет персонажу хорошо замечать различные скрытые вещи, мелкие детали, обнаруживать преследователей. С +2 ты замечаешь клочки записок, приоткрытые двери, очевидные попытки солгать и явные негативные эмоции. При +5 ты сможешь найти скрытые улики, и попытки следить за тобой. При +8 или больше ты способен использовать дедуктивные методы (“убийца был левшой, потому, что нож имеет характерную рукоятку”). У Шерлока Холмса было +10. Те, у кого нет этого умения, пользуются вместо него статом INT.

Биология

Базовое знание различных животных, растений и прочих биологических систем. С +3 ты знаешь все обычные типы растений и животных, с +6 ты понимаешь генетику и цитологию. При +10 ты можешь работать в лаборатории, и заниматься генной инженерией.

Ботаника

Знание растений. С +3 ты можешь определить опасные виды, с +6 ты знаешь почти все виды важных растений, и имеешь опыт по их применению. При +8 у тебя знания, по объему равные знаниям доктора наук по ботанике. Ты знаешь редкие растительные яды, и прочие полезные вещи.

Химия

Умение, необходимое для приготовления разных химических соединений. С +2 ты имеешь знания выпускника техникума, с +4 – тренированного фармацевта или выпускника химического ВУЗа, с +8 – руководителя лаборатории.

Композиция

Нужно для написания песен, статей или рассказов. С +4 ты сможешь производить продаваемые работы. При +8 или больше твои работы столь хороши, что они могут сопровождаться большим интересом исследователей и критиков.

Диагностика Болезней

Умение клинически ставить диагноз и выявлять проблемы со здоровьем. С +3 ты умеешь ставить диагноз, как медсестра со средним специальным образованием, и распознаешь основные травмы и болезни. С +6 у тебя знания интерна, ты распознаешь многие необычные болезни и знаешь, как лечить большинство обычных. С +9 ты наверняка получишь любой диагноз.

Образование и Общие Знания

Уровень твоего образования. В него входят умение читать, писать, считать и тд. +1 – уровень неполной средней школы, +2 – среднее техническое образование, +3 – ВУЗ, +4 – магистр или доктор. При +7 ты высокообразованный человек (чуть ли не академик), при +9 ты один из тех, что знают много обо всем (и, надеюсь, имеешь достаточно здравого смысла, чтобы держать язык за зубами).

Эксперт

Имея это умение, ты становишься экспертом в какой-либо области, например в редких почтовых марках, неизвестном оружии, иностранном языке и тд. При +3 ты – местный эксперт, с +6 ты знаешь достаточно, чтобы написать несколько книг, с +8 твои книги являются крупными трудами в твоей области, и ты сможешь устроить ток-шоу по своему предмету, если захочешь.

Азартные игры

Умение ставить ставки, рассчитывать вероятности и успешно играть. Как подтвердит любой профессиональный игрок, это умение зависит не от удачи. С +2 ты – местная акула “покера в субботний вечер”, с +6 ты сможешь зарабатывать на жизнь за столами Монте-Карло и Лас-Вегаса. С +9 ты можешь поставить в рулетку на число, отличное от того, на которое поставил Джеймс Бонд, и все еще иметь неплохие шансы выиграть.

Геология

Знание пород, минералов и геологических структур. С +3 ты распознаешь любые обычные породы и минералы, +6 – эквивалент ученой степени по геологии, и ты сможешь определять минералы и геологические структуры без проблем. С +8 ты можешь преподавать геологию в ВУЗах.

Прятаться/Избегать

Умение отрываться от преследования, путать следы и всячески сбивать людей со следа. С +3 ты сможешь скрыться от большинства бандитов, с +6 – от полиции и частных детективов, с +8 от большинства Соло.

История

Знание дел давно минувших дней и преданий старины глубокой. По игре используется в случае, когда надо узнать, знаком ли персонаж с тем или иным историческим событием. С +2 ты знаешь историю так, как преподают ее в школе, с +6 – как в институте, с +8

ты можешь преподавать ее, с +9 ты мог написать несколько книг, касающихся того или иного исторического лица или события.

Знание Языка (одного)

Знание иностранного языка. С +2 ты сможешь свести концы с концами в беседе, с +3 ты сможешь читать на этом языке, с +6 ты говоришь бегло, но с очевидным акцентом, с +8 ты говоришь без акцента. Каждый язык требует отдельного умения, однако, можно использовать знание одного языка с ? уровня умения для другого языка той же языковой группы (русский и украинский, например).

Использование Библиотек

Использование баз данных, DataTerm'ов™, библиотек и прочих сборных источников информации. С +2 ты можешь использовать большинство простых баз данных, с +6 Библиотека Конгресса для тебя не проблема, с +9 ты пользуешься все публичные базы данных и сможешь найти очень скрытые факты.

Математика

Умение производить исчисления и понимать формулы. С +3 ты можешь делить, умножать, вычитать и складывать. С +4 ты знаешь алгебру и геометрию, с +6 ты сможешь производить сложные исчисления, с +9 ты можешь разрабатывать собственные формулы.

Физика

Знание законов физики. Можно рассчитать давление газов, механические энергии и тд. Необходима Математика +4 или больше.

Программирование

Умение писать программы и перепрограммировать компьютерные системы. Это умение не дает способность чинить компы (нужна Электроника). С +1 ты можешь писать простенькие программы на EBASIC'e, с +3 можешь использовать языки более

высокого уровня и писать более сложные программы (в том числе и игрушки). При +6 ты – профессионал, сможешь сделать работающие программы и разработать мэйнфреймы и иметь стабильный заработок в своей фирме в Силиконовой долине. При +9 другие программисты говорят о тебе с уважением, молодые хакеры иницируются в крутых, ломая твои системы, и любая программа, сделанная тобой, немедленно становится используемой по всему миру.

Следить/Шпионить

Умение выслеживать людей. Используется, в основном, только в городе (Выживание включает в себя слежку на природе).

Игра на Бирже

Умение правильно вкладывать деньги и манипулировать акциями. При +2 ты знаешь достаточно, чтобы вложить деньги в облигации банка и потерять все это дерьмо. С +6 твои инвестиции окупаются в 75% случаев, с +9 ты – крупная шишка на бирже, и сможешь написать пару статей об инвестициях.

Знание Сети

Базовое знание географии Сети, ее легенд и истории, важных компьютерных систем, их сильных и слабых сторон. С +2 ты можешь ориентироваться в местном регионе Сети, с +6 ты знаешь расположение большинства мест в Сети, имеешь опыт в работе с крупнейшими и известнейшими системами. С +9 ты знаешь всю Сеть, как свои пять пальцев, хорошо знаешь размещение важных систем, и представляешь размещение остальных.

Преподавать

Умение преподавать знания (если ты считаешь, что тут и уметь-то нечего, попробуй как-нибудь). Игрок не может учить, если уровень его умения меньше или равен уровню умения ученика. Мастер всегда решает, сколько времени нужно, чтобы обучить умению. С +3 ты можешь учить

везде, вплоть до техникума, с +6 можно преподавать в ВУЗе, с +9 тебя могут пригласить читать лекции в крупных университетах, на твои тексты ссылаются, как на заслуживающие доверия источники.

Выживание

Умение, необходимое для того, чтобы выжить на дикой природе. Включает в себя умение ставить силки, искать дрова, охотиться, строить укрытия, зажигать костер. У бойскаута Выживание +3, у Зеленых беретов +6. У Чингачгука Большого Змея было +9 или +10.

Зоология

Знание различных форм жизни, биологических процессов и их отношения к окружающей среде. С +2 ты знаешь всех обычных животных, с +5 ты также знаешь экзотических и вымирающих животных, с +8 ты знаешь все настолько хорошо, что получаешь +1 на Выживание (знаешь, где охотиться).

REF

Лук/Арбалет

Умение стрелять из луков, арбалетов и прочих подобных вещей. Детали в описании Пистолета.

Атлетика

Умение метко кидать, взбираться и балансировать. Объединяет в себе базовые элементы физкультуры. С +3 ты был крут в физкультуре во время обучения в школе, с +5 ты мог участвовать в межВУЗовских соревнованиях, с +8 ты профессионал и мог участвовать в олимпиадах.

Борьба

Мордобой с помощью кулаков, ног и других частей тела. Борьбе не нужно учиться – умение появится само после множества уличных боев. В отличие от Боевых Искусств, нет ни специальных атак, ни плюсов к повреждению, зависящих от уровня мастерства.

Танцевать

Специфичное умение, необходимое, чтобы стать профессиональным танцором. Танцор с +4 может спокойно танцевать в небольших клубах или труппах за деньги. Танцор с +6 – профессионал, постоянно выступает и имеет поклонников. При +9 танцор считается звездой, имеет множество поклонников, и его узнают на улицах.

Уворачиваться

Умение уходить от атак и вырываться из захватов и удержаний. Если ты не знаешь об атаке, то умение бесполезно.

Вождение

Умение управлять наземным транспортом, таким как легковые и грузовые автомобили, танки и машины на воздушной подушке. Умение не имеет ни малейшего отношения к управлению воздушным транспортом. С +3 ты – неплохой водитель любительского класса. С +6 ты водишь на уровне среднего гонщика – профессионала. С +8 ты профессиональный водитель, возможно, участвовал в гонках, и, возможно, имеешь доступ к самому продвинутому наземному транспорту (коль скоро материально отвечаешь за него).

Фехтование

Мастерство в мече, рапире и моно-клинках. С +3 ты неплох с клинком. С +5 ты довольно умелый боец, с +6 ты мог выиграть в национальных соревнованиях, с +8 ты имеешь репутацию отличного мечника. Люди вроде Д'Артаньяна или Мимото Мусаши имели Фехтование +10. Они истинные мастера клинка, одно имя которых повергало врагов в ужас.

Пистолет

Необходимо, чтобы уметь использовать различные пистолеты, в том числе и кибернетические. С +2 ты стрелял из пистолета в тире, но использование его в бою все еще страшно для тебя, с +5 ты умеешь

стрелять примерно так, как большинство боевых офицеров, и о тебе говорят: “он неплох с оружием”. С +8 ты узнаваемый стрелок с репутацией. Твое имя заставляет некоторых испугаться. С +10 ты легендарный стрелок, которого боятся все, кроме молодых панков, пытающихся победить тебя в бесчисленных состязаниях.

Тяжелое оружие

Умение использовать гранатометы, автопушки, тяжелые пулеметы и пусковые установки. С +5 ты как будто прошел военный курс по использованию тяжелого оружия, и можешь использовать любое из них.

Боевое искусство (одно)

Это умение включает в себя любой стиль с использованием рук, ног или специального оружия. Ты должен для каждого отдельного стиля брать новое умение (например, чтобы взять каратэ и дзюдо, нужно взять два умения). Сложность стиля указана в скобках.

Первейшее преимущество боевых искусств в том, что в них есть ключевые атаки – атаки, отражающие сильные стороны данного стиля. Когда используется ключевая атака, к числу атаки прибавляется определенный модификатор, зависящий от атаки и стиля. Полный их список приведен в главе “Пятничная Ночная Перестрелка”.

Второе преимущество в том, что при использовании боевых искусств к повреждениям добавляется уровень умения. Например, мастер с +10 на кунг-фу будет наносить на 10 очков повреждения больше. Это очень внушительное преимущество, особенно при ударах в голову (которые наносят двойные повреждения).

Боевые искусства:

Айкидо (3): использует силу и момент противника против него

самого. Хороший способ остановить противника мирно, одновременно становясь почти неуязвимым для него. Ключевые атаки: блок и парирование, уклонение, удержание, освобождение, удушение и подсечки.

Кунг-фу (стиль животного) (3):

Этот стиль основан на движениях животных, таких как журавль, богомол, тигр, леопард и дракон. Атаки быстры и опасны, а стиль захватывающий и яркий. Ключевые атаки: удар, пинок, блоки и подсечки.

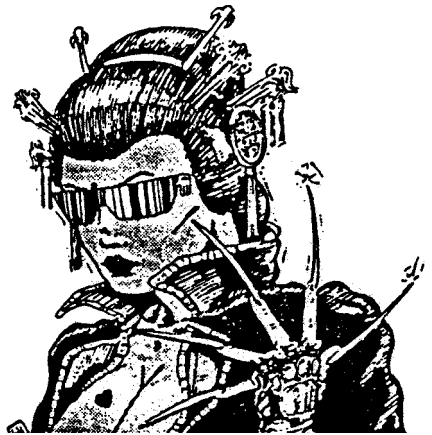
Бокс (1): Мужественное искусство кулачного боя с молниеносными ударами и непробиваемой защитой. Ключевые атаки: удар и блок.

Капоейра (3): Созданный Карибскими рабами, этот стиль совмещает плавные движения и быстрые удары ногами и подсечки. Он малоизвестен, и может совмещаться с движениями танца, чтобы скрыть его истинную силу. Ключевые атаки: удар, пинок, блок, уклонение и подсечка.

Чои ли фут (3): Происходящий напрямую из древних храмов Шаолинь, эта форма совмещает удары с развороту и мощные удары ногами в динамичном боевом стиле. Ключевые атаки: удар, пинок, блок, уклонение, бросок и подсечка.

Дзюдо (1): Эта система была разработана, как спортивная, но она довольно эффективна в бою. Использует броски и подсечки, чтобы сбить противника с ног. Ключевые атаки: уклонение, бросок, удержание, освобождение, подсечки и захваты.

Каратэ (2): Японская версия кунг-фу, используются движения по прямым линиям и мощные удары. Варианты включают в себя шотокан и кенпо, каждый со своими специальными



движениями. Ключевые атаки: удар, пинок и блок.

Тхэквон-до (3): Очень быстрый и точный стиль, с грациозными движениями и ударами ногой с прыжка. Ключевые атаки: удар, пинок, блок, уклонение.

Тайский бокс (4): один из самых смертельных, этот стиль известен за молниеносные удары, наносимые с нечеловеческой силой. Ключевые атаки: удар, пинок и блок.

Реслинг (1): Совмещает приемы греко-римской и вольной борьбы. Используется большое число бросков и удержаний. Ключевые атаки: бросок, удержание, освобождение, удушение, подсечки и захваты.

Ближний Бой

Умение использовать ножи, топоры, дубины и прочее оружие ближнего боя. Заметь: к ним также относятся такое кибероружие, как ripper'ы, scratcher'ы, slice&dice, cyberbeast'ы и battleglove.

Управление Мотоциклом

Умение управлять мотоциклами, кибербайками и другими двух- и трехколесными машинами.

Управление Большегрузным транспортом

Управление тракторами, очень большими грузовиками, танками и строительными машинами.

Пилотирование

Управление вертолетами,

Большинство соло считают что им не нужны знания техники. Они считают, что когда им понадобится починить что-либо из их железяк, он положит на нее свои мускулистые лапы и все сделает.

Морган Блэкхэнд

самолетами, дирижаблями и аэродайнами (AV). С +1 ты сможешь приземляться и взлетать в хорошую погоду. С +3 ты – тренированный пилот, можешь действовать в плохую погоду или в боевой ситуации. С +6 ты пилот-ветеран, можешь действовать практически в любой ситуации, включая воздушную акробатику. С +9 настолько хороши, что у них есть репутация отличных пилотов, и они известны среди пилотского сообщества.

Пилотирование (Вертолет)

Умение летать на всех видах вертолетов, включая Osprey.

Пилотирование (Самолет)

Умение летать на всех видах самолетов. Можно летать на Osprey, но только в режиме прямо-вперед (не зависать).

Пилотирование (Дирижабль)

Умение летать на всех видах воздушных средств передвижения, которые легче воздуха.

Пилотирование (AV)

Умение летать на всех видах аэродайнов (AV), включая AV-4, AV-6 и AV-7.

Ружье

Умение стрелять из винтовок и ружей. Детали в описании Пистолета.

Скрытность

Умение прятаться в тенях, бесшумно передвигаться, обходить охранников... С +1 ты мастерски тырил печенья с кухни в 10 лет, с +3 ты проскочишь мимо большинства охранников, или своих родителей, если они тебя засекли. С +6 ты неплохо прячешься в тени и не производишь лишнего шума. С +8 ты по силам равен ниндзя. С +10 ниндзя по сравнению с тобой движется, как бегемот.

Пистолет-пулемет

Умение использовать любые пистолеты-пулеметы. Детали в описании Пистолета.

ТЕСН

Технология Самолетов (2)

Умение, необходимое для починки самолетов, включая Osprey. С +3 ты сможешь содержать его в исправности, с +6 ты сможешь чинить серьезные структурные повреждения и ремонтировать двигатель, с +9 ты сможешь разработать новый самолет.

Технология AV (3)

Умение, необходимое для починки аэродайнов. С +3 ты сможешь содержать его в исправности, с +6 ты сможешь модифицировать AV и ремонтировать двигатель, с +9 ты сможешь разработать новую модель на базе существующих.

Базовая технология (2)

Умение создавать или чинить простые механические или электрические устройства, такие как двигатели машин, телевизоры и тд. С +3 ты сможешь преодолеть большинство проблем с машиной, починить проводку. С +6 ты сможешь чинить музыкальные центры, телевизоры, переделывать двигатели. С +9 ты сможешь собрать с нуля простой компьютер, собрать двигатель гоночной машины, и поддерживать в рабочей форме промышленную машинерию. Однако если у тебя нет специальных знаний по таким сложным предметам, как, например, самолет, то ты не сможешь построить и обслуживать F-16.

Управление Криокамерой

Умение управлять, чинить и обслуживать устройства жизненной поддержки и криокамеры. Чтобы заморозить здорового человека, нужно +4, раненого - +6.

Технология кибердеков (2)

Умение разрабатывать новые виды кибердеков. С +4 ты можешь модифицировать кибердеку с целью ускорения или увеличения объема памяти. С +6 ты сможешь разработать деку, равную существующим, с +8 – превосходящую их.

Кибертехнология (2)

Умение обслуживать и чинить кибернетику. С +2 ты можешь держать кибернетику в рабочем состоянии и менять батарейки. С +6 ты сможешь демонтировать кибернетику и делать простые модификации. С +8 ты сможешь разрабатывать новые виды.

Пиротехника/Подрывные работы (2)

Знание различных видов взрывчатки, умение ее применить, умение ставить таймеры и детонаторы и знание, сколько нужно взрывчатки, чтобы получить желаемый результат.

Маскировка

Умение притвориться кем-то другим. Включает в себя умение накладывать грим и умение играть свою роль, хотя это не то же самое, что и быть актером.

Электроника

Умение обслуживать и модифицировать электронные инструменты, такие как компьютеры, персональная электроника, электронные системы безопасности, камеры и мониторы.

Электронная безопасность (2)

Умение устанавливать или обезвреживать электронные подглядывающие устройства, жучки, охранные камеры, сенсорные пластины, и тд. С +3 ты можешь взломать или установить большинство квартирных замков и камер. С +6 ты сможешь обойти большинство замков и ловушек в офисе Корпорации. С +9 ты сможешь безнаказанно проходить в самые защищенные области.

Первая Помощь

Умение перевязать раны, остановить кровотечения и привести в себя оглушенных пациентов (смотри главу Trauma Team).

Подделка

Умение копировать или создавать фальшивые документы (или распознавать их).

Технология Вертолетов (3)

Умение, необходимое для починки и обслуживания вертолетов.

Рисование

Умение рисовать. С +3 ты сможешь рисовать какой-нибудь "модерн" на продажу. С +6 ты сможешь нарисовать приятные картины, которые будут узнаваемы и неплохо продаваться. С +8 ты – национально известный художник, устраивал выставки, твой стиль изучают в художественных школах.

Кино- фотосъемка

Умение профессионально фотографировать или снимать. С +2 ты можешь снять приличный домашний фильм, с +4 можешь победить на любительских соревнованиях, с +6 ты сможешь производить работы уровня "Плейбоя", с +8 ты известен, как фотограф или режиссер.

Фармацевтика (2)

Умение разрабатывать и производить лекарства и наркотики. Необходима Химия +4. С +4 ты сможешь сделать аспирин. С +6 сможешь сделать антибиотик или галлюциногенный препарат. С +9 ты сможешь делать препараты, связанные с индивидуальными химическими характеристиками.

Вскрытие Замков

Умение вскрывать замки и проникать в запертые помещения. С +3 ты сможешь открыть любой простенький замок, с +6 ты сможешь вскрыть большинство сейфов. С +9 и больше у тебя репутация взломщика и ты известен большинству серьезных людей в мире *Киберпанка*.

Кража

Умение чистить карманы и "прихватизировать" небольшие вещи. Смотри Вскрытие Замков.

Игра на Инструменте

Умение играть на музыкальном инструменте. Для каждого инструмента нужно отдельное умение. С +4 ты сможешь неплохо

играть и выступать. С +8 ты – профессиональный музыкант, возможно, с контрактами. С +10 ты широко известен и у тебя куча премий.

Оружейная технология (2)

Умение обслуживать и ремонтировать оружие. С +2 ты сможешь чинить оружие в полевых условиях, с +6 ты сможешь ремонтировать большинство видов оружия и делать простые модификации. С +8 ты можешь разрабатывать новые виды оружия.

**Изучение новых умений
Улучшение старых.**

Игроки могут улучшать свои умения с помощью *Очков Улучшения* (ОУ). Получая ОУ, записывай их напротив умения. Когда ты наберешь необходимое количество ОУ на умение, ты сможешь его улучшить на +1.

Первый уровень умения всегда стоит 10 ОУ. Чтобы узнать, сколько ОУ необходимо, чтобы повысить уровень, нужно умножить текущий уровень на 10 и на сложность умения.

Пример: у меня Борьба +4. Чтобы повысить ее до +5, необходимо 40 ОУ. Чтобы повысить с +5 до +6 – 50 ОУ.

У Чои Ли Фут сложность 3. Чтобы улучшить умение с +4 до +5 понадобится $40 \times 3 = 120$ ОУ.

Получение ОУ.

Есть три пути получения ОУ: Обучение по Книге, Обучение у Учителя и Рабочий Опыт. В любом случае, улучшение определяется Мастером.

Обучение по Книге: простейшая форма обучения, берешь книгу и начинаешь учиться. Учиться довольно сложно – ты не знаешь, с чего начать, и некому указать на твои ошибки. С помощью книг можно увеличить умение только с +0 до +2. В основном, за день учения начисляется 1 ОУ.

“Где я учился?
На улицах боли
и в школьных
разборках кроваях
боях”

-Неизвестный
рокер
2018

Обучение у Учителя: гораздо лучше, чем самообучение. Учитель должен иметь больший уровень умения, чем ученик, и должен иметь свободное время, чтобы обучать его (Мастер определяет, сколько времени это займет). Но даже самые знающие иногда не могут передать знания. Вот где нужно умение Преподавать. Нужно найти среднее между этим умением и умением, которому собираешься учить. Ты сможешь научить ученика вплоть до этого уровня. Сколько времени это займет – определяет Мастер, он же начисляет ОУ (обычно 1-5 за урок).

Рабочий Опыт: лучший учитель. Когда ты что-нибудь хорошо сделал, Мастер тебе немедленно дает ОУ. Проблема в том, что эти ОУ идут на то умение, которое ты в тот момент использовал. Следовательно, чтобы улучшить умение, нужно использовать его при малейшей надобности. Мастер же должен быть справедлив при раздаче ОУ, и давать их не только за использование умения, но и за хорошее отыгрывание роли и командную работу. В основном, предлагается не давать больше 6 ОУ на умение за сессию.

Таблица раздачи ОУ.

Кол-во	Действие
1	Часто использовал умения, не всегда эффективно.
2	Использовал умения эффективно.
3	Использовал умения часто и эффективно.
4	Сделал что-нибудь выдающееся с помощью умений.
5	Умное использование умений.
6	Очень умное использование умений.
7	Применение умений было критично для персонажа.
8	Применение умений было критично для всей партии.
9	Сделал что-то невероятное с помощью умений.

Изобретение новых умений.

Ты можешь так же изобрести свои

собственные умения, чтобы покрыть новые нужды. Для начала необходимо договориться с Мастером, и вместе с ним определить следующие вещи:

- 1) Что конкретно делает это умение?
- 2) Как твой персонаж научился этому умению?
- 3) Каковы ограничения умения (что нельзя делать с его помощью)?
- 4) С каким статусом связано умение и почему?

Мастер должен проследить, чтобы умение не было слишком узконаправленным (“Умение стрелять из пистолета .45 калибра с лазерным прицелом”) или слишком общим (“Умение стрелять хорошо из всего”). Нужно придерживаться золотой середины, однако, не допуская неоправданных преимуществ во всех возможных ситуациях. Ну и конечно, Мастер всегда прав, и за ним последнее слово.

Еще один вид опыта:

Репутация.

Репутация – это мера того насколько хорошо известен персонаж (с хорошей или плохой стороны). Репутация – это то, что всегда определяется действиями персонажа, и выдается Мастером. От репутации зависит реакция на тебя со стороны людей. Иногда это очень хорошо. Иногда – нет:

Пример: Джейк – Молот широко известен как уличный боец, и его боятся по всему Ночному Городу за его фирменный смертельный удар. У него репутация 6. Кто-либо, встретивший Джейка должен кинуть 1d10, чтобы узнать, знает ли он о нем. В данном случае, Джейк завалился в Тотентац и заказал выпивку. Неподалеку Джек – потрошитель услышал, что бармен обратился к Джейку по имени. Джек прикинул про себя (3 на 1d10), что этот “Джейк” наверное, тот самый сучий сын, что забил до смерти его младшего брата в темном переулке своими железными кулаками. Его глаза

запылали, он скрипнул зубами и проделал дырку в спине Джейка из Minami 10.

Таблица репутации.

Уровень Кто об этом знает

- 1 Все, кто тогда там был.
- 2 Твои друзья рассказывают об этом истории.
- 3 Все коллеги и случайные знакомые знают об этом.
- 4 Известно всем в этой местности.
- 5 Твое имя знают вне данной местности.
- 6 Тебя знают вне данной местности.
- 7 Об этом была написана пара историй.
- 8 Твое имя появляется периодически в газетах и на ТВ.
- 9 Твое имя постоянно в газетах и на ТВ.
- 10 Ты всемирно известен.

Репутация может быть помехой. Когда ты творишь что-нибудь некрутое (показываешь трусость, предаешь или покидаешь в беде), Мастер может и за это дать *Репутацию*. Чем больше у тебя такой репутации, тем больше людей об этих делах знает (тоже используется 1d10). И они не будут впечатлены. Если твоя репутация за трусость – это тебе будет мешать.

Репутация в *Киберпанке* имеет еще один эффект – Столкновение Лицом к Лицу. Помни, часто бой в этом жанре сводится к поединку воли, кто круче, мощнее и более готов доказать это. Это часто ведет к Столкновению Лицом к Лицу, когда два крутых парня встречаются на улице перед боем, это показывает, кто из них первый отступит.

При Встрече Лицом к Лицу оба участника кидают

1d10 + COOL + РЕПУТАЦИЯ

Если у кого-то репутация за трусость, она считается отрицательной. Проигравший может сдаться или

атаковать данного противника с – 3 за страх, пока он не победит его в бою. При равных бросках, оба противника не уверены и минусов ни у кого нет.

Пример: Айронмастер – ужасный бандит, известный по всему Ночному Городу. Посреди бара он увидел привлекательную девушку с парнем и сказал: “Прикинь ### к носу, Парниша, и отвали. Она теперь со мной”. Парниша встал и сказал “Сам отвали, козел безмозглый”. Началась Встреча Лицом к Лицу.

Айронмастер известен по всему Городу, и имеет репутацию 6. Чего он не знает, так это того, что у Парниши 5ый дан по кенпо. Хотя он недолго в Зоне, и не очень известен, он уверен в своих умениях и сосредоточен (COOL=10). Айронмастер, конечно, крутой, но в основном он хвастун и хам. Его COOL всего 4, и он поддерживается тем, что победил в нескольких битвах. Его бросок $4(\text{бросок } 1d10)+4+6=14$. У Парниши – $3(\text{бросок } 1d10) + 10 + 3 = 16$. Айронмастер чувствует некоторое беспокойство, когда смотрит на спокойного, готового к битве Парнишу. Он опускает глаза и с ворчанием отходит.

Много битв было
выйграно еще до
первого выстрела.
Ваши глаза
встретились и он
понял - ты хочешь
крови, и неважно
его или своей.

Морган Блэкхэнд

Роли

Персонажи

События Жизни

Задачи и навыки

Оружие

Броня

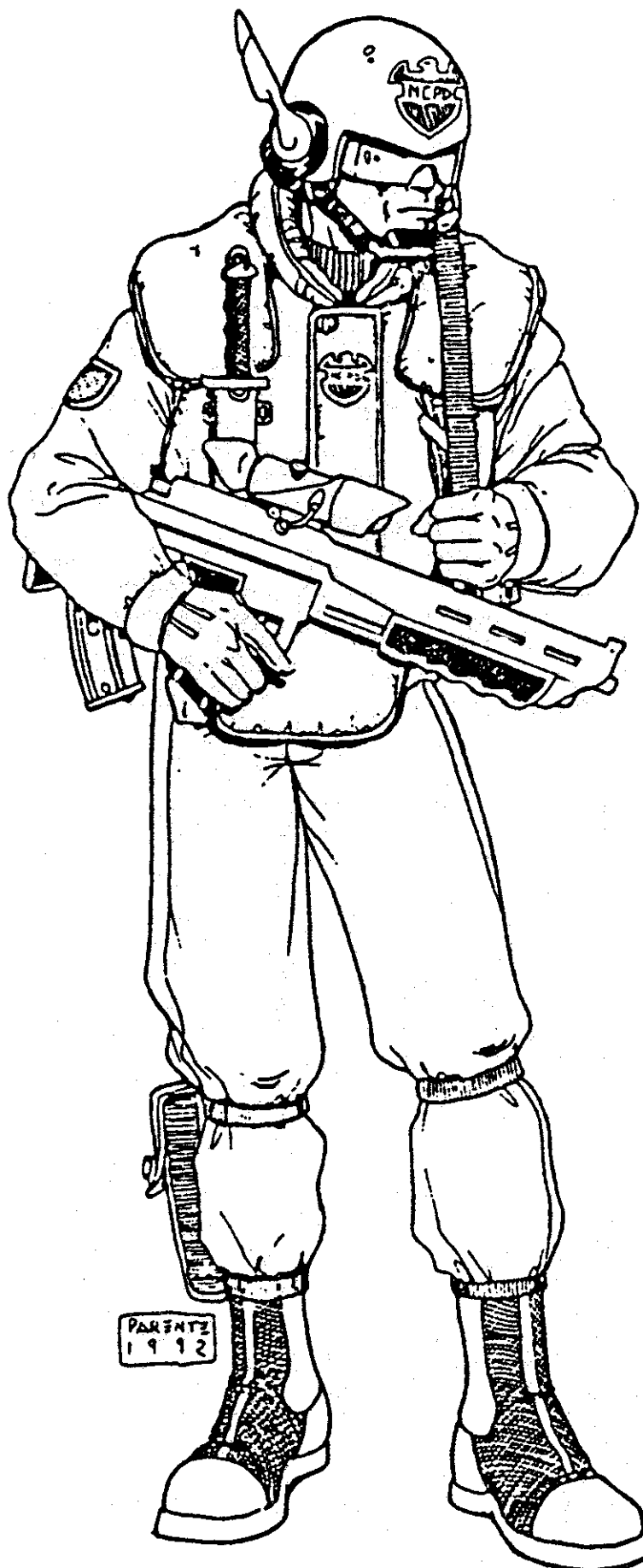
Шмотки

Кибернетика

Боевка

Медицина

Нетранинк



СЕКЦИЯ

5

ГОТОВИМСЯ ВПИСАТЬСЯ В БУДУЩЕЕ

Снаряжение.

Будущее *Киберпанка* мобильно. Как ковбои Дикого Запада, большинство людей носят на себе все, что нужно для жизни – миниатюрные компоненты для сна, еды и развлечения запиханы в вещмешки и кинуты на заднее сиденье. Все барахло, которое ты с собой носишь, на уличном сленге называется снаряжением. Типичное снаряжение может включать в себя:

- Надувную кровать (умещается в упаковку 6"х6" (15х15 см.)).
- Сжимающийся спальник (можно скомкать до размера карманной книжки).
- Микро-стерео центр (маленький усилитель с колонками или наушниками, возможно CD, чиповый/кассетный проигрыватель, телевизор и обязательно радио).
- Горстка кассет или чипов.
- Лэптоп или карманный компьютер (для записей, заметок, бизнеса, выхода в сеть).
- Кибермодем и кабели (для Сетевика).
- Карманный сотовый телефон (за трубу уплачено, за месяц – тоже).
- Пистолет, нож или оба. Возможно, автомат или пистолет-пулемет с парой запасных пушек. Всегда патроны.
- Броня (обычно бронежилет или бронефутболка).
- Личные вещи (одежда, зубные щетки и тд.).

Большинство этого запихано в рюкзак или в сумку. Большинство персонажей *Киберпанка* не очень

хотят где-нибудь обустроиваться. У Рокеров всегда есть концерт, на который им нужно ехать. Соло должны искать следующую работу, и даже если ее нет – необходимо двигаться с места на место, пока твои враги не узнали, где ты будешь спать следующей ночью. Полисмены, Сетевики, Журналисты и Техники всегда в движении – на заработках, в неприятных историях или убегают от людей, которым они что-нибудь хакнули. Ну, про Кочевников и говорить нечего – у них и не было дома, да и какой в нем толк, если его нельзя взять с собой? Даже люди Корпорации могут начинать обживать "гроб" в Токийском аэропорту в тяжелые времена.

На самом деле, в компьютеризированном обществе людям легко жить все время, как туристам. Зачем идти домой и слушать музыку, если у тебя с собой плеер? До вас сложно дозвониться, а вы ненавидите автоответчики? У тебя всегда с собой сотовый телефон, ты можешь звонить на бегу, из любимого ресторана или из машины. Зачем что-либо готовить, если можно купить еду в многочисленных забегаловках? Ты снимаешь "гроб" на ночь,

**Твои шмотки
- это все
мирское
состояние,
которое
вписывается
в рюкзак
размером
60х80**

закидываешь туда все барахло и выметаешься оттуда с утра. Запомни:

БУДУЩЕЕ – СВОБОДНО.

Быть *Киберпанком* – вот ключ к любой *Киберпанковской* системе. Будь неоседлым и мобильным. Ты не знаешь, где проведешь следующую ночь, да тебе и все равно. У тебя постель в сумке, пара мелодий в кармане и чуть-чуть денег на еду. И пушка, чтобы никто у тебя все это не отнял.

Начальные сбережения.

Итак, тебя наверняка интересует, сколько же денег у тебя будет с начала? Это зависит от твоей работы. Работа? Да, даже в Темном Будущем тебе нужно оплачивать счета, парень. И ты *хочешь* устроиться на работу, ибо между возможностью есть натуральную еду и свежие овощи и проживанием в “гробу” и баландой на обед промежуток небольшой.

Насколько хорошую работу ты имеешь зависит от уровня твоей Спецвозможности. Например, Рокер с *Харизматичным Лидерством* +2 не будет собирать

толпы, как Керри Евродайн (крутой мегарокер). Это значит, что ты будешь играть там, где тебя возьмут: в барах, клубах, на свадьбах и тд.

Посмотри на Таблицу Занятости. Найди свою роль (или ближайшую к ней), найди свой уровень Спецвозможности и получишь свою месячную зарплату. Умножь это значение на $1d6/3$, чтобы определить количество месяцев, которое ты проработал, и ты получишь количество денег, с которыми ты начнешь.

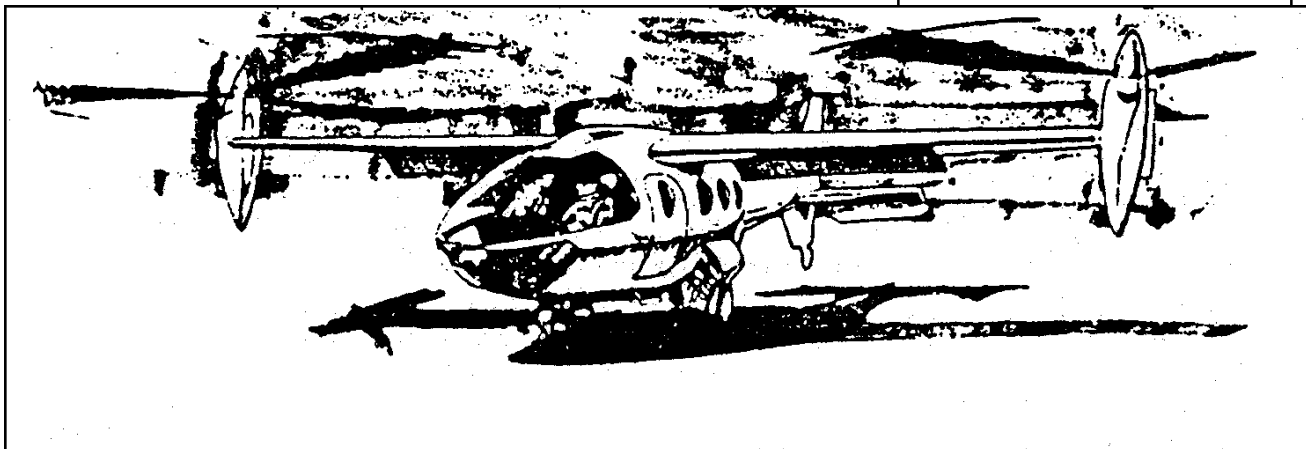
Как ты зарабатываешь деньги – дело твое, категории намерено неопределенные. Это сделано для того, чтобы оставить простор для отыгрыша роли. Может быть, как Соло с +7 не хочет работать на Корпорацию – нет проблем, это всего лишь общее описание твоего положения в иерархии Соло. Ведь мы-то знаем, ты работаешь добытчиком в *Amnesty International*.

И еще. Кинь 1d6. Если больше 4 – ты уволен.

Поздравляю. И надеюсь, что ты уже пробовал ту баланду

Таблица доходров в зависимости от значения спецспособности

РОЛЬ	1-5	6	7	8	9	10
Рокер	Нерегулярные выступления 1000 в месяц	Регулярные выступления 1500 в месяц	Играешь в больших клубах 2000 в месяц	Есть контракт 5000 в месяц	Даешь концерты 8000 в месяц	Большие выступления 12000 в месяц
Соло	Уличный ронин 2000 в месяц	Частный телохранитель 3000 в месяц	Охранник в орпорации 4500 в месяц	Профессиональный оперативник 7000 в месяц	Высшая лига 9000 в месяц	Элита 12000 в месяц
Полисмен	Постовой 1000 в месяц	Городской Полисмен 1200 в месяц	Охранник в орпорации/Детектив 3000 в месяц	Психо оманда/О-тдел безопасности 5000 в месяц	омандир ОМОНа 7000 в месяц	Начальник отдела безопасности/Ш-еф полиции 9000 в месяц
человек орпорации	Ассистент 1500 в месяц	Менеджер 3000 в месяц	Младший исполняющий 5000 в месяц	Исполняющий 7000 в месяц	Глава департамента 9000 в месяц	Глава отдела 12000 в месяц
Журналист	Репортер 1000 в месяц	Штатный репортер 1200 в месяц	Редактор раздела 3000 в месяц	Продюсер/Главный редактор 5000 в месяц	Местная известная личность 7000 в месяц	Всемирно известная личность 10000 в месяц
Фиксер	Уличный панк 1500 в месяц	Главарь банды 3000 в месяц	Боевик 5000 в месяц	Младший лейтенант 7000 в месяц	Лейтенант 8000 в месяц	Босс 10000 в месяц
Техник	Местный ремонтник 1000 в месяц	Частный оператор 2000 в месяц	Техник орпорации 3000 в месяц	Младший инженер 4000 в месяц	Инженер 5000 в месяц	Старший инженер 8000 в месяц
Нетранер	Мелкий юзер 1000 в месяц	Хакер 2000 в месяц	Жокей 3000 в месяц	овбой 5000 в месяц	Стрелок 7000 в месяц	Сисоп 10000 в месяц
Медтехник	Медсестра/мед-брат 1600 в месяц	Медицинский техник 3000 в месяц	РипперДок 5000 в месяц	Медик Травма Team 7000 в месяц	Практикующий врач 15000 в месяц	Врач-специалист 15000 в месяц
кочевник	Член лана 1000 в месяц	Воин 1500 в месяц	Глава Дома 2000 в месяц	Разведчик 3000 в месяц	Глава клана 4000 в месяц	Глава Семьи 5000 в месяц



Перегрузка.

В большинстве случаев перегрузка не грозит персонажам, так как большую часть всех вещей они хранят в виртуальных машинах. Персонажи могут унести VTx10 кг, и выжать VTx40 кг.

Примерная веха для среднего, то есть 6. Я могу унести 60 кг, и выжать 240.

Персонаж сможет

Вместо подробного описания веса каждой вещи, мы сделали более простую систему классификации.

Она более нужна Мастеру, который должен примерно оценить, сколько сможет унести персонаж.

Вещи или меньше Body Type

Средний то есть 6. Я могу унести 60 кг, и выжать 240.

подключения • карманный телевизор • цифровой фотоаппарат • маленький

магнитофон • фонарик • бинокль • швейцарский нож • смена одежды • боевой нож • выключатель

Вместо подробного описания веса каждой вещи, мы сделали более простую систему классификации.

каждой вещи, мы сделали более простую систему классификации.

Она более нужна Мастеру,

Средний или тяжелый пистолет • спальный ракетный проигрыватель чипов • видеокамера • набор

инструментов • аптечка • ланч-бокс • легкий бронежилет или бронефутболка

персонаж.

3 кг

0.5 кг или меньше

Пистолет-пулемет • очень тяжелый пистолет • электрогитара • синтезатор барабанов • надувная

• 1 ящик патронов • легкий или средний автомат • оружие • средний бронежилет

• сотовый телефон

4 кг

Синтезатор • усилитель • тяжелый автомат

• кабели для подключения

• карманный телевизор

Оружие

• цифровая камера

• маленький магнитофон

Первая вещь, которая понадобится твоему киберпанку – это оружие (оно поможет выбраться из неприятной ситуации гораздо быстрее, чем даже самый крутой музыкальный центр). В Киберпанке оружие бывает семи типов:

• швейцарский нож

Пистолеты (P) стреляют в одиночном и полуавтоматическом режиме, и ими удобно пользоваться

• смена одежды

• боевой нож

Пистолеты-пулеметы (SMG) стреляют в автоматическом или полуавтоматическом режиме,

используя только патроны для пистолета.

• легкий пистолет

Ружья (SHT) стреляют дробью, а не цельной пулей.

• нейлоновая сумка

• кевларовый шлем

Винтовки (RIF) включают в себя автоматы, карабины и тд. Стреляют только патронами для винтовки.

Тяжелое Оружие (HVV) включает в себя ракеты, гранаты, тяжелые пушки и тд.

Единственное различие между обычными людьми и нами, номадами, это то, что у нас круче тачки

-Номад

Сантьяго

надувная

Оружие

Первейшая вещь, которая понадобится твоему киберпанку – это оружие (оно поможет выбраться из неприятной ситуации гораздо быстрее, чем даже самый крутой музыкальный центр). В *Киберпанке* оружие бывает семи типов:

Пистолеты (P) стреляют в одиночном и полуавтоматическом режиме, и ими удобно пользоваться одной рукой.

Пистолеты-пулеметы (SMG) стреляют в автоматическом или полуавтоматическом режиме, используя только патроны для пистолета.

Ружья (SHT) стреляют дробью, а не цельной пулей.

Винтовки (RIF) включают в себя автоматы, карабины и тд. Стреляют только патронами для винтовки.

Тяжелое Оружие (HVY) включает в себя ракеты, гранаты, тяжелые пушки и тд.

Экзотическое Оружие (EX) это луки, арбалеты, лазеры, дротикометы, микроволновое оружие, пневматику – настоящее “оружие будущего” в мире *Киберпанка*.

Коды оружия.

Каждое оружие представлено рядом характеристик, таких, как тип, повреждения, дальность, точность, возможность скрыть, доступность и цена. Эти факторы записаны в коде оружия в следующем виде:

- Название
- Тип
- Точность
- Возможность скрыть
- Доступность
- Повреждения/Колибр
- Количество зарядов в обойме
- Темп стрельбы
- Надежность

Например, код оружия такой:

Minami 10·SMG·0·J·E·2d6+3/10mm·40·20·VR

Это значит, что оружие называется *Minami 10*, является пистолетом-пулеметом (SMG), средней точности (0), можно спрятать под пиджаком (J), легкодоступное (E), стреляет 10мм патронами, имеет 40 патронов в обойме, может очередь выстреливать вплоть до 20 патронов в раунд, и Очень Надежное (VR).

Описания кодов:

Точность: насколько точно это оружие. Изменяется от -3 до +3, где 0 – средняя точность.

Возможность скрыть: насколько легко можно спрятать оружие, когда это необходимо (важный фактор для боевого оружия). Разумный боец не будет входить в бар с торчащим из-под пальто ружьем. Это может вызвать неприятности. Также важный фактор при задержаниях и обезоруживании.

В кармане, за поясом или в рукаве (P)
Пиджак, плащ или наплечная кобура (J)
Длинное пальто (L)
Не прячется (N)

Доступность: насколько сложно достать оружие.

Отличная (E)
Можно найти где угодно
Обычная (C)
Можно найти в большинстве спортивных или оружейных магазинов.
Плохая (P)
Специальное оружие, черный рынок, украдено у военных
Редкость (R)
Украдено, единственное в своем роде, специальная военная разработка, может быть незаконное

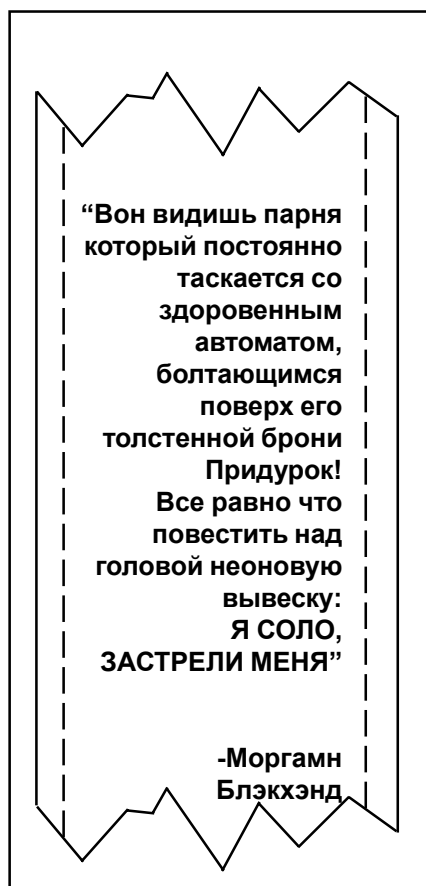
Повреждения/Заряд: каждое оружие стреляет определенным типом амуниции, и наносит определенные повреждения.

Количество зарядов в обойме: сколько зарядов в стандартной обойме/магазине/колчане/аккумуляторе или что еще там бывает.

Темп стрельбы: сколько зарядов можно выстрелить в раунд (3.2 секунды).

Надежность: насколько оружие надежно – шанс, что оно заклинит при стрельбе очередью, и тд.

Очень Надежное (VR)
Стандартное (ST)
Ненадежное (UR)



Имя Тип Точн. Скр. Дост. Зар. ТС Над. Расст. Цена

ЛЕГКИЕ ПИСТОЛЕТЫ

BudgetArms C-13	P	-1	P	E	1d6 (5mm)	8	2	ST	50m	75
Dai Lung Cybermag 15	P	-1	P	C	1d6+1 (6mm)	10	2	UR	50m	50
Federated Arms X-22	P	0	P	E	1d6+1 (6mm)	10	2	ST	50m	150

СРЕДНИЕ ПИСТОЛЕТЫ

Militech Arms Avenger	P	0	J	E	2d6+1 (9mm)	10	2	VR	50m	250
Dai Lung Streetmaster	P	0	J	E	2d6+3 (10mm)	12	2	UR	50m	250
Federated Arms X-9mm	P	0	J	E	2d6+1 (9mm)	12	2	ST	50m	300

ТЯЖЕЛЫЕ ПИСТОЛЕТЫ

BudgetArms Auto 3	P	-1	J	E	3d6 (11mm)	8	2	UR	50m	350
Sternmeyer Type 35	P	0	J	C	3d6 (11mm)	8	2	VR	50m	400

ОЧЕНЬ ТЯЖЕЛЫЕ ПИСТОЛЕТЫ

Armalite 44	P	0	J	E	4d6+1(12mm)	8	1	ST	50m	450
Colt AMT Model 2000	P	0	J	C	4d6+1(12mm)	8	1	VR	50m	500

ЛЕГКИЕ ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЕТЫ

Uzi Miniauto 9	SMG	+1	J	E	2d6+1 (9mm)	30	35	VR	150m	475
H&K MP-2013	SMG	+1	J	C	2d6+3 (10mm)	35	32	ST	150m	450
Fed. Arms Tech Assault II	SMG	+1	J	C	1d6+1 (6mm)	50	25	ST	150m	400

СРЕДНИЕ ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЕТЫ

Arasaka Minami 10	SMG	0	J	E	2d6+3 (10mm)	40	20	VR	200m	500
H&K MPK-9	SMG	+1	J	C	2d6+1 (9mm)	35	25	ST	200m	520

ТЯЖЕЛЫЕ ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЕТЫ

Sternmeyer SMG 21	SMG	-1	L	E	3d6 (11mm)	30	15	VR	200m	500
H&K MPK-11	SMG	0	L	C	4d6+1(12mm)	30	20	ST	200m	700
Ingram MAC 14	SMG	-2	L	E	4d6+1(12mm)	20	10	ST	200m	650

АВТОМАТЫ

Militech Ronin Light Assault	RIF	+1	N	C	5d6 (5.56)	35	30	VR	400m	450
AKR-20 Mefium Assault	RIF	0	N	C	5d6 (5.56)	30	30	ST	400m	500
FN-FAL Heavy Assault Rifle	RIF	-1	N	C	6d6+2 (7.62)	30	30	VR	400m	600
Kalashnikov A-80 Heavy Rifle	RIF	-1	N	E	6d6+2 (7.62)	35	25	ST	400m	550

РУЖЬЯ

Arasaka Rapid Assault 12	SHT	-1	N	C	4d6 (00)	20	10	ST	50m	900
Sternmeyer Stakeout 10	SHT	-2	N	R	4d6 (00)	10	2	ST	50m	450

ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ

Barrett-Arasaka Light 20mm	HVY	0	N	R	4d10AP(20/9mm)	10	1	VR	450m	2000
Scorpion 16 Missile Launcher	HVY	-1	N	R	7d10	1	1	VR	1km	3000
Militech Arms RPG-A	HVY	-2	N	R	6d10	1	1	VR	750m	1500
Grenade	HVY	0	P	P	Зависит от типа	1	1	VR	Бросок	30
C-6 Plastic Explosive	HVY	0	P	P	8d10 на кг.	1	1	VR	Нет	100/кг
Mine (вск типы)	HVY	0	J	P	4d10	1	1	VR	Нет	350
K-A F-253 Flamethrower	HVY	-2	N	R	2d10+1	0	1	ST	50m	1500

Примечание: Точн. – точность, Скр. – возможность скрыть, Дост. – доступность, Повр./зар. – повреждения/заряд, ТС – темп стрельбы, Над. – надежность, Расст. – дальнее расстояние.

ЭКЗОТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Techtronica 15 Microwaver	P	0	J	P	1d6*	10	2	VR	20m	400
Militech Elect. LaserCannon	RIF	0	N	R	1-5d6	10	2	UR	200m	8000
Avante P-1135 Needlegun	P	0	P	P	Наркотик	15	2	ST	40m	200
Enerterx AKM Power Squirt	P	-2	J	C	Наркотик	50	1	VR	10m	15
Nelspot "Wombat" Airpistol	P	-1	J	C	Наркотик	20	2	UR	40m	200
Militech Electronics Taser	P	-1	J	C	Оглушение	10	1	ST	10m	60
EagleTech "Tomcat" C-Bow	EX	0	N	C	4d6	12	1	VR	150m	150
EagleTech "Stryker" X-Bow	EX	-1	N	C	3d6+3	12	1	VR	50m	220

ОРУЖИЕ БЛИЗНЕГО БОЯ

Большинство оружия ближнего боя есть в свободной продаже, ТC=1, точн.=0 и не нуждается в перезарядке.

Kendachi Monoknife ®	Melee	+1	P	P	2d6	-	-	VR	1m	200
Kendachi Monokatana ®	Melee	+1	N	R	4d6	-	-	VR	1m	600
SPM-1 Battleglove ™	Melee	-2	N	P	3d6/2d6	-	-	VR	1m	900
Club	Melee	0	L	C	1d6	Нет	Нет	Нет	1m	Бесплатно
Knife	Melee	0	P	C	1d6	Нет	Нет	Нет	1m	1-20
Sword	Melee	0	N	C	2d6+2	Нет	Нет	Нет	1m	20-200
Axe	Melee	-1	N	C	2d6+3	Нет	Нет	Нет	1m	20
Nunchaku/Tonfa	Melee	0	L	C	3d6	Нет	Нет	Нет	1m	15
Naginata	Melee	0	N	P	3d6	Нет	Нет	Нет	2m	100
Shuriken	Melee	0	P	C	1d6/3	Нет	Нет	Нет	Бросок 2-3	
Switchblade	Melee	0	P	C	1d6/2	Нет	Нет	Нет	1m	15
Brass Knuckles	Melee	0	P	C	1d6+2	Нет	Нет	Нет	1m	10
Sledgehammer	Melee	-1	N	C	4d6	Нет	Нет	Нет	1m	20
Chainsaw	Melee	-3	N	C	4d6	Нет	Нет	Нет	2m	80

ОПИСАНИЕ ОРУЖИЯ

Примечание: Все оружие использует безгильзовую амунисию и корпуса состоят из углепластика.

Легкие пистолеты

BudgetArms C-13

P -1 P E 1d6 (5mm) 8 2 ST

Маломощный пистолет, используемый как запасной или как "женское оружие".

Dai Lung Cybermag 15

P -1 P C 1d6+1 (6mm) 10 2 UR

Дешевая гонконгская поделка, часто используется бандитами и прочими уличными отбросами.

Federated Arms X-22

P 0 J E 1d6+1 (6mm) 10 2 ST

Вездесущий одноразовый пластиковый пистолет. Ассортимент цветов.

Средние пистолеты

Militech Arms Avenger

P 0 J E 2d6+3 (9mm) 10 2 VR

Хорошо сделанный пистолет с неплохой дальностью и точностью. Выбор профессионала.

Dai Lung Streetmaster

P 0 J E 2d6+3 (10mm) 12 2 UR

Еще одна дешевая поделка от Dai Lung. Создан для улиц.

Federated Arms X-9mm

P 0 J E 2d6+1 (9mm) 12 2 ST

Оружие для Соло на отдыхе, используется в армии.

Тяжелые пистолеты

BudgetArms Auto 3

P -1 J E 3d6 (11mm) 8 2 UR

Дешевый, мощный и иногда взрывается. Что тебе еще надо?

Sternmeyer Type 35

P 0 J C 3d6 (11mm) 8 2 VR

Дешево и сердито, отличная убойная сила. Немецкий продукт.

Очень тяжелые пистолеты

Armalite 44

P 0 J E 4d6+1 (12mm) 8 1 ST

Разрабатывался в 1998 как альтернатива военному пистолету в США. Солидный конкурент.

Colt AMT Model 2000

P 0 J C 4d6+1 (12mm) 8 2 VR

Стандартное офицерское оружие в армии США, хорошо послужил во время центральноамериканских войн.

Легкие пистолеты-пулеметы

Uzi Miniauto 9

SMG +1 J E 2d6+1 (9mm) 30 35 VR
Узи 21-го века, весь пластиковый, вращающийся магазин с электромотором и регулируемый спусковой крючок.

Выбор многих Соло, работающих в охране.

H&K MP-2013

SMG +2 J C 2d6+3 (10mm) 35 32 ST
Улучшенный классический MP-5K от Heckler&Koch, с пластиковыми деталями и встроенным глушителем.

Federated Arms Tech Assault II

SMG +1 J C 1d6+1 (6mm) 50 25 ST
Улучшенная версия Tech Assault I с большим магазином, улучшенным режимом очереди и не перегревающийся.
Честное слово.

Средние пистолеты-пулеметы**Arasaka Minami 10**

SMG 0 J E 2d6+3 (10mm) 40 20 VR
Стандартное оружие Arasaka Security, известное по всему миру. Хорошее, универсальное оружие.

H&K MPK-9

SMG +1 J C 2d6+1 (9mm) 35 25 ST
Легкий композитный пистолет-пулемет со встроенным прицелом. Используется многими европейскими Соло.

Тяжелые пистолеты-пулеметы**Sternmeyer SMG 21**

SMG -1 L E 3d6 (11mm) 30 15 VR
Лучшее изделие Sternmeyer в антитеррористической категории, широко используется Киберспецназом и ПсихоКомандой.

H&K MPK-11

SMG 0 L C 4d6+1 (12mm) 30 20 ST

Возможно, самый используемое оружие Соло, МРК-11 можно оснастить прикладом, использовать, как осадной карабин, обычный пистолет-пулемет и даже можно поставить подствольный гранатомет

Ingram MAC 14

SMG -2 L E 4d6+1 (12mm) 20 10 ST
Улучшенный MAC-10 с композитным корпусом и цилиндрическим магазином.

Автоматы**Militech Ronin Light Assault**

RIF +1 N C 5d6 (5.56) 35 30 VR
Легкий и многоцелевой, то же, что и M-16B.

AKR-20 Mefium Assault

RIF 0 N C 5d6 (5.56) 30 30 ST
Углепластиковая версия АКМ, распространяемая через остатки Советского блока.

FN-FAL Heavy Assault Rifle

RIF -1 N C 6d6+2 (7.62) 30 30 VR
Стандартный НАТОвский боевой автомат. Со съемным прикладом.

Kalashnikov A-80 Heavy Rifle

RIF -1 N E 6d6+2 (7.62) 35 25 ST
Еще одно советское оружие, с улучшенным прицелом и облегченным корпусом.

Ружья**Arasaka Rapid Assault 12 Shot**

SHT -1 N C 4d6 (00) 20 10 ST
Очень мощное автоматическое ружье с огромной убойной силой. Arasaka использует его во всем мире. Еще один довод, чтобы не встречаться с Парнями В Черном.

Sternmeyer Stakeout 10

SHT -2 N R 4d6 (00) 10 2 ST
Помповое ружье, использующееся городской полицией.

Тяжелое оружие**Barrett-Arasaka Light 20mm**

HVY 0 N R 4d10 (20/9mm) 10 1 VR
Любимое оружие охотников за киберпсихами. Почти 2 метра в длину, эта пушка выстреливает снаряд из отработанного урана на сверхзвуковых скоростях. Тяжелый бронебойный подкалиберный снаряд повреждает броню на 2 очка за попадание.

Scorpion 16 Missile Launcher

HVY -1 N R 7d10 1 1 VR
Третье поколение пусковых установок "Стингер". Стрелять с плеча, одна ракета.

Militech Rocket-Grenade Launcher

HVY -2 N R 6d10 1 1 VR
Реактивный гранатомет, стреляет с плеча. Широко использовался в центральноамериканском конфликте под названием RPG-A.

Grenade

HVY 0 P P Разные 1 1 VR
Бывают Осколочные (7d10), Зажигательные (4d6 на 3 хода). Оглушающие (-5 к СОО) Ослепляющие (ослепляют на 4 хода), Звуковые (оглушают на 4 хода), Газовые (см. таблицу в ПНП).

Grenade Launchers

HVY 0 L/N R Разные 1 1 ST
Подствольник ставится на любой автомат или подобное орудие. Расстояние 225 м. Цена 150. Не совместим с реактивным гранатометом.

C-6 "Flatfire" Plastic Explosive

HVY 0 P P 8d10 за кг 1 1 VR
Серый кирпич пластида, детонируется таймером, растяжкой или сигналом.

Mine (вск типы)

HVY 0 J P 4d10 1 1 VR
Детонируются таймером, растяжкой, сигналом или детектором движений.

Kenshiri Adachi F-253
Flamethrower
 HVY -2 N R 2d10 10 1 ST
 Разбрызгиватель жидкого
 напалма. Баллоны висят на спине,
 и очень мешают. После попадания
 жертва получает дополнительные
 повреждения.

Экзотическое оружие

Techtronica 15 Microwaver
 P 0 J P 1d6 10 2 VR
 Микроволновый излучатель,
 размером с фонарик.

Militech Electronics LaserCannon
 RIF 0 n R 1-5d10 10 2 UR
 Лазерная пушка, которую мало кто
 видел.

Avante P-1135 Needlegun
 P 0 P P Наркотик 15 2 ST
 Легкий, пластиковый, работает на
 сжатом воздухе. Можно зарядить
 ядом, кислотой.

Enertex AKM Power Squirt

P -2 J C Наркотик 50 1 VR
 Брызгалка. Да, именно мощная
 брызгалка.

Nelspot "Wombat" Airpistol
 P -1 J C Наркотик 20 2 UR
 Адская пушка для пэйнтбола.
 Можно зарядить кислотой,
 краской, наркотиками, ядом.

Militech Electronics Taser
 P -1 J C Оглушение 10 1 ST
 Бум. Размером с маленький
 фонарик.

EagleTech "Tomcat" Compound Bow
 EX 0 N C 4d6 12 1 VR
 Гиробалансированный,
 стабилизированный составной
 лук. Бесшумный и смертоносный.

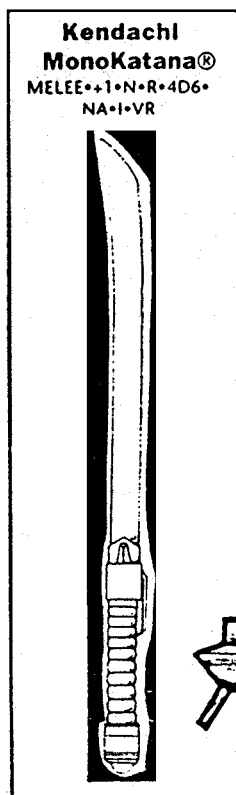
EagleTech "Stryker" Crossbow
 EX -1 N C 3d6+3 12 1 VR
 Пластико-биметаллический
 арбалет. Бесшумный,
 смертоносный, и, обычно, ты
 получаешь обратно болты.

Оружие ближнего боя

Kendachi Monoknife ®
 MELEE +1 P P 2d6 NA 1 VR
 Моно-секционный
 кристаллический нож.
 Необычайно остр. В стиле
 японского танто.
 Так же есть в виде нагинаты,
 стоит на 100 дороже.

Kendachi Monokatana ®
 MELEE +1 N R 4d6 NA 1 VR
 Моноклинок в виде меча.
 Напоминает высокотехническую
 катану с мутновато-белым, почти
 прозрачным лезвием.

SPM-1 Battleglove™
 MELEE -2 N P 3d6/2d6 NA 1 VR
 Большая перчатка на ладонь и
 предплечье. 3d6 очков
 повреждения на сжатие, 2d6 на
 удар, и имеет три места для
 кибернетики.

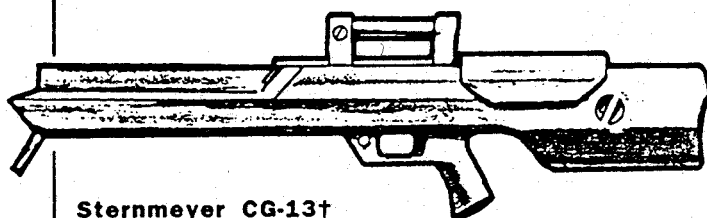


Патроны*	Цена
Легкий пистолет, пистолет-пулемет (100 шт.)**	15
Средний пистолет, пистолет-пулемет (50 шт.)	15
Тяжелый пистолет, пистолет-пулемет (50 шт.)	18
Очень тяжелый пистолет (50 шт.)	20
Автомат (100 шт.)	40
Ружье (12 шт.)	15
20мм для автопушки (1 шт.)	25
Стрелы (12 шт.)	24
Болты для арбалета (12 шт.)	30
Пульки для пневматики (100 шт.)*	6
Для иглострела (50 шт.)	25
Перезарядка огнемета	50
Микроракеты (4 шт.)	100

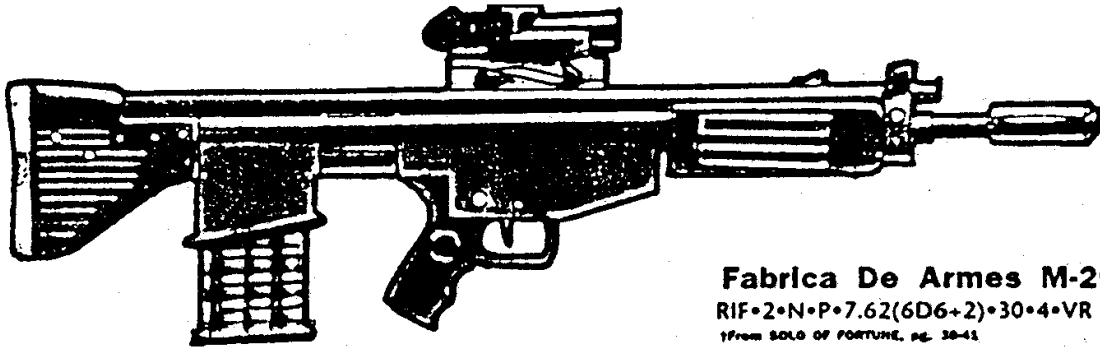
Прилады	
Глушитель	100
Кобура (любая)	20
Ремень через плечо	5

*Кислота, наркотики – цена x5

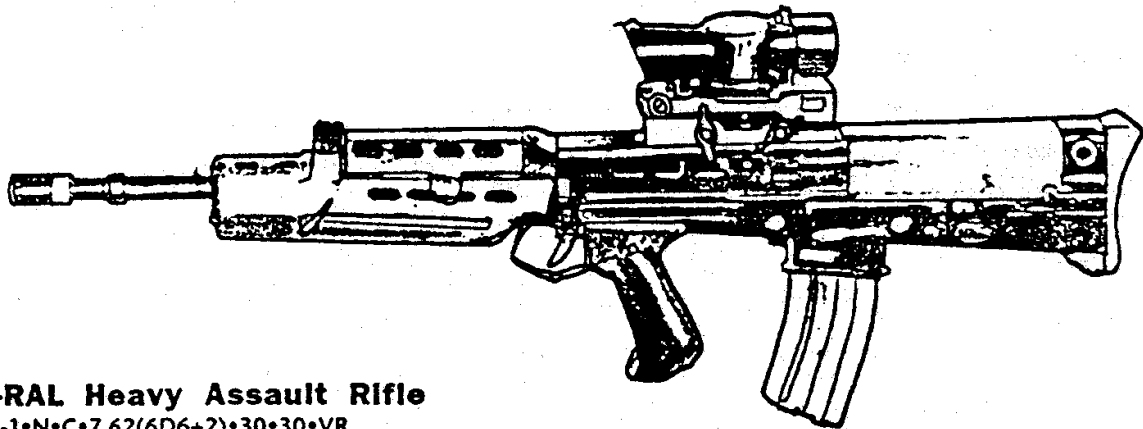
**Бронебойные – цена x3, омедненные для старого оружия – цена x2



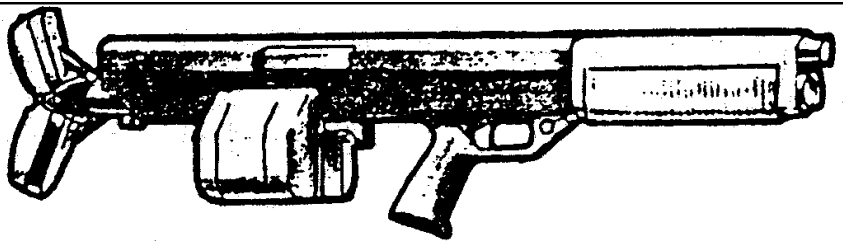
Sternmeyer CG-13†
 RIF•1•N•P•5.56 (5D6)•90•48•VR (700eb)
†From GOLD OF FORTUNE, pg. 30-31



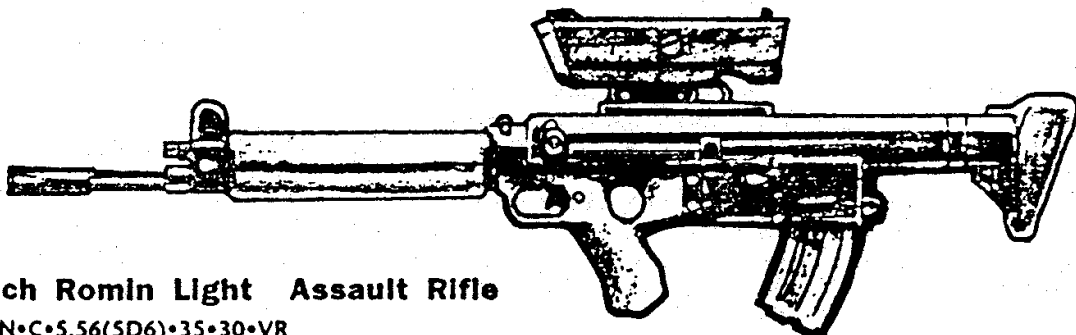
Fabrica De Armes M-2012†
RIF•2•N•P•7.62(6D6+2)•30•4•VR (1400eb)†
†from SOLO OF FORTUNE, pg. 38-41



FN-RAL Heavy Assault Rifle
RIF•1•N•C•7.62(6D6+2)•30•30•VR



Arasaka Assault Shot 12
SHT•1•N•C•00(4D6)•20•10•ST



Millitech Romin Light Assault Rifle
RIF•+1•N•C•5.56(5D6)•35•30•VR

Старые Пушки Живы!

В конце 1990х все еще можно было купить древнюю Беретту (в основном, в ломбарде или на черном рынке). То же самое принимается в 21-м веке по отношению к оружию 20-го века, то есть кучу “устаревшего” оружия можно приобрести по сходной цене в любом ломбарде. Цены примерно в 2 раза меньше, чем на соответствующее оружие, однако Мастер имеет последнее слово.

S&W Combat Magnum

P 1 J C 2d6+3 (.387) 6 2 VR

Создан для американских пограничников. Combat Magnum был популярен среди полицейских офицеров. Его “небольшие размеры” и надежность сделали его настоящим бестселлером.

Llana Comanche

P 0 J C 4d6 (.44) 6 1 ST

Отличный револьвер .44 калибра, использовался для защиты дома и в полиции. Длинный ствол мешает его нормально спрятать.

Colt .45 “Peacemaker”

P 0 J C 4d6 (.45) 6 1 VR

“Оружие, которое завоевало Запад”, Кольт .45-го калибра был самым распространенным оружием. Нужно взводить перед выстрелом, хотя у более поздних моделей был плоский боек, что позволяло стрелять несколько раз.

Colt .38 Detective

P 1 J C 1d6+2 (.38) 6 1 VR

Наиболее распространенный среди полиции, Кольт .38 калибра имел много вариаций, включая меньший по размеру “Chief’s Special”. Благодаря высокой надежности, довольно много этих пистолетов до сих пор в обращении.

C.O.P. .357 Derringer

P 0 P C 2d6+3 (.357) 4 2 VR

Разработан как запасное оружие для сил поддержки правопорядка, применено уникальное вращающееся расположение бойка. Легко скрываем.

UZI

SMG 2 J C 2d6+1 (9mm) 30 20 VR
Разработанное в Израиле, надежное, экспортное оружие. Использовалось по всему миру охраной, секретными службами, полицией, террористами и наркоторговцами.

Vz61 Skorpion

SMG 2 J P 1d6 (.25) 20 25 VR

Стандартное оружие в советском блоке, Скорпион – самый маленький военный пистолет-пулемет в мире. Небольшой размер магазина делает оружие хорошо контролируемым. Оно легко глушится и может быть спрятано в наплечной кобуре.

Ingram MAC 10

SMG –1 J C 2d6+2 (.45) 30 5 UR

Очень маленький пистолет-пулемет, используемый при секретных операциях и террористических актах, легко глушится, однако, слишком большой размер магазина ухудшает контроль над оружием при стрельбе очередью.

H&K MPS & MP5K

SMG 1 L C 2d6+1 (9mm.) 30 20 ST

Два экземпляра семейства взаимозаменяемых пистолетов-пулеметов от H&K, у обоих есть одинаковые детали и элементы дизайна. MP5K – очень маленькая версия MP5D3, у которого встроенный глушитель.

Thompson M1

SMG 2 N C 2d6+2 (.45) 30 20 VR

Стандартное вооружение американской армии во времена 2-й мировой, томпсон прочный, надежный и простой в обращении. Версия M1928, известное гангстерское оружие, было менее надежно (UR), но имело барабан на 50 патронов.

Bushmaster

SMG 0 C R 4d6 (5.56) 30 20 ST

Пистолет-пулемет, разработанный для стрельбы с одной руки. Bushmaster использует обоймы от M-16A1, что делает его технически ближе к автомату, чем к пистолет-пулемету.

FN-FAL

RIF 0 N E 6d6+2 (7.56) 20 21 VR
Стандартный НАТОвский автомат. Смертоносное оружие, прочное и простое в обращении.

AK-47, AKM, AKMS

RIF 0 N E 5d6 (7.565) 30 20 VR

Стандартный советский боевой автомат, экспортируемый по всему миру, особенно в страны советского блока. Надежный, прочный, но несколько плохоконтролируемый, АК-47, вероятно, самое известное оружие этого типа.

M-16A & M-16A2

RIF 2 N C 4d6 (5.56) 30 25 UR

Стандартный американский автомат с 60-х годов. M-16 имеет высокую точность и изменяющийся ТС. “Прыганье” оружия компенсируется легкими 5.56 патронами. Ранние версии M-16 были капризными и крайне ненадежными (точность 1, а не 2). AR-15 и AR-180 – гражданские модели, используемые полицией и гражданами для защиты дома.

Styer Aug

RIF 2 N C 4d6 (5.56) 30 20 VR

В конструкции использовался высокотехнологичный пластик и алюминий, что делало AUG последним словом техники. Имеется встроенный прицел, а прочный пластиковый корпус обеспечивает надежность.

Winchester M70

RIF 3 N C 5d6+1 (30-06) 5 1 VR

Охотничье ружье с оптическим прицелом, использовалось для охоты на оленей.

CAWS

SHG 0 N R 4d6 (00) 10 10 ST

Осадное оружие, разработанное для стрельбы на ближних дистанциях и подавления толпы. Встроенный прицел делает его очень точным для оружия такого типа.

Тип брони	Что прикрывает	SP*	EV**	Цена
Cloth, leather	Руки, торс, возможно, ноги	0	+0	Разная
Heavy leather	Руки, торс, возможно, ноги	4	+0	50
Kevlar T-shirt, Vest	Торс	10	+0	90
Steel helmet	Голову	14	+0	20
Light Armor Jacket	Торс, руки	14	+0	150
Med. Armor Jacket	Торс, руки	18	+1	200
Flack Vest	Торс	20	+1	200
Flack Pants	Ноги	20	+1	200
Nylon helmet	Голову	20	+0	100
Heavy Armor Jacket	Торс, руки	20	+2	250
Door Gunner's Vest	Торс	25	+3	250
MetalGear™	Все тело	25	+2	600

*Останавливающая Сила (SP) отражает способность брони останавливать повреждения. Бронебойные принимают через броню, считать 1/2*SP. Против колющего оружия – тоже.

** Нужно складывать и сумму вычитать из рефлексов при наложении брони.

Броня.

Следующее по важности приобретение для хорошо экипированного панка. Большинство брони 2000-х сделано из эпоксидных листов, пластиковых тканей и тонких металлических или керамических пластин. Они легкие, но зачастую громоздкие, у каждой есть свое Значение Стеснения (EV), которое вычитается из стага REF, и своя Останавливающая Сила (SP), которая отражает способность брони останавливать повреждения. SP вычитается из очков повреждения, нанесенных за попадание.

Броня бывает:

Heavy Leather

(куртка или брюки) SP=4

Остановит нож, но пуля .38 калибра разнесет тебя в клочки.

Kevlar T-shirt/Vest SP=10

Можно носить под обычной одеждой. Остановит большинство патронов вплоть до .45 ACP

Kevlar Armor Jacket SP=14 (легк.) 18 (средн.) или 20 (тяж.)

Персональная защита, находящаяся в здоровом балансе с внешним видом. Сверху покрыты синтетикой и напоминают обычную одежду (пиджаки или куртки).

Helmet SP =14 (стальной) или 20 (нейлоновый)

Мощная защита для головы, стандартная для военных. Некоторые сделаны из стали, другие – из кевлара и противоударного пластика. 90% всех шлемов имеют забрало, у которого SP= S SP шлема.

Flack Vest/Pants SP=20

Стандартная защита для солдат, разработано для задержки pistolетных патронов, осколков, но автомат все равно пробивает.

Doorgunner's Vest SP=25

Мощная броня для стационарных позиций, таких как у пулемета или в дверях вертолета.

MetalGear™ SP =25

Пластинчатая эпоксидная броня. Громоздкая, состоящая из модульных секций, она прикрывает голову, руки, ноги, торс и спину.

Специальное снаряжение.

Итак, ты не хочешь стать похожим на консервную банку с каменным лицом? Нет проблем. Тут у нас пара штучек, которые могут уравнивать тебя с киборгами.

BattleGloves (900)

Тяжелые перчатки, закрывающие кисти и предплечья, соединенные искусственными мускулами и гидравликой. Наносит 3d6 очков повреждения на сжатие, 2d6 на удар, и имеет три места для стандартной кибернетики, исключая Hydraulic Rams.

Smartgoggles (200)

Хочешь иметь преимущества кибероптики, не теряя человечности? В эти очки можно вставить четыре чипа, симулирующих эффекты кибероптики (стоит на 10% меньше, чем соответствующая кибероптика). Поставляется в комплекте с кабелями и разъемами для smartgun'a, что делает возможным выведение на них прицела (+1 к атаке при стрельбе).

Например, Thermograph, Digital Camera, Low Lite u Targeting Scope, вставленные в очки, будут стоить 200 (цена очков) + 990 = 1190.

Экзоскелетоны (цена разная).

Экзоскелетоны дают пользователю необыкновенную силу. Есть три уровня экзоскелетонов: Сигма, Бета и Омега.

Тип	Сила	Цена
Сигма	12	5000
Бета	14	7000
Омега	16	9000

Обычно, экзоскелетоны поставляются как часть комплекта кибернетики (см. главу Кибер+Панк=Киберпанк). Однако, можно надеть экзоскелетон, не подключая его напрямую к нервной системе. Вместо этого его можно подключить в разъем, как будто это кибербайк или другой транспорт, получая –2 REF за это. *Неплохо, правда? Смотри, чтобы не отняли...*

Одежда и аксессуары**

Штаны	20
Топ	15
Пиджак	35
Ювелирные изделия	10-100
Темные очки	5-50
Контактные линзы	100
Очки	50

** Умножить цену на стиль:

Обычный	x1
Выходной	x2
Бизнес	x3
Высокая мода	x4
Городской	x2

Инструменты

Техсканнер	600
Автоген	40
Набор инструментов	100
Набор инструментов В & Е	120
Набор инструментов для электроники	100
Защитные очки	20
Фонарь	2
Химический факел	1
Светящаяся краска	10 за фут
Светящаяся лента	10 за фут
Веревка	2 за фут
Дыхательная маска	30

Персональная электроника

Голографический генератор	500
Видеопанель	100 за кв. фут
Чип	10
Логкомпас	50
Цифровой диктофон	300
Цифровой фотоаппарат	150
Видеокамера	800
Видео/аудио плеер	40
Видеокассета	4
Карманный телевизор	80
Цифровой проигрыватель чипов	150
Музыкальный чип	20
Электрогитара	100-500
Синтезатор	200-900
Синтезатор ударных	200-800
Усилитель	500-1000

Компьютеры и периферия

Лэптоп	900
Карманный компьютер	100
Кибермодем	Разная
Сотовый кибермодем	Разная
Кабели интерфейса	20-30
Кабели низкого сопротивления	60
Троды	20
Клавиатура	100
Терминал	400

Коммуникации

Встроенная рация	100
Карманная рация	50
Сотовый телефон	400
Мини сотовый телефон	800

Средства визуального наблюдения

Очки-бинокль	200
Бинокль	20
Очки с усилителем света	200
Инфракрасные очки	250
Инфракрасная подсветка	50

Развлечения

Кино	10
Прокат чипа/кассеты	4
Braindance	20

Концерт/спортивное выступление	50
Перекусон	5
Хорошая выпивка**	3
Еда в ресторане**	20
** Умножить на уровень ресторана/бара	
Приличный	x1
Хороший	x2
Отличный	x3

Безопасность

Замок с ключом	20 на уровень
Замок с магнитной картой	100 на уровень
Голосовой замок	200 на уровень
Подслушивающее устройство	200
Отмычка/магнитная карта	500
Отмычка/голосовой замок	1000
Сканнер систем безопасности	1500
Определитель ядов	1500
Глушитель радиопередач	500
Считыватель отпечатков пальцев	500
Сканнер движения	40
Магнитная карта	10
Следящее устройство	1000
“Жучок”	50
Remote Sensors	700
Наручники	100
Наручники-лента	5

Медицина

Кожный степлер	1000
Кожа-спрей	50 за флакон
Кожный диск	Разная
Криокамера	100000
Аптечка	50
Хирургические инструменты	400
Набор первой помощи	10
Медицинский сканнер	300
Анализатор медикаментов	75
Пневматический шприц	100
Посещение клиники	200
День в госпитале	300
День в интенсивной терапии	1000
Замена конечности клонированной	1500

Мебель и обстановка

Нейлоновая сумка	5
Спальник	25
Надувная постель	25
Раскладушка	90
Мебель из настоящего дерева	200
Синтетическая мебель	100 за предмет
Квартира-куб	5000
Лампа	20
Робот-уборщик	1000
Голосовая система выключателей	100

Транспорт

Мотороллер	500
Мотоцикл	1500
Микромашина	2000
Малолитражка	6000
Средний седан	10000
Спортивная машина	20000
Седан – люкс	40000

Примечание: +100% за киберуправление

Услуги

Сотовая связь	100 в месяц
Телефонная связь	30 в месяц
Таксофон	0.5 в минуту
Использование DataTerm	1 в минуту
Кредитная карточка	20 в месяц
Медицинское страхование	1000
Страховка в TraumaTeam	500
Чистый воздух	5 в минуту

Mag Lev Chit	0.25 за станцию
Такси	3 за милю
AV такси	10 за милю
Кабельное ТВ	40 в месяц

Бакалея

Сухой корм	50 на неделю
Обычный набор	150 на неделю
Хороший набор	200 на неделю
Натуральная еда	300 на неделю

Жилье

“Гроб”	20 за ночь
Комната в отеле	100 за ночь
Квартира	200 за комнату в месяц
Дом	1500
Умножить цену на расположение	
Зона Боев	x1
Обычная Зона	x2
Корпоративная Зона	x4
Рекреационная Зона	x6
Коммунальные услуги	100 в месяц

“Ну вот. Запихал в себя кибернетику. Нахапал стволов и брони. Но ты не забыл о том, что тебе надо бы еще где-то спать, и жрать иногда? Не будешь же ты всю жизнь жить в СимСтиме, да и за него надо платить”

-Неизвестная шлюха

Описание

ОДЕЖДА И АКСЕССУАРЫ

В 2020 существует 5 стилей одежды:

Обычный: стандартная уличная одежда.

Выходной: Эквивалент спортивной одежды в 21 веке, со спортивными и корпоративными значками.

Бизнес: Костюмы для бизнеса, традиционные цвета, покрои, обувь из настоящей кожи, и тд. Шерсть и другие натуральные ткани считаются должными атрибутами преуспевающего человека.

Высокая мода: изощренная и дорогущая одежда для высшего класса. Изготавливают такие модельеры, как Мийяке, Си-Фуи Ян и Анна Кальвин.

Городской: Видеокуртки, ткани, изменяющие цвет, камуфляж, кожа, металлические шипы. Логотипы, джинсы, кожаные юбки и ботинки. Самая отможенная кибернетика.

ИНСТРУМЕНТЫ.

Техсканнер: микрокомпьютер с различными системами ввода/вывода, зондами и щупами. Техсканнеры используют диагностические программы, исследуют неполадки и выводят на экран схему устройства.

Автоген: обычный кислородно-ацетиленовый, прямо из бутылки. Около фута в длину, ручной. Так же существуют более мощные версии, вплоть до термитных пик за цену, превышающую базовую в 5-15 раз.

Набор инструментов: куча инструментов для ремонта механизмов, вмещаются в чемодан 4"x16"x2".

Набор инструментов для электроники: см. выше.

Защитные очки: защитные очки для сварки, работы с химикатами и тд.

Фонарь: все в курсе, что это такое. Расстояние 30-40 метров (100-120 футов), можно купить карманные фонари (1/4 расстояния) за полцены.

Химический факел: трубочка в 15 см. (6"). Для использования встряхнуть или сломать. Мягкий свет длится около 6 часов, бывают зеленые, синие и красные.

Светящаяся краска: светится так же, как и химический факел, в течение 4-х часов.

Светящаяся лента: то же, что и светящаяся краска. Светит 6 часов, бывает разной ширины.

Веревка: плетеная синтетика, бывает различной толщины и веса. Выдерживает около 400 кг.

Дыхательная маска: похожа на те, которые используют маляры, закрывает рот и нос, имеет 2 сменных фильтра (1 бак за 10 штук) по бокам. Помогает от смога.

ПЕРСОНАЛЬНАЯ ЭЛЕКТРОНИКА.

Голографический генератор: маленький ящик (примерно 4"x2"x6") проектирует голографическую картину с заменяемого чипа. Генератор совместим с большинством чипов для цифровых камер.

Видеопанель: плоский жидкокристаллический монитор. Не толще 2,5 см. Большинство видеопанелей встроено в телевизоры, но все типы имеют разъемы для подключения как монитора для внешних устройств. Большие панели (0.5м. x 2.5 м.) используются для рекламы. Покупаются в квадратных футах.

Чип: носитель для хранения цифровой информации. Бывают круглые, квадратные и треугольные. Все формы читаются и записываются с помощью адаптеров.

Логкомпас: программируемый внутренний компас, который отслеживает изменение направления относительно заданного.

Цифровой диктофон: звукозаписывающее устройство, использующее как носители чипы. В основном размерами они как две карманные книги; те, которые поменьше — с пачку игральных карт.

Цифровой фотоаппарат: делает цифровые фотографии на чип. Размером с пачку сигарет.

Видеокамера: может закрепляться на голове, на плече или быть в ручном исполнении (это влияет на цену, размер кадра, длительность записи и тд. В таблице заданы параметры камеры, носимой на плече). Обычно, запись ведется на кассету, но можно напрямую подключиться к передатчику с помощью кабелей.

Видео/аудио плеер: проигрывает видеокассеты от видеокамеры наряду со многими старыми форматами.

Видеокассета: см. видеокамеру. В 2020 видеокассета — цифровой носитель высокой плотности, и записывается как изображение, так и звук.

Карманный телевизор:

Телевизор с плоским экраном. Размеры 5"x5"x3/4" или меньше, принимает большинство VHF и UHF станций.

**Ц и ф р о в о й
п р о и г р ы в а т е л ь
ч и п о в:** проигрывает

чипы с аудио и видеозаписями. Чтобы проигрывать видеочипы, нужно подключиться к монитору.

Музыкальный чип: От 1 до 6 попсовых альбомов или любой другой музыки, записанные в полупроводники и пластик. Так же бывают записываемые.

Электрогитара: более легкая, более гибкая в применении, зачастую сложноузнаваемая. Иногда даже струны и лады заменяются клавишами.

Синтезатор: почти не изменился, за исключением размера и мощности.

Синтезатор ударных: новомодный музыкальный инструмент, несколько барабанов и динамик. Влезет в несколько чемоданов, и может быть разложен в любой конфигурации.

Усилитель: см. синтезатор

КОМПЬЮТЕРЫ И ПЕРИФЕРИЯ

Лэптоп: обычный переносной компьютер со встроенным жестким диском, монитором (отсоединяемым) и разъемами для чипов. У них нет продвинутого процессора и необходимого количества памяти для подключения к Сети.

Карманный компьютер: Классический программируемый калькулятор размером 6"x3"xS", ? клавиатурой и разъемами для чипов, запоминает до ста страниц текстовой информации.

Кибермодем: см. раздел "Сеть".

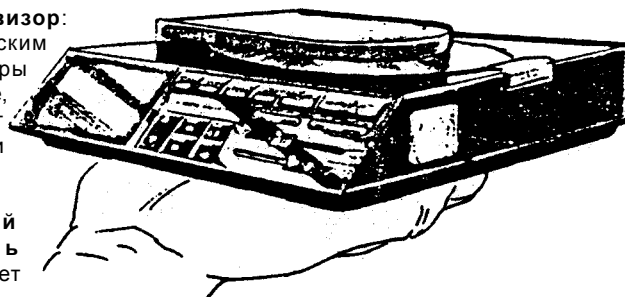
Сотовый кибермодем: см. раздел "Сеть".

Кабели: типичные соединительные кабели с разъемами на концах для подключения кибер-управляемой техники к оператору.

Кабели низкого сопротивления: специальные кабели с низким сопротивлением и уровнем помех для лучшей передачи данных; пользователь получает +1 на все умения, что связаны с подключением (например, управление кибертранспортом или действия в Сети).

Троды: малоэффективное устройство, похожее на виртуальный шлем, для подключения к Сети с -2 на Интерфейс.

Клавиатура: может поставляться с кибермодемом и другой электроникой.



Терминал: компьютерная рабочая станция с клавиатурой, монитором и разъемами ввода/вывода. Терминал можно использовать для выхода в Сеть (пользователь будет неуязвим для большинства Черного софта, но будет о-о-о-очень тормозить (-5 на Интерфейс)). Операторов терминала обычно называют сетевыми черепахами.

КОММУНИКАЦИИ

Встроенная рация: все рации и радиоприемники. Этот приделан к челюсти и виску; ты можешь говорить, почти не применяя голос и слышать с помощью беззвучных вибраций. Радиус действия 10 миль.

Карманная рация: обычная маленькая рация. Радиус действия 10 миль.

Сотовый телефон: мобильные коммуникации, связь на ходу, где угодно в пределах досягаемости спутника. Плата за сервис – 100 в месяц.



Мини сотовый телефон: влезет в пачку из-под сигарет.

СРЕДСТВА ВИЗУАЛЬНОГО НАБЛЮДЕНИЯ

Бинокль: ну, короче, понятно.

Очки-бинокль: высокотехнологичное устройство, совмещает бинокль с лазерным дальномером и, иногда, инфракрасными линзами. В более дорогие версии может быть встроен цифровой фотоаппарат.

Очки с усилителем света: используются для ночного видения, используют технологию "Звездный свет". Однако, можно здорово получить по глазам, если посмотреть на источник яркого света. Можно настроить так (СЛОЖНОЕ задание), чтобы видеть активные инфракрасные лучи.

Инфракрасные очки: в них видно мутное фоновое инфракрасное излучение. Обычно используется с активным инфракрасным источником для подсветки.

Инфракрасная подсветка: см. выше. Ультрафиолетовая подсветка – то же

самое; так же можно использовать с соответствующей кибернетикой.

БЕЗОПАСНОСТЬ

Замок с ключом/картой/голосовой: средства безопасности с соответственно возрастающей сложностью. Обычный замок с ключом – механический, поэтому и вскрываться он должен тоже механическим путем. Карточные и голосовые замки являются электронными (карточные используют магнитную карточку, голосовые – технологию распознавания голоса). У каждого замка может быть четыре уровня сложности, и одна система может включать в себя все три вида замков.

Уровень безоп.	Сложность
Низкая	Средняя(15)
Средняя	Сложно(20)
Высокая	Очень сложно(25)
Максимальная	Почти невозможно(30)

Отмычка/магнитная карта: зонд устройства вставляется в замок вместо нормальной карты. Отмычка добавляет +5 к TECH+Электронная Безопасность+1d10, кидаемого против замка.

Отмычка/голосовой замок: см. выше. Применяется голосовой модулятор.

Сканнер систем безопасности: это устройство разыскивает электромагнитные поля, генерируемые различными сигнализациями (75% того, что сигнализация будет замечена). Нужно кинуть TECH или INT, чтобы определить тип сигнализации.

Определитель ядов: может быть установлен на проверку наличия определенных ядов в воздухе или жидкости. Иначе он известит о появлении чуждой субстанции. 85% определения.

Глушитель радиопередач: обычно умещается в 2 – 3 больших чемодана, но может заполнять собой целый фургон. Глушит электромагнитные передачи в радиусе ~300м. (1000 футов) (включая сотовые телефоны и некоторую кибернетику).

Считыватель отпечатков пальцев: представьте себе, считывает отпечатки пальцев. Может подключаться к замку с магнитной картой или к голосовому замку для создания дополнительного слоя безопасности.

Сканнер движения: типичная сигнализация. Включает в себя сонар, определитель сотрясений, инфракрасную или обычную камеру. Засекает любое движение в определенной области, надежность 95%. Процессор этой системы размером с пачку сигарет.

Магнитная карта: ключ для соответствующего замка.

Следящее устройство: ручное или

помещающееся в чемодан устройство для отслеживания "жучков". Радиус 1 миль.

"Жучок": могут быть размером от спичечного коробка до булавоочной головки. Используют радиацию или постоянную/пульсирующую радиопередачу. Некоторые могут дистанционно включаться/включаться. Обычно продаются в упаковках по 6 штук.

Наручники: они и есть. Несколько более прочные (30 сложность на бросок разлома) из-за новых сплавов. Зачастую (50%) открываются магнитными картами.

Наручники-лента: очень полезно для подавления беспорядков. Одноразовая лента служит временными наручниками (можно и ноги связать) (25 сложность на бросок порвать). С керамическими волокнами, затрудняющими перерезание и гарантированной огнестойкостью. Продаются в упаковках по 12 штук.

МЕДИЦИНА

Кожный степлер: автоматически сшивает края раны скрепками из органического материала, растворяющегося по истечении определенного времени.

Кожа-спрей: гель, по консистенции напоминающий замазку, используется для лечения тяжелых ссадин с потерей участка кожи. Противовоспалительный и стерильный, пропускает воздух и отшелушивается через 2 недели.

Криокамера: охлаждает тело вплоть до уровня, при котором тело может сохраняться с замедленными функциями жизнедеятельности, плюс система снабжения кислородом и поддержки кровообращения. Создана для сохранения умирающих в стабильном состоянии.

Аптечка: стандартная сумка доктора. Содержит antidotes, перевязочные материалы, обезболивающие, аппликаторы, медикаменты и диагностические инструменты (зонды, стетоскоп и тд.).

Хирургические инструменты: полный набор хирургических инструментов (скальпель, ретрактор, зонд, зажимы, пинцет и тд.) и веществ или приборов для поддержания стерильности.

Набор первой помощи: обычная домашняя аптечка. Содержит антисептики, перевязочные материалы и простые обезболивающие препараты.

Кожный диск: небольшая пластиковая пластинка, содержащая определенное количество препарата. Пластинка наклеивается на кожу, и препарат постепенно поступает в кровь. См. раздел Trauma Team насчет препаратов и цен на них.

Пневматический шприц: использует заряд сжатого воздуха, чтобы жидкий

препарат попал в кровь прямо через кожу. См. раздел Trauma Team насчет препаратов и цен на них.

Медицинский сканнер: считывает температуру тела, пульс, кровяное давление, дыхание и уровень сахара в крови, и содержит базу данных на чипе. Добавляет +2 к Диагностике заболевания.

Анализатор медикаментов: размерами от книги до чемодана, эта штукавина распознает тип препарата, его чистоту, или, если препарат не числится в базе данных, вычисляет молекулярное строение и возможные эффекты неизвестной субстанции, если она похожа на ту, что в базе данных числится.

МЕБЕЛЬ И ОБСТАНОВКА

Нейлоновая сумка: спортивная сумка/вещешок 2000х, ассортимент размеров и логотипов.

Спальник: они теперь легче и выдерживают температуры до -100 по Фаренгейту. Можно скомкать до размеров 12"х6"х4".

Надувная постель: самонадувающийся, сильноосжатый матрац. В сдутом виде 6"х2"х4".

Мебель из настоящего дерева/Синтетическая мебель: ну что тут еще скажешь?

Раскладушка: переносная кровать с подушкой, японского происхождения.

Квартира-куб: жилой модуль размером 10"х10"х8", содержащий все основные удобства, спрятанные в углублениях в стенах, и доставаемые оттуда только для использования. Имеется кровать, туалет, маленькая плита, холодильник, телевизор и электронный центр развлечений, откидной письменный стол и обычный раскладной стол. Легко транспортируется.

Лампа: светит. Ассортимент форм и расцветок.

Робот-уборщик: маленькое запрограммированное роботизированное чистящее устройство. Размером примерно с небольшой пылесос. Не слишком умен.

Голосовая система выключателей: система управления голосом включением/выключением света и прочих устройств.

ТРАНСПОРТ

Тут описаны типичные модели начала 21го века.

Мотороллер: улучшенная версия мотороллера 90х с электрическим двигателем. Максимальная скорость около 50 миль в час, заряда батарей хватает примерно на 6 часов (зарядка занимает около 5 минут на станции обслуживания).

Мотоцикл: улучшенные версии обычных

мотоциклов. Дизайн большинства таков, что водитель находится в полулежачем состоянии в откидывающейся кабине. Около половины всех мотоциклов работают на электричестве (максимальная скорость 65 миль в час, 8 часов езды), остальные – на СНООН2 (максимальная скорость 140 миль в час, 4 галлона топлива).

Микромашина: трехколесное транспортное средство на одного (штабелями – двух), часто встречается в Корпоративной зоне. Максимальная скорость 40 миль в час, 4 часа езды. Можно брать напрокат (2 бакса за милю) в киосках; берешь у одного продавца, едешь, куда надо, и оставляешь у первого попавшегося такого же продавца.

Малолитражка: использует метанол или СНООН2, максимальная скорость 90 миль в час, 10 галлонов горючего, четыре сидячих места и сравнительный комфорт.

Средний седан: использует метанол или СНООН2, максимальная скорость 90 миль в час, 15 галлонов горючего, четыре сидячих места.

Спортивная машина: почти всегда использует СНООН2, максимальная скорость 210 миль в час, 10 галлонов горючего, два сидячих места.

Седан – люкс: использует метанол или СНООН2, максимальная скорость 90 миль в час, 20 галлонов горючего, шесть сидячих мест.

Перезарядка: перезарядка аккумуляторов электромобилей за 5 минут. Есть почти на всех станциях обслуживания, стоит 20.

СНООН2: топливо – синтетический метанол. Цена 1d6/3 бакса за галлон (цена скачет ужасно из-за поставок, спроса и деятельности экологических террористов).

УСЛУГИ

DataTerm™: компьютерный терминал, содержащий новости, информацию о погоде, карту города, список событий и другую полезную информацию. Так же может быть использован для выхода в Сеть. Терминалы установлены на бетонные столбики и почти неразрушимы. Теоретически.

Кредитная карточка: можно использовать вместо бумажника, чтобы носить деньги.

Чистый воздух: он и есть. В крупных городах воздух настолько грязный, что эта услуга становится осмысленной.

БАКАЛЕЯ

Сухой корм: массово производимый пищевой продукт, удовлетворяет потребности в питании, но выглядит и пахнет очень похоже на сухой корм для домашних питомцев. Да и на вкус такой же.

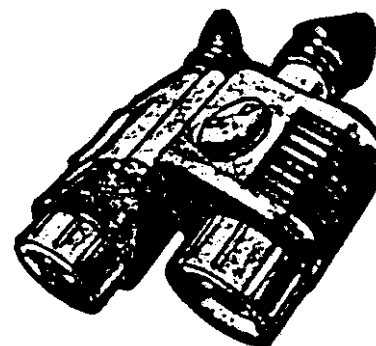
Обычный набор: еда, которую, обычно, едят у телевизора; можно разогреть в микроволновке или охладить, смотря что внутри. Некоторые даже с а м о р а з о г р е в а ю щ и е с я / самоохлаждающиеся. Кухня не фонтан, но все лучше сухого корма.

Хороший набор: хорошая ресторанный еда. Лучшая покупная еда, которую ты сможешь достать. Хочешь лучше – готовь сам (а кто в наши времена на самом деле умеет готовить?).

Натуральная еда: ты знаешь, что это такое. Как минимум, ты встречался с тем, кто это ел.

ЖИЛЬЕ

Гроб: чуть лучше спальника на улице. Тесная обстановка сильно напоминает теску. Имеются в аэропортах и дешевых отелях, обычно оплачиваются с помощью монет. Места достаточно, чтобы развернуться или читать лежа; туалет в другом помещении. Самые дорогие модели имеют телефон или мини-телевизор.



Роли

Персонажи

События Жизни

Задачи и навыки

Оружие

Броня

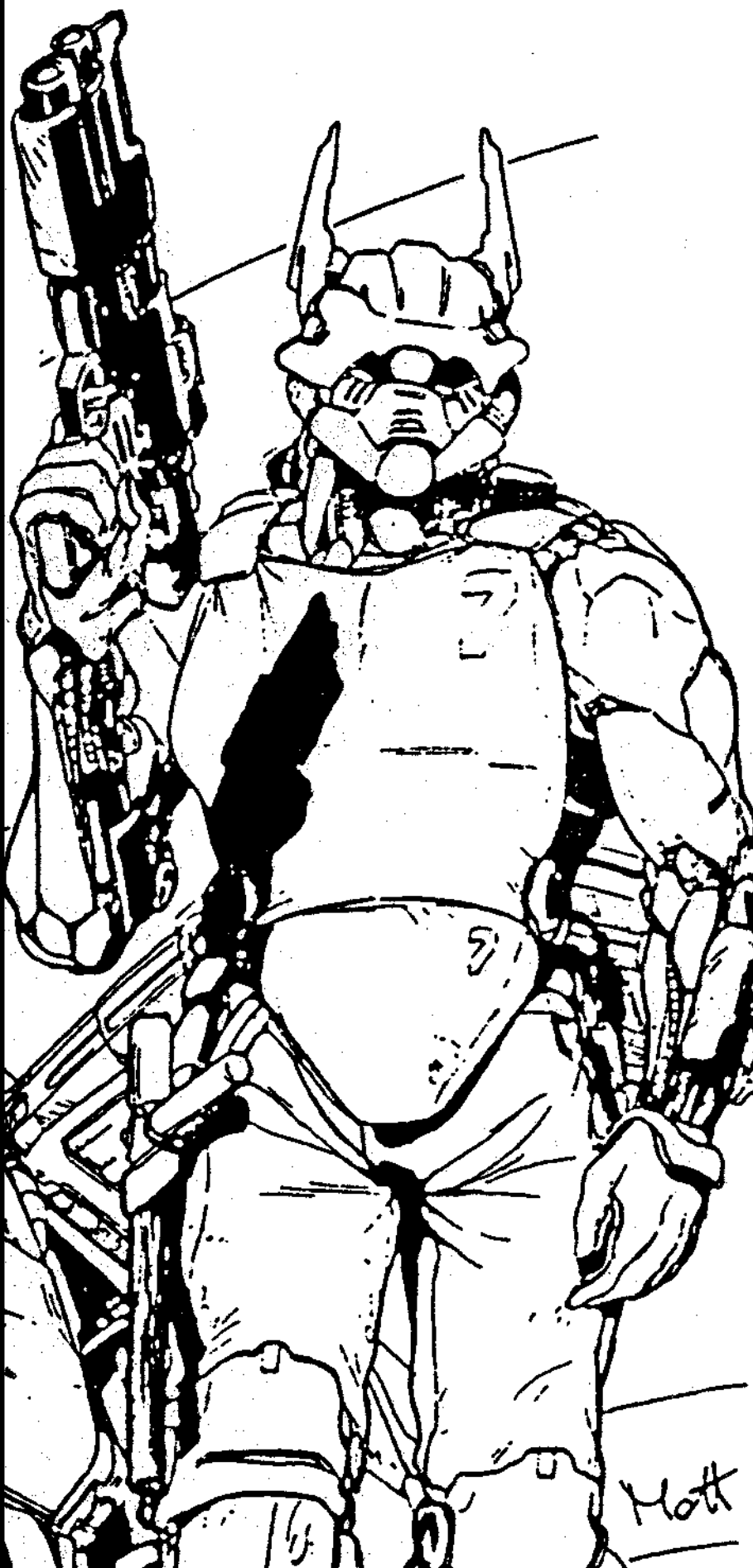
Шмотки

Кибернетика

Боевка

Медицина

Нетранинк



ДОБАВИМ КИБЕРА В ПАНК

Забудь все что ты до этого знал о киборгах. Совсем все!

На дворе 21 век. Сегодня кибергизация, это модно. Кибернетика обтекаема и хромирована под стиль века. Век киберпанка 2020 – век всеобщей кибергизации. Возможности огромны, от чипов данных с навыками игры в теннис, имплантируемых напрямую в нервную систему, до био миниоружий встраиваемых в части тела для самообороны.

Но необходимо помнить - если ты вшит кибернетикой по самые уши, это еще не значит, что не найдется кого-то, кто будет вшит круче. Тебе придется поддерживать кибернетику в надлежащем состоянии, и начищать до блеска внешние поверхности, а так же научиться отличать чужую от подделки. Для чего? Чтобы выжить!

Кибермода

Да, это приятно осознавать, что трансплантант зашит где-то в твоём теле. Если у тебя есть деньги, ты наверняка вставишь в себя пару “усилителей”, несколько чипов с программами, имеющими доступ напрямую к твоей нервной системе, которые работают с твоим встроенным процессором и напоминают о назначенных событиях (к примеру, очень популярный *Органайзер™*). Если ты собираешься подключаться, ты наверно поставишь, интерфейсный и транспортный разъемы, чтобы управлять компьютером и транспортными средствами мысленно. Может быть, заменишь глаза на кибероптику, и вставишь туда записывающее устройство, и радужную оболочку глаза заменишь на полихромированную, меняющую цвета новомодную киберлинзу. Может быть ты хочешь бустер, ускоряющий процесс лечения? Пожалуйста, все что угодно за ваши деньги...

Если твоя работа подразумевает функции охранника, или оперативника (хотя почти во всех родах деятельности в киберпанке есть доля функций боевика), ты наверно вставишь боевые чипы, скорее всего разъем для Смарт Гана, может быть заменишь всю конечность на кибернетическую. А что? В нее можно встроить много полезных инструментов, а так же повысить

силу и реакцию по сравнению с обычной рукой, а слушается она не хуже.

Как киберпанк, ты всегда желаешь запихать в себя самое новое, модное, полезное... И конечно же - дорогое!

Конечно, притензиозный панк всегда знает тысячу и один способ (и почти все незаконны), как “поднять” необходимую сумму.

Но перед тем, как ты начнешь яростно вшиваться, подумай над этим –

Киберпсихоз

Что-то происходит с людьми, когда они начинают запихивать в себя металл и пластик. Они начинают меняться. И это не очень-то приятные изменения.

В 2020 мы зовем это – *Киберпсихоз*; психическое заболевание, вызываемое постоянным присутствием в организме инородных тел. На первой стадии заболевания жертва начинает больше интересоваться техникой, чем людьми. Очень скоро он начинает игнорировать людей – родителей, друзей и любимых. Даже еда и сон становятся для него менее важными. В конце концов, присутствие людей начинает раздражать больного, и жертва начинает испытывать жуткую агрессию по отношению ко всему живому, и желаете истребить все живое.

А как можно заработать киберпсихоз?

Каждый персонаж в игровой системе киберпанк 2020, имеет характеристику, называемую эмпатией (EMP). Эта характеристика показывает, насколько хорошо персонаж контактирует с людьми, так же она является базовой для таких навыков как лидерство, ложь, убеждение, соблазнение и т.д.

А каждое кибернетическое устройство имеет свою Цену Человечности (Humanity Cost). Цена человечности со всех встроенных кибернетических устройств, встроенных в человека, суммируется.

За каждые 10 очков Человечности человек теряет единицу ЕМР (нецелые значения округлять вниз)

К примеру, я вставил в себя кибернетики на 36 человечности, это значит, что я теряю 3 ЕМР

С эмпатией 3 - персонаж становится “холодной рыбой”, бесчувственным и холодным. С эмпатией 2 - персонаж равнодушный, неприступный и отталкивающий для окружающих. С эмпатией 1 - персонаж агрессивный филантроп. Он должен постоянно бороться с собой, чтобы не сорваться и не совершить беспричинного акта насилия жестокости или убийства.

Когда эмпатия падает до 0 или ниже, персонаж становится совершенным киберпсихом. Он управляет безумием и ненавистью ко всем живым существам. С этого момента нет возврата назад. Персонаж переходит в руки Мастера, который отыгрывает NPC соответственно с описанием киберпсихоза.

Не всегда киберпсихоз вызывает приступы ярости. Зарегистрировано много случаев другого типа симптомов: непреодолимое желание соврать, kleptomания, садизм, жестокость, раскалывающие личность и очень расшатывающие психику.

Психо Отдел

Киберпсихоз стал огромной проблемой 2000-ых. Федеральными властями был создан отдел по борьбе с киберпсихозом. А что станешь делать, когда перевшившийся киберпсих убивает всех попадающихся по руку? Был создан Психо Отдел (Psyho Squard), куда отправляются только профессиональные полицейские, и занимаются одной задачей – охотятся и захватывают или убивают киберпсихов.

ПсихоОтдел существует почти во всех полицейских участках, известный под названиями C-SWAT, PSYCHE-DIV, CYB-Enforcement и MAX-TAC. Они вооружены лучшим оружием, лучшей броней, лучшим оборудованием и лучшими транспортными средствами. Большинство использует оружие начиная от пушек и выше. Да и сами они по природе своей, не очень то приятные люди.

Регистрация кибернетики

Хотя официально, в Уголовном Кодексе Соединенных Штат сказано, что арест возможен только после факта совершения преступления, однако, это не останавливает большинство полицейских отделов, от применения профилактических мер (в особенности к этому любят прибегать корпоративные службы

безопасности). Психо Отдел собирает информацию о том, в кого и что вшито, их скрытые камеры и детекторы разбросаны по всему городу. Они часто могут предсказать, кто в ближайшее время перейдет за черту, и впадет в киберпсихоз. Когда потенциальный псих подходит к опасной черте, Психо Отдел отлавливает его и предлагает ему выбор: он может продолжать в том же духе и рисковать в один прекрасный момент оказаться под огнем психо отдела (“... Мы просто волнуемся, что наиболее активные жители города могут... ну вы знаете... попытаться предотвратить угрозу сами... э... мы просто предупреждаем... ”), или пройти регистрацию.

Регистрация это нечто вроде договоренности. Ты соглашаешься наблюдаться у киберпсихолога (восстанавливая 2 НС в неделю, до полного восстановления ЕМР), а отдел устанавливает небольшой передатчик в твою кибернетику, позволяющий им знать твоё местоположение. Просто на всякий случай... Полиция сразу не будет вставать у тебя на пути, и Психо Отдел не будет палить в тебя из пулемета просто за то что ты прикупил немного наркоты из под полы.

Правда ходят слухи, что некоторые департаменты заодно имплантируют небольшой заряд взрывчатки, но все мы знаем, что все это противоречит Уголовному Кодексу, не правда ли?

Кроме того, можно и не регистрироваться, но нельзя забывать об этих нервных горожанах – активистах.

Трата человечности

Так как же это применимо ко мне?

Элементарно. Каждый раз, когда ты вшиваешь в себя киберустройство, ты теряешь некоторую часть человечности (платишь НС). Но эти потери не одинаковы – разные люди реагируют по разному на каждый имплантант. Сколько НС ты заплатишь, зависит от случайного броска кубика, за каждое устройство.

Очень низкая	1D6/2
Низкая	1D6
Средняя	2D6
Высокая	3D6
Очень высокая	4D6

Запомни – все потери суммируются.

Терапия

Запомни, что единственный способ не свалиться за край и вернуться к нормальному образу жизни – лечиться. Психо Отдел возьмет тебя кричащим и бьющимся в ярости о стены, и привяжут тебя

металлической кушетке психотерапевта. Специальные зонды выключат твою кибернетику. А потом начнется длительный и тяжелый процесс промывания твоих мозгов, и реконструкция тебя в более социального типа.

Киберпсихолог использует комбинации мозговых стимуляторов, наркотиков, гипноза и прочие отвратительные виды лечения, чтобы перестроить поврежденную психику. Когда вся кибернетика вытащена или выключена, персонаж будет 2 очка ЕМР в неделю, находясь под воздействием киберпсихолога.

К примеру: Дикарь был доставлен в приемную доктора Рикка в состоянии ЕМР –3. Лечение займет как минимум 5 недель, и за это время Дикарь вернется к своему начальному значению ЕМР = 6.

Кибертехнологии

Кибернетику можно приобрести почти везде. Некоторые медицинские процедуры просты, и могут быть произведены даже в полевых условиях. Установка таких сиберустройств больше похожа на прокалывание ушей. Также можно устанавливать дополнения и улучшать старую кибернетику, за цену новой части.

Что нельзя купить и установить в обычной клинике, так это кибернетику называемую “Черной”. Такие устройства можно приобрести через криминальные структуры на Улице, и установить за большие деньги в подпольных клиниках, называемых Рипердоками. Черная кибернетика как правило опасна, плохо устанавливается, и очень дорога. Но ведь мы тут все большие мальчики, не так ли?

Цена Операции

Каждый тип кибернетических устройств имеет Цену Операции.

(N) Незначительная

Требуется: полевая клиника
Время операции: 1 час
Повреждения: 1hr
Цена: Включена в цену изделия
Сложность: 10

(M) Малая

Требуется: медединыкий центр или хирургическая клиника
Время операции: 2 часа
Повреждения: 1d6+1 hr
Цена: 500eb
Сложность: 15

(MA) Значительная

Требуется: Полная госпитализация
Время операции: 4 часа
Повреждения: 2d6+1 hr
Цена: 1500eb
Сложность: 20

(CR) Сложная

Требуется: Полная госпитализация
Время операции: 6 часов
Повреждения: 3d6+1 hr
Цена: 2500eb
Сложность: 25

“Нет! Это совсем не больно”

“Ну может чуть-чуть пощиплет”

“Заткнись Вили! Прекрати орать! Как по твоему я должен прилеплять эту штуку, если ты дергаешься и голосишь как маленький?!”

-Сцена в клинике

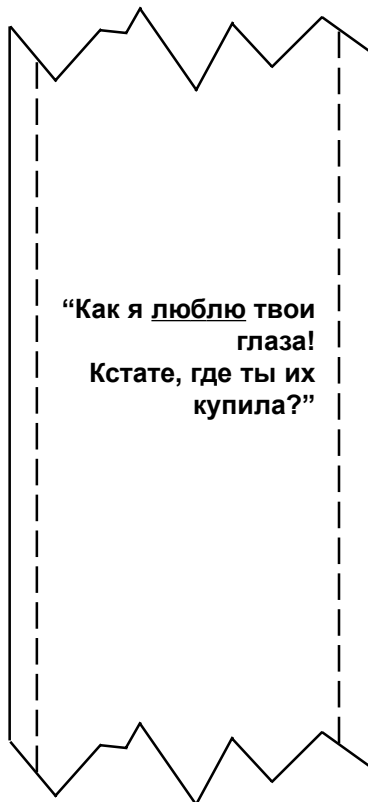
Cybrpunk 2.0.2.0

Кибернетика	Опер.	ID Код	Описание	Цена	Потеря Чел.
FASHIONWARE	-	-	Косметика и украшения	-	-
Biomonitor	(N)	(BIO)	+2 к сопротивлению наркотикам	100	1
Skinwatch	(N)	(SWTC)	Подкожные часы	50	1
Light Tattoo	(N)	(LT)	Декоративная татуировка	1-20	0.5
Shift-tacts	(N)	(SHF)	Меняющие цвет контактные линзы	1-200	0.5
ChemSkins	(N)	(CSK)	Краска меняющая цвет кожи	200	1D6/2
Synthskins	(N)	(SYN)	Меняющая цвет искусственная кожа	400	1D6
Techhair	(M)	(TEH)	Волосы меняющие цвет и оттенок	1-200	2
NEURALWARE (Processor)	(M)		Базовый процессор требуется для всех систем	1000	1D6
Kerenzikov Boosterware	(N)	(RFB)	+1 к инициативе за уровень до +2	500	1D6/2D6
Speedware (Sandevistan)	(N)	(SW)	+3 к инициативе на 5 раундов	1600	1D6/2
Tactile Boost	(N)	(TB)	+2 к тактильным ощущениям	100	2
Olfactory Boost	(N)	(OLF)	+2 к обонятельным ощущениям	100	2
Pain Editor	(N)	(TE)	Отключает боль, чувство холода и жары	200	2D6
Cybermoden Link	(N)	(PE)	Прямое соединение с кибермодемом	100	1pt
Vehicle Link	(N)	(VLNK)	Прямое подключение с транспортным средством	100	3
Smartgun Link	(N)	(WLNK)	Работа со смартганами	100	2
Machine/Tech Link	(N)	(MLNK)	Прямое подключение к тяжелой технике	100	2
DataTerm Link	(N)	(DLNK)	Закачка данных с ДатаТерма в память	100	2
Interface plugs	(M)	(PLG)	Разъем для подключения и чипов	200	1D6 за пару
CHIPWARE					
Reflex Chips	-	(APTR)	Чипы рефлекторных навыков	varies	0
Memory Chips	-	(MRAM)	Чипы с данными и знаниями	varies	0
Chipware Socket	(N)	-	Держит до 10 чипов	200	1D6/2
IMPLANTS	-	-	Кибернетика помещаемая в тело	-	-
Nasal Filters	(M)	(NF)	Фильтрует токсичные газы, 70% эффективность	60	2
Gill	(MA)	(GL)	Система дыхания водой, 4 часа	400	3D6
Impendent Air Supply	(MA)	(IA)	25 минут дыхания	300	2D6
Mr. Studd™ Sexual Implant	(MA)	(MS)	Всю ночь. Каждую ночь. И она никогда не узнает	300	2D6
Contraceptive Implant	(M)	(CI)	Контцепт на 5 лет. 98% эффективность.	100	0.5
Subdermal Pocket	(M)	(PKT)	2"x4" корман накрытый Realskinn™	200	2D6
Adrenal Booster	(M)	(ADB)	Ускоряет REF +1 на 1D6+2 раундов, три раза в день	400	2D6
Subdermal Armor	(CR)	(SDA)	Броня на торсе SP 18	1,200	2D6
Motion Detector	(M)	(MD)	Детектор движения 20 м² 70% эффективности	200	2D6
Digital Recorder	(M)	(DGR)	2 часа записи с любого цифрового устройства	200	2
Audio/Video Tape Recorder	(M)	(AVR)	2 часа с аудио / видео линка	300	2
Radar Sensor	(M)	(RA)	Радар, радиус 100м. Требуется кибероптика, (70%)	200	2
Sonar Implant	(M)	(SN)	50м сонак. Только в воде, 70% эффективности	300	2
Radiation Detector	(M)	(RAD)	10м радиус 80% эффективность	200	2
Chemical Analyser	(M)	(CH)	5м радиус 70% эффективность	200	2
Voice Synthesizer	(M)	(VS)	Может подделывать голос (60%). До 10 голосов	600	1D6
AudioVox	(M)	(LS)	Голосовые спецэффекты +2 к Performance.	700	2D6
BIOWARE	-	-	Биологические улучшения	-	-
Grafted Muscle	(MA)	(GR)	Увеличивает BODY до +2	1000/ пункт	2D6
Muscle and Bone Lace	(N)	(MBL)	Увеличивает BODY на 2	1,500	1D6/2
Skin Weave	(N)	(SKW)	Броня на все тело 12 SP	2,000	2D6
Enhanced Antibodies	(N)	(EA)	Лечение быстрее на +1 пункт в день	3,000	1D6/2
Toxin Binders	(N)	(TBN)	Спасбросок от ядов и наркотиков с +4	3,000	1D6/2
Nanosurgeons	(N)	(NSR)	Удваивает скорость лечения	6,000	1D6/2
CYBERWEAPONS	-	-	Имплантированные в тело оружия	-	-
Scratchers	(N)	(SCR)	Оружие в теле (руки) 1D6/2 повр.	100	2D6
Implanted Fangs (Vampires)	(N)	(VAM)	Оружие в теле (рот) 1D6/3 повр.	200	3D6
Rippers	(M)	(RIP)	Оружие в теле (руки) 1D6+3 повр. (AP = нож)	400	3D6
Wolvers	(M)	(WLV)	Оружие в теле (руки) 3D6 повр. (AP =нож)	600	3D6+1
Big Knucks	(M)	(BGN)	Оружие в теле (руки) 1D6+2 повр.	500	3D6
Slice N'Dice	(M)	(SND)	Оружие в теле (руки) 2D6 повр.	700	3D6
Cybersnake	(MA)	(CSN)	Киберорудие самоконтролируемое 1D6 повр.	1,200	4D6
CYBEROPTIC	(MA)	-	Базовый глазной модуль (до 4 опций в глазу)	500 глаз	2D6 кажд.
Color Shift	(N)	(CF)	Позволяет менять цвет, модные эффекты.	300	0.5
Image Enhancement	(N)	(IE)	+2 Awareness при визуальном осмотре	300	1
Targeting Scope	(N)	(TA)	+1 на все атаки из смартгана	400	2
Times Square Marquee	(N)	(TS)	Жидкокристаллический дисплей для сообщений	300	1
Teleoptics	(N)	(TE)	Увеличение макс. в 20 раз	150	0.5
Micro-optics	(N)	(ME)	Микроскоп	150	0.5
Anti Dazzle	(N)	(AD)	Иммунитет в ослеплению ярким светом и лазером	200	0.5
Low Lite™	(N)	(LL)	Видишь в сумерках.	200	0.5
Thermograph sensor	(N)	(TH)	Видишь теплые поверхности, термозрение	200	1
Infrared	(N)	(IR)	Видишь в полной темноте используя тепло эмиссию	200	1
Ultra Violet	(N)	(UV)	Видишь в полной темноте используя УФ подсветку	200	1
MicroVideo Optic	(N)	(MV)	Видео камера до 20 мин (занимает 2 опции)	300	0.5
Digital Camera	(N)	(DC)	Цифровой фотоаппарат, 20фото (занимает 2 опции)	300	0.5
Dartgun	(N)	(DE)	Ядовитое оружие (занимает 3 опции) несет 1 дротик	200	2

Cybrpunk 2.0.2.0

Кибернетика	Опер.	ID Код	Описание	Цена	Потеря Чел.
CYBERAUDIO	(M)	Базовый сл. модуль Нет ограничения кол-ва опций		500	2D6
Amplified Hearing	(N)	(AH)	+1 Awareness при броске на слух	200	1
Radio Link	(N)	(RL)	Радио коммуникатор на 1 милю	100	1
Phone Splice	(N)	(PS)	Сотовый коммуникатор	150	1
Scrambler	(N)	(SC)	Нельзя подслушать без дешифтора	100	0.5
Bug Detector	(N)	(BD)	Определяет наличие жучков. 3 м. 60%	200	0.5
Voice Stress Analyser	(N)	(VSA)	Детектор лжи +2 к Human Perception и Interrogation	200	1
Sound Editing	(N)	(SE)	Фильтрация шумов +2 Awareness на слух	150	0.5
Enhanced Hearing Range	(N)	(EH)	Слышишь в сверхзвуковом и дозвуковом диапазонах	150	2
WearMan™	(N)	(WM)	Встроенный плеер	100	0.5
Radar Detector	(N)	(RD)	Пикает при встрече луча радара (40%)	150	0.5
Homing Tracer	(N)	(HT)	Преследование по сигналу	200	0.5
Tight Beam Radio Link	(N)	(TBR)	Радиоканал узким лучом	200	1
Wide Band Radio Scanner	(N)	(WB)	Принимает передачи на всех волнах, сканер	100	2
Micro-recorder Link	(N)	(MR)	Переходник к встроенному устройству записи	100	0.5
Digital Recording Link	(N)	(DR)	Переходник в цифровую запись звука	100	0.5
Level Damper	(N)	(LD)	Авто компенсатор шумов	300	0.5
CYBERARM	(CR)	-	Стандартная киберука (4 опции)	3,000	2D6
CYBERLEG	(CR)	-	Стандартная кибернога (3 опции)	2,000	2D6
Quick change Mount	(N)	(QC)	Смена киберконечности за 1 ход	200	2
Hydraulic Rams	(N)	(HRAM)	SDP конечности = 30, 3х повреждения	200	3
Thickened Myomar	(N)	(THK)	SDP конечности = 25, 2х поврежд. +50% прыжки	250	2
Reinforced Joints	(N)	(RJ)	SDP конечности +5	200	1
Artificial Shoulder Mount	(CR)	(ASHO)	Позволяет вешать еще 2 руки (не больше одной)	1,500	2D6
Microwave/EMP Shielding	(N)	(MSR)	Конечность неподвержена микроволновому излуч.	300	1
Plastic Covering	(N)	(PSTK)	Цветное или прозрачное покрытие	1-200	1
RealSkin™	(N)	(REAL)	Выглядит как настоящая (сложность заметить 20).	200	-
SuperChrome®	(N)	(SUPR)	Металлопокрытие	200	3
Kevlar	(N)	(ARM)	SDP конечности = 20	200	1D6
HANDS & FEET	-	-	Кисти и ступни	-	-
Standard Hand	(N)	(STD)	Нормальная кисть	150	0
Ripper Hand	(N)	(RPH)	Стандартная кисть со встроенными гирегами	600	2D6
Hammer Hand	(N)	(HAM)	Кулак наносит 1D10 повреждений	600	2D6
Buzzer Hand	(N)	(BUZ)	Нитецеркулярная пила. 2D6+2. Режет мягкую броню	600	2D6
Tool Hand	(N)	(TOL)	Инструменты в пальцах	600	2
Grapple Hand	(N)	(GRP)	Забрасываемая кошка в кисти, 100 метров	350	3
Extension Hand	(N)	(EXT)	Выдвигается на 1 м	350	2
Spike Hand	(N)	(SPK)	Острые коготки 1D6+3 AP повреждений	500	2D6
Modular Hand	(N)	(MOD)	Любые 4 инструмента	600	2
Standard Foot	(N)	(STDF)	Нормальная ступня	200	0
Talon Foot	(N)	(TAL)	На ногтях лезвия 1D6 повреждений (AP как нож)	600	2D6
Tool Foot	(N)	(TOLF)	Инструменты	300	2
Web Foot	(N)	(WEB)	Удвояет скорость плавания, +3 к swim	500	2
Grip Foot	(N)	(GRPF)	Разработана для скало лазания +2 к Climb	500	2
Spike Heel Foot	(N)	(SPKF)	Шпора. Пинки назад 2D6 AP повреждений	500	2D6
BUILT INS	-	-	Встраиваемое в киберконечность	-	-
AV Tape Recorder	(N)	(AVR2)	Пишет видео и аудио на кассеты	250	1
Cybermodem	(N)	(CMD)	Встроенная "кибердека" 5,000 за сотовую версию	3000	1
Digital Recorder	(N)	(DGRC)	Записывает цифровые данные на встроенный чип	300	1
Storage Space	(N)	(STR)	2"x6" свободного места. Можно закрыть на замок	50	5
MiniCam	(N)	(CAM)	Выезжающий фотоаппарат (20 снимков)	200	2
MiniVid	(N)	(MVID)	Выезжающая видеокамера (30 минут)	400	2
Hidden Holster	(N)	(HOL)	Место для хранения оружия	100	1
LCD Screen Readout	(N)	(LCD)	Минимонитор, можно вывести на внешний экран	200	1
Techscanner	(N)	(TKSN)	Техсканер	400	3
CYBERWEAPONS	-	-	Оружие в киберконечности	-	-
Grenade Launcher	(N)	(GLN)	1 граната любого типа	500	2D6
Micro-Missile Launcher	(N)	(MML)	4 микроракеты, каждая наносит 4D6 повреждений	900	2D6
Popgun	(N)	(PUG)	Выезжающее оружие	2-800	2D6
Flame Thrower	(N)	(FTH)	2D6 поврежд. в 1ый раунд, 1D6/2 в следующие два	600	2D6
Weapon Mount & Link	(N)	(WML)	Вмонтированное крепление с линоком под 1 оружие	100	3
2 shot Capacitor Laser	(N)	(LSR)	На предплечьи . Лазер, малый 3D6 повреждений	800	2D6
LINEAR FRAMES	-	-	Импантируемые экзоскелеты	-	-
Frame Sigma	(MA)	SIGMA	Сила = 12	6000	2D6
Frame Beta	(MA)	BETA	Сила = 14	8000	2D6
Frame Omega	(MA)	OMEGA	Сила= 16	10,000	3D6
BODY PLATING	-	-	Внешняя броня на тело	-	-
Cowl	(MA)	(SKUL)	Черепное покрытие, SP 25	200	1D6
Faceplate	(CR)	(FACE)	Защитная маска SP 25	400	4D6
Torso Plate	(MA)	(TORS)	На грудь (торс) SP 25	2000	3D6
Front Optic Mount	(MA)	(FOM)	До 5 опций на лице	1000	4D6
Sense ext. ("Rabbit Ears")	(M)	(RABB)	Дополнительные на голое для оптики и аудио.	500	3D6

ОПИСАНИЕ КИБЕРНЕТИКИ

**Fashionware
(Биомода)**

Обычно киборгами считают тех, кто носит механические усилители в своем теле, но на самом деле грань между киборгом и обычным человеком очень размыта (Вы назовете свою подругу киборгом, если она носит контактные линзы? А свою бабушку, за то что она пользуется слуховым аппаратом и искусственным тазобедренным суставом?) Именно на этой размытой грани и находится биомода - легкие в ы с о к о т е х н и ч е с к и е приспособления, широко распространенные в мире Киберпанка.

Biomonitor (Биомонитор)

Любимое устройство соло и нервных корпорейтов обеспокоенных уровнем своего кровяного давления. Вмантированный в предплечье, прямо под кожу, биомонитор показывает состояние здоровья - пульс, дыхание, кровяное и внутричерепное давление, температуру, уровень содержания сахара и холестерина в крови. Дисплей состоит из светодиодов, которые меняют свой цвет в зависимости от состояния, от красного (критическое), до зеленого (отличное). Достаточно просто отогнуть ворот, взглянуть на маленькие светящиеся лампочки и прочитать подписи под ними. В игровой механик, его наличие добавляет +2 к чеку сопротивляемости пыткам и наркотикам.

Skinwatch (Подкожные часы)

Предшественники биомониторов - подкожные часы имплантируются прямо под эпидерму и с помощью микроскопических светодиодов показывают светящиеся цифры прямо из-под кожи. Они могут монтироваться где угодно, но чаще всего их ставят на запястье

или палец. Более современные версии могут настраиваться с помощью нажатия на цифры, до появления нужной комбинации. А самые современные имеют также встроенный будильник, с виброрежимом.

Light Tattoo (Светящиеся татуировки)

Излучающие химически выделяемый свет татуировки вшиваются под верхний слой кожи и светятся цветным узором.

Shift-tacts (Линзы) Это цветные контактные линзы, очень похожие на дорогую кибероптику. Зеркальные, солнцезащитные линзы любые окраски, температурно или эмоционально сенсорые линзы, способные менять цвет, рисунок или узор.

ChemSkins (ХимКожа) Это специально химически красящий порошок или раствор, который втирается или впитывается в кожу. Он придает коже новый оттенок, также существуют температурносенсорые порошки, меняющие цвет при изменении температуры. Очень дорогая ХимКожа, чувствительна к гормональным изменениям. Допустим, можно приобрести порошок, после которого ваша кожа будет становиться черно желтого тигрового окраса, когда вы приходите в ярость или возбуждаетесь.

SinthSkins (СинтКожа) Более изощренная версия светящихся тату, СинтКожа - слой светящегося пластик прикрепленного к коже человека. СинтКожа может показывать цветные изображения, световые эффекты и т.д. Изображение берется со сменного настроечного чипа (100eb) который вставляется в специальный подкожный разъем (обычно установленный под волосами)

TechHair (TexХаер) Такие волосы

вживляются вместо натуральных с использованием химических реактивов. Монгие типы температурносенсорны и меняют цвет или встают в зависимости от погоды. Другие виды имеют пигментную окраску использующуюся в светящихся тату, их цвет можно менять по своему желанию, использующие специальные химические шампуни. ТехХаер можно имплантировать в виде ирокеза, волосяных узоров, полностью заменять волосы, вживлять в гриву, мех, усы, и другие менее доступные взгляду (но интересные) места.

Neuralware (Неуротехника)

Одно из наиболее важных направлений в кибернетике - неуротехника. Этот тип устройств обычно выпускается в виде микросхем, подключаемых к нервным окончаниям для улучшения способностей человека.

Базовый неуро-процессор вживляемый в основание позвоночника используется для маршрутизации сигналов между кибернетикой и нервной системой. Это основное устройство, для любых типов неуро интерфейсов, таких как усилители рефлексов, интерфейсных разъемов, оружейных, автомобильных, ДатаТермов линков, мини компьютеров, и сенсорных усилителей. Неуро-процессор имеет свободное пространство, которое позволяет устанавливать дополнительные сопроцессоры, каждый из которых имеет разъем для подключения следующего.

Благодаря нано технологиям, имплантация неуропроцессора на самом деле намного проще чем может показаться с первого взгляда. Базовый модуль приращивается к окончанию позвоночника, нанотехнологические устройства

монтируют микроскопические соединения нервных окончаний с центральным процессором. Этот процесс занимает достаточно длительное время (1d6+7 дней)

Coprocessor (Сопроцессоры)

Это специализированные дополнения, которые можно подключить к главному процессору, когда захочется. Весь процесс установки занимает около часа, а провести его можно даже в полевых условиях. Некоторые типы сопроцессоров усиливающих рефлексы позволяют улучшить реакции до сверхчеловеческих, другие типы сопроцессоров (линки) позволяют взаимодействовать напрямую с компьютерами, базами данных, автомобилями и другими устройствами. Имея неуропроцессор, на него можно цеплять сколько угодно сопроцессоров.

Reflex booster (рефлекторные бустеры)

С о п р о ц е с с о р ы специализированные на увеличении скорости передачи невро сигналов. Большое преимущество рефлекторных бустеров - улучшение броска инициативы в бою. Бывает два типа рефлекторных сопроцессоров. Одновременно может быть установлен лишь один тип бустеров.

Kerenzikov boosterware (бустер Керензикова) Этот бустер всегда находится во включенном состоянии и человек всегда реагирует с более высокой скоростью. Использование этого бустера позволяет повысить базовую инициативу выше 10. Этот бустер имеет высокую цену человечности, поскольку человек начинает видеть мир в замедленном темпе. Бывает 2х типов +1 и +2 к инициативе, HL, соответственно, 1d6 и 2d6

Speedware (ускоритель)

Работает при включении,

требуется некоторое время чтобы адаптироваться к резкому ускорению. Сначала человек мысленно должен произнести активирующее слово, а через 1 раунд бустер включится. Ускорение будет продолжаться 5 полных раундов (+3 к инициативе), после чего бустер отключится. После отключения требуется снова подать команду и прождать 2 раунда, чтобы бустер включился вновь.

Большое преимущество ускорителя - малая цена человечности, поскольку тело обычно находится в нормальном состоянии времени.

Tactile booster (Осязательный бустер)

Улучшает бросок Awareness, основанный на осязании, на +2, его можно включать и выключать по желанию, требуется один раунд на переключение.

Pain Editor (Болевой контроллер)

Этот сопроцессор приостанавливает передачу болевых импульсов в мозг, делая владельца невосприимчивым к пыткам, потерям конечностей (органов) и физическим мукам. Это не значит что ты не получаешь повреждений, просто ты не замечаешь их пока полностью не ослабеешь. (чек выносливости делается на 2 уровня сложности ниже чем обычно)

Offactory Boost (Усилитель обоняния)

Улучшает бросок Awareness, основанный на обонянии, на +2. В дополнении к этому добавляет +2 к слежке в тени (Shadow Track) (выслеживание по запаху), а также имеется 50% шанс определить запах, и начать выслеживать без наличия каких либо других следов. Его можно включать и выключать по желанию, требуется один раунд на переключение.

Устройство смартгана

(в переводе с английского смартган значит "умный ствол")

- 1) Сверху на стволе устанавливается лазерный прицел. Когда цель в мишени, лазер шлет сигнал через интерфейсный разъем (в народе просто плаг) к смартган линку.
- 2) Линк обрабатывает сигнал и передает его процессору
- 3) Процессор ждет сигнала "огонь" от твоего тела и подает сигнал спуска курка через линк и плаг на оружие
- 4) Пистолет стреляет
- 5) Если есть кибероптика и встроенный прицел, на экране появляется перекрестие. Когда лазерный луч пистолета и перекрестие в оптике совпадают, пистолет стреляет.

**Links
(Линки)**

С о п р о ц е с с о р ы специализированные на конвертировании сигналов от устройства, которым вы собираетесь управлять в неврокод. Имеется пять основных видов линков, нужно иметь соответствующий линк для работы с конкретным устройством.

Cybermodem link Является базовым процессором для перевода информации сети в изображения. Он заменяет интерфейсную программу и позволяет нетраннеру воспринимать более широкий спектр ощущений, чем через интерфейсную программу.

Vehicle link Позволяет контролировать транспортное средство напрямую посылая мозговые импульсы. Существуют такие виды транспорта как AV4, автомобили, самолеты, вертолеты, мотоциклы. У них обычная система управления заменена компьютерной. Человек подключается напрямую к компьютеру используя интерфейсный разъем (Interface Plug) и кабели, и посылает команды непосредственно своей нервной системой. Изменяя мощность, торможение, ускорение и т.д. Кибертранспорт более чувствителен - это как водить продолжение себя. В игромеханике это означает что водитель кибертранспорта использующий линк получает +2 к вождению (driving), пилотированию (pilot) и подобным навыкам. Модернизация обычного вида транспорта до киберавто стони 40% от базовой стоимости.

Smartgun link Смартганы - модифицированные версии обычного оружия, имеют встроенный микропроцессор, который подключается к человеку через интерфейсный разъем. В смартганах используется небольшой эхо или лазеро

локатор для наведения на цель сканирующий с частотой несколько кило герц. Рука ведет оружие в поисках цели, а выстрел производится мысленным сигналом к компьютеру (сигнал может исходить также с системы наведения в кибероптике). Смартганы намного более точны чем обычное оружие. Использование их автоматически добавляет +2 к броску атаки. Цена модернизации обычного оружия до смартгана в два раза выше цены самого оружия.

Machine/Tech link Позволяет контролировать автоматические заводы, или тяжелые механизмы. Также можно контролировать небольшие станки и аппараты в не заводских условиях.

Dataterm link Этот сопроцессор позволяет получать прямой доступ к хранилищам информации с Dataterma, передавая информацию на Time Square Marquee или на LCD встроенные в кибероптику или в смар-очки. В игромеханике это позволяет персонажу работать с той же информацией, которую он мог бы получить на Dataterme, даже если его нет под рукой.

Interface Plug

Это основа киберкультуры. Обычно устанавливаемые на запястьях, позвоночнике или черепе, они подключаются к нервным окончаниям, и передают/принимают информацию напрямую с центрального неуропроцессора. Разъем может использоваться для установления рефлекторных и информационных "чипов умений" (skill chips), или как разъем для подключения интерфейсных кабелей (позволяющих напрямую подключиться к любому устройству, к которому имеется линк). Интерфейсные разъемы очень распространены. Многие компании даже оплачивают их установку своим сотрудникам. Имеется возможность подключаться почти ко всем видам

устройств. Интерфейсные разъемы очень важны для нетраннеров, которым важна скорость передачи данных для работы в сети, и соло которые часто используют смартган.

Большинство людей носят разъем на запястии для удобства использования, но истинный кибертехник может установить разъем в виске, за ухо или на шее в основании черепа. Многие прикрывают их или маскируют украшениями и напульсниками.

Chipware (Чиптехника)

В новом веке на рынке кибернетики представлено огромное число различных устройств. Но базой всего этого разнообразия является чиптехника (также называемая *wetware*), биопластиковая микросхема, позволяющая человеческому телу пользоваться мощностью силиконовых микропроцессоров.

Имеется два вида чипов: рефлекторные (APTR) чипы и чипы памяти (MRAM).

Обоими типами чипов пользуются также как и соответствующими навыками (скилами). Для использования чипов требуется два вшитых устройства: базовый неуропроцессор, способный переводить данные с чипов в доступную информацию; и разъем под чипы, которым может являться интерфейсный разъем (interface plug) или чиповое гнездо (chipware socket).

Сам по себе чип - маленькая прозрачная, вытянутая пирамидка, длиной примерно в дюйм (2,5 см). Вставляется чип острием вниз. На смену чипа требуется один раунд.

Одновременно можно работать не больше чем с INT чипов.

Пользуются чипом также как и обычным умением. Проблема состоит в том что чипы дороги и ограничены нижними уровнями умений (от +1 до +3). Для более высоких уровней требуется спецзаказ, да и выполнить его под силу не каждому. С другой стороны натуральные умения прогрессируют по мере использования и их рост лишь проблема времени.

Другая проблема заключается в том, что в чиповых умениях нельзя практиковаться. Допустим ты поставил себе чип *Карате +2*,

«На самом деле чипы не такое зло.

Просто это не настоящие умения.

Ты поймешь это сразу, если встретишься с настоящим профессионалом.

Конечно, с рутинной ты справляешься неплохо, но ты никогда не станешь круче чем есть записывая в себя чипы»

-Морган Блэкхэнд

с этим значением ты проживешь до самой смерти, независимо от того, сколько боев ты провел. Также нельзя комбинировать натуральные и чиповые умения. Чип всегда перекрывает естественные реакции, и вставив чип значение твоего скилла автоматически становится равно уровню чипа.

Лучше использовать чипы тогда, когда тебе требуется знать помаленьку из разных областей. Устанавливая чип ты узнаешь о предмете немного больше чем знал раньше, но не более того, что можно бы было почерпнуть из книг или обычного курса обучения.

Рефлкторные чипы (APTR) : Это чипы умений основанных на рефлексх, такие как огнестрельное оружие, ближний бой, или вождение. На чипе храниться запись нево импульсов, которые активируют нужные серии мускульных

ЧИПЫ И ЦЕНЫ

Умение (тип) цена за уровень

ATTR (MRAM)

Уход за внешностью 100
Гардероб и стиль 100

BODY (APTR)

Плавание 100

INT (MRAM)

Бухгалтерия 150
Антропология 150
Биология 150
Ботаника 150
Химия 150
Общ. образование 200
Эксперт (что) На суд Мастера
Геология 150
История 150
Разговорн. Язык (группа) 200
Математика 200
Физика 200
Программирование 300
Игра на бирже 300
Выживание в дик. местности 200
Зоология 150
Чип - календарь/часы 100

REF (APTR)

Стрельба из лука 300
Танцы 150
Вождение 150
Фехтование 300
Пистолеты 300
Тяжелое оружие 400
Боевое искусство (стиль) 350
Ближний бой 150
Мотоцикл 150
Управление тяжелой техн. 200
Пилот (вертолет) 300
Пилот (самолет) 300
Пилот (дирижабль) 300
Пилот (AV) 350
Винтовка 300
Пистолет-пулемет 300

TECH (APTR)

Технология самолетов 250
Технология AV 300
Базовая техника 200
Операции в криокамере 150
Разработка кибердек 200
Кибер техника 300
Подрывное дело 300
Маскировка 150
Электроника 150
Электронные сист. защиты 200
Первая помощь 150
Подделка 200
Технология вертолетов 300
Вскрытие замков 150
Кража 150
Музыкальный инструмент 150
Оружейное дело 200

сокращений. Теоретически эти чипы должны делать из сосунка мастера боевых искусств, но на самом деле программы не столь совершенны (максимум +3).

Ко всему прочему рефлекторный чип должен адаптироваться к нервной и мускульной системе носителя. Он обучает твоё тело двигаться, в процессе использования. Этот процесс называется "чипование" и требуется для адаптации чипа.

Чипование занимает два полных дня за уровень чипа. Т.е. чипование боевыми искусствами +3 займет шесть дней адаптации. Однако по прошествии двух дней ты имеешь +1 и т.д.

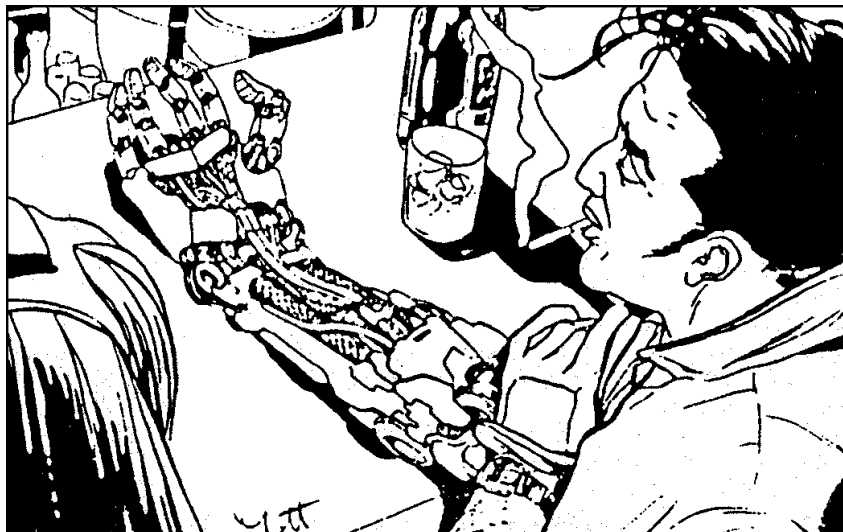
Чипы памяти (MRAM) : Это чисто информационные чипы, используемый как хранилище данных на специфические темы. Использование чипов памяти происходит точно также как и использование обычных способностей (прибавляя значение уровня чипа к соответствующему статусу INT или TECH). MRAM чипы не требуют каких-либо начальных знаний и не требуют времени на чипование.

Chipware Socket (Чиповое гнездо): Небольшая разетка, используемая только для ношения чипов, имея чиповое гнездо можно освободить интерфейсные разъемы для более важных дел (допустим smartgun), а чипы влезут и в чиповое гнездо. Может поддерживать до 10 чипов одновременно (но все равно больше чем INT).

Implantants (Имплантанты)

Имплантанты это такие маленькие полезные вещи, которые вшивают для того чтобы упростить себе жизнь. То что требуется вам для специфической работы.

К сведению: Детектор движения, радиации и хим. анализатор -



системы работающие с полным углом в 360°. Радары и гидролокаторы работают на 180°.

Nauls Filters (носовые фильтры) : Эти фильтры улучшают сбросок ядов, сонных газов и т.п. дыхательных токсинов на +4.

Gill Implantant (жабровый имплантант) : Этот имплантант позволяет дышать в относительно чистой воде (сбросок против яда должен быть сделан если вода загрязнена, ли содержит токсичные вещества) до 4 часов.

Independent Air Supply (автономная дыхательная система): Маленький искусственный орган, заполненный губчатым кислородом, пенная масса имплантируется в нижнюю часть легкого, что позволяет в неактивном состоянии задерживать дыхание на время до 25 минут, в активном режиме до 10 минут.

Mr. Studd™ Sexual Implantant (Генетальный имплантант) : Всю ночь! Каждую ночь! И она никогда не догадается! Воспользуйся воображением и добавь с проверке соблазнения (Seduction) +1. Также существует вариант *Midnight Lady* для женщин.

Contraceptive implantant (Контрацептивный имплантант)

: Имплантированный под левой подмышкой, он предотвращает беременность. Срок действия 5 лет. Сужают модели для обоих полов.

Subdermal pocket (Подкожный карман) : 2"x4" пластиковый карман скрытый под кожей, при нажатии в точное место открывается клапан кармана. Для обнаружения требуется сбросок наблюдательности (awareness) против 20.

Adrenalin Boostert (Адреналиновый усилитель) : Искусственная железа, способная по команде выплескивать адреналин в кровь. Добавляет +1 к REF на 1d6+2 раундов, три раза в день.

Subdermal Armour (Подкожная броня) : Эта броня из баллистического пластика вживляется под кожу. Чтобы заметить ее требуется сбросок наблюдательности (awareness) против 20. Подкожная броня накрывает только торс.

Motion Detector (Сканер движения) : Заметит движение (направление и численность объектов) в области 20 м² с 70% вероятностью. Может быть вмонтирован в кисть или в пятку(?!).

Digital Recorder (цифровое записывающее устройство) : Это устройство может записывать

данные с выхода микрофона, напрямую с record link, цифровой видеокамеры или цифрового фотоаппарата. Запись может вестись одновременно со всех устройств. Находиться в подкожной нише и может записывать до 2 часов информации на один чип.

Audio/Video Type Recorder (Аудио/Видео Касетное записывающее устройство) : Это устройство использует микрокассеты для записи вывода с встроенного микрофона, внешней видеокамеры или record link. Находиться в легкодоступной подкожной нише. На одну миникассету входит до 2 часов информации.

Radar Sensor (радиолокационный датчик) : Радар 100м дальности, имплантируемый в плече, имеющий выводы на череп. Имплантант имеет видимый округлый выступ на лбу

Sonar Implantatnt (гидролокатор) : Гидролокатор радиусом действия в 50м. Имплантируется в череп.

Radiation Detector (детектор радиации) : 10м радиус действия, 80% вероятность определения. Может быть имплантирован в любую часть тела, с пикающей сигнализацией устанавливаемой в среднем ухе.

Chimical Analiser (Химический анализатор) : Эта модификация носовых пазух позволяет анализировать запахи, и разбивать их на химические компоненты. Результаты могут выводиться на LCD screen (Жидко кристаллический дисплей), Biomonitor (биомонитор) или Times Square marquee (индикатор времени).

Vice Synthesizer (синтезатор голоса) : Эта система позволяет подделывать любой голос или звук, предварительно записанный на встроенный чип. Чип может

хранить до 10 голосов одновременно. Использование этой системы дает +4 на бросок изменения внешности (disguise) (теперь твой голос соответствует внешности).

Audio Vox : Эта система дает возможность расширить свои вокальные данные - изменять частоту, громкость, количество гармоник и т.д. с помощью встроенного синтезатора. Специальные эффекты (реверб, вибратто, вытягивание тона и хорус), громкоговоритель и программа задержки звука (для пения вместе с самим собой) также легко используемы. Все это дает +2 к навыку Исполнения (perform).

Bioware (Биотехника)

Биотехника - это что-либо что разработано с большим применением биологии нежелезы химии и тем более электроники.

Большинство биотехнических устройств работают с помощью *нанотехнологических* микроустройств, размером с микробов, которые способны выполнять хирургические операции на клеточном уровне. Эти "наноиды" впрыскиваются в область, над которой будут производиться изменения, вместе с расходными материалами нужными для выполнения их предназначения. (к примеру наноиды сплетают длиннорядные полимеры в подкожную броню называемую skinwave). Используя тепло тела в качестве энергии и введенные подкожные материалы, эти микроустройства принимаются за дело, усиливают мускулы, перестраивают химические процессы тела и т.д.

Grafted Muscle (наращивание мускулатуры) : это получаемая в пробирках мускульная масса, которая выращивается прямо в твоей мускулатуре. Таким образом можно увеличить свою

BODY на 1 или 2 пункта, платя по 1000eb за пункт. Можно комбинировать с Muscle & Bone lace.

Muscle & Bone Lace (добавление мускульных и костных тканей) : Опирация также называемая *вирусной трансформацией*. В этой операции участвуют два вида наноидов. Первые вплетают синтетические мускульные ткани в естественное мускуловолокно. Вторые обматывают кости металлом и пластиком, делая их прочными и плотными. Результат +2 к BODY. Тем самым увеличивается и сила, и способность амортизировать физические повреждения. Сам по себе этот процесс почти незаметен и занимает около 2 недель (BODY увеличивается по +1 в неделю)

Skin Weave (кожная ткань) : В этой операции наноиды вплетают в самый глубокий, третий, слой кожи плотную полимерную ткань. Результат - SP обнаженного тела 12 (ан все области). Этот процесс достаточно аккуратен (бросок наблюдательности (awareness) против 20 чтобы заметить) и требует около 2 недель (SP увеличивается на 6 за неделю).

Enhanced Antibodies (Усовершенствование антител) : Это введение набора антител способных бороться с сильными вирусами. В игромеханике это означает ускорение в двое процесса лечения.

Toxin Binders (захват токсинов) : Тип наноидов разработанный для образования жестких связей с токсинами и ядами. +4 ко всем спасброскам от ядов.

Nanosurgeons (нанохирургия) : Микроскопические устройства приспособленные для быстрой микрохирургии. Склеивка ран, приостановление кровотечений и фиксация переломов полимерами. Ускоряет в двое процесса лечения.

Cyberweapons (Кибероружие)

Основной товар черного рынка кибернетики - кибероружие; маленькие убийственные инструменты, скрытые под кожей до поры до времени. Кибероружие обычно не продается на открытом рынке (исключение лишь грабштихель (scratchers) и вампиры (vampires)) и чтобы найти их приходится спускаться в Комбат Зону, искать фиксера, и выкладывать кучу евро мерзким, отвратительным бугаям, которые без проблем могут разорвать тебя на части.

Банды конечно вьются вокруг кибероружия как мухи над говном.

Scratchers (грабштихель) : Имплантированные или углестеклопластиковые ногти. Невероятная заточка металла делает их смертоносными как лезвие бриты (1d6/2 повреждения каждой рукой). Бить ими лучше вскользь, и никогда не вести вниз. Многие люди лакируют грабштихели, что делает их неотличимыми от обычных ногтей

"I can see for milles
and milles and
milles and milles..."

-Группа "The Who"

"Hear me...
See me...
Touch me...
Kill me..."

-Сара О Конер
2019

(лак не влияет на качество заточки). Однако они не расцениваются как боевое оружие (и следовательно не присутствуют на черном рынке), и могут быть приобретены и установлены в любой местной клинике.

Vampires (вампиры) : Имплантируемые клыки, обычно из углестеклопластика или хромированного металла. Можно установить полный набор (называемый Окульи Зубы, наносит 1d6/2 повреждений при укусе), или только клыки (1d6/2). Они рассматриваются как декоративные, и могут быть куплены и установлены в любой клинике. Вампиры могут быть дополнены впрыскивателем яда (это уже является товаром черного рынка) за двойную цену.

Rippers (потрошители) : Удлиненная, утяжеленная версия грабштихелей (1d6+3 повреждений каждой рукой). Две верхние фаланги пальцев заменяются на металлопластиковые оболочки, в которые размещаются трехдюймовые (7.5 см) углестеклопластиковые когти. Потрошителями часто дополняется стиль "кошка". Многие носят накладные ногти поверх потрошиелей, что делает их малозаметными (сложность 20). Потрошители нелегальный товар, и доступны лишь на черном рынке. Потрошитель режет во всех направлениях и расценивается как режущее оружие AP типа.

Wolvers (волчьи когти) : Наидлиннейшее и опаснейшее из лезвий имплантантов. Вживляются в тыльную сторону кисти. При сжатии / разжатии кулака, тонкие лезвия, треугольные в сечении телескопически выдвигаются и задвигаются, максимальная длина вытяжки - один фут (30 см). Наносят 3d6 AP повреждений режущего типа.

BigKnucks (надкотники) :

Армированные костяшки пальцев, кулаки снабженные такими прелестями бьют не слабее кастетов (1d6+2). Надкотники - нелегальный товар, и доступны лишь на черном рынке.

Slice N' Dice ("яйцerezка") : Катушка монокити вмонтированная в окончание одного из пальцев, с искусственным утяжеленным ногтем на конце в качестве противовеса. Мономолекулярная нить режет почти все органические материалы и большинство пластиков. Может быть использована как удавка, режущий инструмент или как режущий кнут. Является нелегальным товаром, и доступна лишь на черном рынке.

Cybersnake (киберзмея) : Атакует с расстояния метр и ближе, и наносит 1d6 повреждений. Киберзмея может быть вмонтирована в любые пустоты в теле размером 1" (2 см) или больше, или имплантирована в плече на специальном креплении.

Cyberoptics (кибероптика)

Процессор и камера, вот заменитель обычных глаз. Киберзрение это тоже и самое что обычное зрение, только лучше. Цвета ярче, изображения четче. Это только для начала.

Хочешь видеть жизнь как в черно-белом кино 30ых годов? Без проблем. Приближающее или увеличивающее зрение? Функционально. Инфракрасное зрение и система зрения в сумерках? Стандарт для солло.

Кибероптика может выглядеть как нормальный глаз, хотя сейчас предлагается много оригинальных окрасок для радужной оболочки (янтарная, белая, бургундская и темно фиалковая очень популярны). Существуют прозрачные с

блесками или огоньками кружащимися внутри. Другие хромированы. Другие могут менять цвет глаз по желанию или от состояния окружающей среды. Некоторые даже носят маленькие логотипчики вокруг радужной оболочки. Кибероптика со встроенными камерами или оружием обычно перезаряжаются прямо через открывающуюся радужную оболочку.

Color Shift (меняющая цвет) : Умеет менять цвет радужной оболочки по желанию. Полная смена цвета занимает около минуты. Зеркальные, прозрачные, блестящие или светящиеся версии доступны также.

Infrared (инфракрасное) : Позволяет видеть почти в полной темноте. Используя тепловое выделение для построения изображения.

Times Square™ Marquee : Бегущие красные буквы проходят по верхней границе зрения. Передают информацию либо с программных чипов требующих вывод на экран либо с радио цифровых передач.

Targeting Score (дисплей наведения) : Эта система проецирует процесс прицеливания в область зрения кибероптики. Дисплей наведения выщитывает расстояние до цели, скорость и направление движения а также ее размер. Также на экран ывводиться перекрестие прицела для выравнивания оружия. При подключении к смартгану, дисплей наведения сводит информацию с сенсора оружия с изображением на твоей кибероптике. И подает “сигнал готовности” в момент когда цель захвачена. В игормеханике это устройство дает еще +1 при использовании смартгана.

Anti-dazzle protection (защита от ослепления) : Автоматически снижает яркости изображения при

увеличении яркости освещения, вспышках и т.п. нейтрализует эффект страбоскопов, ослепляющих гранат и ярких прожекторов. И тебе никогда не понадобятся солнечные очки.

Low-Lite™ : Позволяет прекрасно видеть в сумерках и слабоосвещенных условиях, вплоть до тусклого света звезд или дальних фонарей.

Image Enhancement (усиление изображения) : Увеличении разрешения воспринимаемого изображения дает более четкое восприятие видимых образов. В активном режиме дает +2 к наблюдательности (awareness), позволяя владельцу рассматривать изображение в больших деталях.

Thermograph Sensor (температурный сенсор) : Позволяет видеть в тепловой узор людей и объектов. Холодные предметы от темно серого до светло синего, теплые - красные или оранжевые, а очень горячие - желтые и белые. Можно использовать для нахождения тепловых источников за материалами с слабой молекулярной структурой, или наличия кибернетики (которая всегда холодней температуры человеческого тела). Можно также определять как давно работает или было выключено устройство (с сильным теплорассеиванием) путем сравнения его состояния с нормальной тепловой маской.

Dartgun (игломет) : Однозарядный игломет. Расстояние 1м, +2 WA. Стрела (может быть отравлена) пробивает до 6 SP автоматическ. И имеет 50% шанс пробить 8 SP мягкой брони. Занимает 3 места в глазном модуле.

Micro-Optic (микрооптика) : Вполне сравним по характеристикам с лабораторным микроскопом, позволяет видеть микроскопические изображения, такие как отпечатки пальцев,

царапины на замках и т.п.

Teleoptics (телеоптика) : Равноценно 20 кратной подзорной трубе, позволяет нормально разглядеть удаленные объекты.

Ultra Violet (ультрафиолет) : Это устройство позволяет видеть изображения объектов излучающих в ультрафиолетовом диапазоне, или замечать лучи следящих устройств, или пользоваться для освещения ультрафиолетовым фонарем, незаметным нормальным зрением.

Micro Video (микро видео) : Это видеокамера устанавливаемая в кибероптику. Способна записывать до 20 минут на встроенную видеопленку. Запись, также, можно перекачивать через интерфейсный разъем на внешние носители. Занимает 2 места в глазном модуле.

Digital Camera (цифровой фотоаппарат) : Занимает 2 места в глазном модуле. Хранит до 20 изображений на встроенном чипе, загрузка информации происходит через интерфейсный кабель на внешнее записывающее устройство, имплантированное записывающее устройство, или производить вывод на жидкокристаллический дисплей (LCD screen). Если памяти не хватает, идет автоматическое стирание самых старых изображений.

Cyberaudio (Кибераудио)

Кибераудио системы подключаются к слуховым нервам, и передают звук напрямую в мозг. Устройства работают на оба уха, включая “среднее ухо”. Установка такого устройства не затрагивают внешнюю часть уха, и не заметна со стороны, однако некоторые киберпанки заменяют ухо на металлические микрофоны, чтобы казаться более крутыми.

Radio Link (радио соединение)

: микроминиатюрный приемник-передатчик, обычно встраивается в основание черепа и использует пломбу в зубе в качестве антенны. Активируется резким щелчком зубами. Для разговора достаточно шепота (бормотание чуть громче дыхания). Прием звуков осуществляется двумя способами: 1) приемник передает колебания напрямую в среднее ухо, передавая тихий голосок, рождающийся прямо в голове, или 2) подключенный к кибероптическому устройству Times Square™ Marquee, принимаемые сообщения всплывают вверху твоего поля зрения красными бегущими буквами. В игромеханике радио соединением дает возможность общаться с человеком, имеющим такое же устройство, на расстоянии до 1 мили. Это также означает что вы можете получать чужие радиосообщения, а кто-то ваши..

Phone Splice (телефонное соединение)

: Продвинутый вариант радио связи, этот имплантант создан для коммуникаций прямо через сотовый телефон. На практике он дает все тоже и самое что и сотовая связь, однако сотовый телефон должен находиться не дальше чем за 3 метра от тебя, о быть включен в режим набора номера. Очень полезный имплантант для деловых людей, можно отвечать на звонки даже на важном заседании. Одно из больших преимуществ - независимость от расстояния, везде где работает сотовый телефон...

EMC scrambler (шифратор)

: Этот имплантант шифрует радио передачу, так что ее нельзя подслушать. В игромеханике это означает возможность гарантированно приватных бесед через радио связь, если конечно перехватчик не имеет дешифрирующего устройства и кучи времени на перебор ключа.

Bug Detector (детектор жучков)

: Это мини приемник разработанный для приема сигналов на частотах характерных для "жучков". Когда подслушивающее устройство обнаружено, детектор издает тихое пищание, становящиеся более интенсивным при приближении к передатчику. В терминах игромеханики - при броске 6 и ниже на 1d10 ты вылавливаешь жучков на расстоянии 10 футов вокруг. Стандартное устройство для фиксеров, корпорейтов и солло.

Wear-Man™

: Вариант радио связи, Wear-Man встраивается в оба уха и основание черепа, превращая твою голову в стереосистему высшего качества. Небольшое гнездо для музыкальных чипов в мочке уха позволяет подключать музыкальные чипы выглядящие как правило как сережка. Музыкальные чипы можно ставить также в интерфейсный разъем. Каждый чип содержит около 100 песен. Выбор песни происходит переходом на следующую при нажатии на сережку. Если чип вытащен, Wear-Man выключается.

Amplified Hearing (усилитель слуха)

: Эта система усиливает слух и восприятие звуков, добавляет +1 на бросках наблюдательности (awareness) основанных на слухе.

Voice Stress Analyser (голосовой анализатор стресса)

: Это устройство работает по принципу детектора лжи, засекая изменения интонации и тона говорящего, и сравнивая полученное с предварительно записанным набором параметров. Сначала ребуется использовать анализатор на субъекте не находящимся в стрессовой ситуации, или говорящим правду. Все последующие тесты на субъекте по пониманию людей (human perception) или опросе (interrogation) бросаются с +2.

Sound Editing (редактирование звуков)

: Эта система позволяет отфильтровать посторонние шумы или подстроиться на вылавливание конкретных звуков. Активация данной системы дает +2 на все броски наблюдательности (awareness) основанные на слухе. Редактор звуков может быть использован кумулятивно с усилителем слуха (amplified hearing) и усилителем диапазона (enhanced hearing range).

Enhanced Hearing Range (усилитель диапазона слуха)

: Это устройство позволяет слышать в дозвуковом и сверхзвуковом диапазонах.

Radar Detector (детектор радаров)

: Издает длинный гудок встречая локационный луч радара. Имеет 40% шанс триангулировать (найти точку схождения по двум лучам) источник. Когда радар засечен, гудки меняют тон при приближении к источнику.

Homing Tracer (следающее устройство)

: Это устройство позволяет следовать за сигналом наведения, передаваемым внешним устройством. Радиус действия до 1 км. Уровень громкости сигнала повышается при приближении к источнику. В комплект входят 2 внешних передатчика размером и формой с булавку. Дополнительно передатчики можно купить за 25 eb штука.

Tight Beam Radio Link (узколучевая радио связь)

: позволяет осуществлять радио передачу тонким лучом на расстоянии до мили, пока оба находятся на линии зрения и не экранированы объектами толще чем 1 фут (30 см).

Wide Band Radio Scanner (широкополосный сканер радиопередач)

: Это устройство автоматически просматривает все основные полицейские, пожарные, медицинские и

Травма Тимовские частоты радио передач. Можно также настроить сканер на просмотр конкретной частоты, и передачу данных на радио соединение (radio link) или Times Square™.

Micro-recorder Link (микко-записывающий линк) : Позволяет сохранять звуки с базового слухового модуля в реальном времени на любой внешний носитель звуковой информации через интерфейсный разъем

Digital Recorder Link (линк цифровой записи) : Позволяет сохранять звуки с базового слухового модуля в реальном времени на встроенный микрочип (2 часа). Запись можно переписать на встроенное записывающее устройство, или с интерфейсного разъема на внешний носитель.

Level Damper (амортизатор громкости) : Это устройство автоматически компенсирует громкие звуки (оглушающие гранаты и акустические гранаты). Владелец такого устройства immune к действию такого оружия.

Cybrlimb Myth & Abilities (киберконечности вымысел и реальность)

Всем известны мифы о том, что владельцы киберконечностей (киберлибмы) могут совершать невероятное с их помощью. На самом деле, это правда; киберлибмы бывают разработаны для увеличения силы и скорости, при их изготовлении используются синтетические мускульные ткани и силиконовые микросхемы. Но люди все еще не могут бегать со скоростью 200 миль в час, сгибать стальные балки голыми руками или швырять Фольсвагены. Но почему нельзя пинать машины и разламывать стены, как в комиксах? Элементарно - даже если рука в десять раз сильнее

чем раньше, мускулы спина и плечи все же остались обычными, а они поддерживают киберлибмы. Однако даже с такими ограничениями киберлибмы можно делать очень интересные вещи:

Сдавливание (Crushing) : В кибернетической руке применяются искусственные мускульные ткани вместо мяса и крови. Они не устают, и не чувствуют боли. Они как правило намного сильнее чем обычная мускульная ткань. Все это дает киберруке огромную мощность. Все киберлибмы способны раздавить легкие металлы, дерево и пластик. Пластик и стекло под ними превращается в пыль (хотя давление несколько не хватает для того чтобы превращать графит в алмаз). В боевой ситуации, любое сдавливающее действие (захват, удушение и т.п.) наносят 2d6 повреждений.

Боль (Pain) : Киберруки никогда не устают, что позволяет владельцу носить большие массы. Можно выключить осязательные сенсоры с помощью ментальной команды, и больше не испытывать боли, после чего можно выпендриваться запикивая руку в огонь, жидкий азот, и т. п. Огнестрельная рана не дает болевого эффекта, не требуется делать бросок от оглушения и боли.

Повреждения (Damage) : Киберлибмы получают (да и раздают нехило) огромные повреждения, и рассматриваются как машины в игровой механике. Все киберлибмы способны выдержать до 20 пунктов структурных повреждений (SDP) после чего они теряют работоспособность, после получения 30 пунктов структурных повреждений киберлибм уничтожен. Удар кулаком киберруки наносит 1d6 повреждений цели: стене, машине, чьей-то голове -

неважно. Пинок киберной наносит 2d6 повреждений.

Прыжок (Leaping) : Киберноги снабжены мощными пружинами и сервомоторами, укрепленные в узлах синтетических мускульных тканей. Имея пару киберног, можно прыгать на огромные расстояния. До 6 метров в длину, и до 8 метров в длину с разгона.

Опции

Ниже приведены устройства, которые можно установить в базовую киберлибму для улучшения каких-то ее характеристик. В придачу ко всему, можно установить дополнительный искусственный плечевой сустав на уровне талии, и повесить на него еще две руки. Киберлибма может нести до 4 опций или встраиваемых устройств. Кисти и ступни являются опциями и занимают одно место. Кибернога поставляется с стандартной ступней.

Quick-change mounts (крепление быстрой замены) : Эта конструкция позволяет быстро менять киберлибмы, не применяя никаких инструментов. Подключается на штекерном методе, и снимается нажатием на крепление и поворотом влево. Такое крепление можно также установить на запястии или лодыжки, для смены кистей и ступней. Для подсчета НС (цены человечности) находим среднее со всех используемых опций, и умножаем на два.

Hydraulic rams (гидравлический плунжер) : Характерна для Советских киберлибм, плунжер толще и тяжелее обычных мускульных волокон (такую киберлибму нельзя замаскировать под "мясную" руку, как бы хорошо она не была прикрыта Realskin™). Зато она более крепка (30 SDP выключение, 40 уничтожение). Сила конечности также увеличивается (3x на

повреждения от сдавливания, ударов и пинков).

Thickened myomar strands () : Дают киберногам большую силу (2x повреждения) и большую износостойчивость (+5 SDP). Дальность прыжков увеличивается на 50%.

Reinforced joints (укрепленные сочленения) : Титановое покрытие +5 SDP.

Artificial shoulders (искусственный плечевой сустав) : Это шарнирное соединение монтируемое на отдельной спинной фрамуге. Позволяет монтировать еще две дополнительные руки на уровне талии. Плечевой сустав имеет 25 SDP.

Coverings (покров) : Киберлимбы поставляются в не камуфлированном, открытом состоянии, однако можно прикрыть разными способами. Самый обычный - пластиковое покрытие, цвета в ассортименте, возможно нанесение рисунка или прозрачное покрытие с флуоресцентными или голографическими рисунками внутри. Пластиковое покрытие также можно хромировать или придать ей металлический золотой, голубоватый или серебряный отлив. Самый дорогой вариант - покрытие предлагаемое корпорацией Realskinn™: эластичный пластик выглядящий как настоящая кожа с выбритым волосным покровом, и небольшими порезами. Шанс в 75% сойти за настоящую кожу при не слишком детальном рассмотрении.

Вместо покрова можно бронировать конечность кевларом и баллистическим пластиком. Броня дает конечности 20 SP. Однако ставить на нее покрытие или хромирование уже нельзя.

Hands & Feet (кисти и ступни)

Базовые киберконечности не комплектуются кистями или ступнями (! Явное расхождение с пред. главой), и их надо приобретать отдельно, зато это дает больше возможностей для сбора конечности под собственные нужды. Конечность можно снять раскрепив ряд соединительных болтов, однако процесс это не быстрый и занимает около 4 раундов.

Кстати, нельзя устанавливать кисти на ступней и наоборот.

Standard Hands (стандартная кисть): Это вполне похоже на нормальную кисть - пять пальцев, все на своих местах. Она может быть покрыта, хромирована или армирована как часть лимбы.

Ripper Hand (потрошащая рука) : Это нормальная кисть с потрошителями (rippers).

Hammer Hand (рука - кувалда) : Эта кисть сделана грубого титана и имеет мощный газово-реактивный двигатель на заряде взрывчатки, что позволяет бить мощностью отбойного молотка. Удар наносимый при активации реактивного взрыв пакета ижет с огромной силой и ускорением (1d10 повреждений). После этого на тыльной стороне кисти открывается отсек и выкидывается гильза, механика ожидает подачи новой (заряд стоит 3eb).

Buzz Hand : Из этой кисти может вытягиваться в руку обнажая плетение мононитей на струбине. Они режут материалы как масло. 2d6+2 повреждений, мягкая броня ухудшается на 2 за удар (2 pts/hit)).

Tool Hand (кисть с инструментами) : В четырех пальцах этой руки содержатся микроинструменты: 1) Отвертка со сменными головками 2)

Разводной гаечный ключ 3) паяльник на внутреннем питании. 4) Настраиваемый торцевой ключ, в который можно вставить молоток укрепленный там же на кисти.

Grapple Hand (рука-кошка) : Эта кисть по нажатию кнопки формирует из пальцев швырятельную кошку. Небольшая катушка в запястьи несет 30 метров прочнейшего кабеля, выдерживающего нагрузку в 200 фунтов (~100 кг)

Extension Hand (удлиняющаяся кисть) : Кисть способна телескопически выдвигаться из запястья на расстояние до 1 метра. Выдерживает до 200 фунтов (~100 кг)

Spike Hand (шипастая кисть) : Эта конечность несет телескопический титановые шипы выдвигаемые из снизу из ладони. Могут быть отравлены и удобны для лазанья. Наносят 1d6+3 AP повреждений.

Modular Hand (Модульная кисть) : Содержит 1) Шприц (неожиданное введение яда) 2) 1 метр веревки выдвигаемой из пальца (удобно кого-нибудь душишь) 3) дюймовое (2.5 мм) монолезвие (для перерезания пут) 4) Отмычку. В дополнение в ней имеется свободное место, 2x2 дюйма (5x5 см) для хранения чего-нибудь полезного.

Talon Foot (когтистая ступня) : Эта ступня может выдвигать узкие лезвия похожие на грабстихели (scratchers). 1d6 повреждений APшного лезвийного оружия.

Tool Foot (Нога с инструментами) : В пальцах на этой ноге содержится : 1) Отвертка со сменными головками 2) Разводной гаечный ключ 3) паяльник на внутреннем питании. 4) Настраиваемый торцевой ключ 5) Проволочная пила.

Web Foot (перепончатая ступня) : Эта ступня имеет перепонки для

плаванья. Удваивает скорость заплыва, дает +3 к навыку плавания (swimming).

Grip Foot (ступня для восхождений): Пальцы ступни могут выбрасывать петлю овивающую балки радиусом в 2 дюйма (5 см). Подошва покрыта липким резиновым материалом для улучшений сцепления. Дает +2 к навыку восхождений (clombing)/

Spike Heel (шпора-шип) : 6 дюймовый (15 см) шип выступает на пятке, дает возможность наносить жуткие пинки назад (2d6 AP повреждений). Может быть использован для упора или восхождения.

Built ins (встраиваемые устройства)

Эти устройства разработанные для установки в киберлиамбы. Как и юольшенство кибероружий, они разработаны для скрытного ношения, и имеют шанс 60% пройти визуальный досмотр незаметными, конечно если они прикрыты realskinom или другим подходящим покровом.

Cybermodem (кибермодем) : Позволяет постоянно иметь при себе маленький, но очень дорогой кибермодем. Для работы надо подключить модем к Дата Терму, компьютеру или другому телекоммуникационному устройству. Питание подается с внутренней батареи (3 часа работы, 1 час на перезарядку), или с внешнего источника. Чипы с программами подаются через порт доступа находящийся в киберлиамбе. Кибермодем подключается напрямую в нервную систему и не требует дополнительно подключения через интерфейсный разъем.

Cellular Cybermodem (Сотовый кибермодем) : Это очень, очень дорогая модель кибермодема позволяет нетранеру подключаться к сети минуя физическое подключение к

телефонной линии. Может использоваться только в больших городах, (численностью населения превышающих 100 тысяч) где есть сотовая телекоммуникационная сеть (прим. переводчика: да сейчас уже есть почти везде, тем более что существует малогабаритная спутниковая связь). При использовании в движущемся транспорте, каждый раунд имеется шанс в 25% потерять связь, после чего требуется восстановить соединение в следующий раунд.

Digital Recorder (цифровое записывающее устройство) : Это устройство может записывать выход со встроенного микрофона, линка записи (digital recording link), цифрового фотоаппарата (digital camera), и подобных устройств.

Audio/Video Tape Recorder (устройство записи на аудио и видео пленку) : Это устройство использует микрокассеты для хранения выходящей информации с встроенного микрофона, видео камеры (video cam), или линка записи (digital recording link).

Storage Space (место для хранения) : 2x2x6 дюймов (5x5x15 см) свободного места закрываемого крышкой

MiniCam (мини фотоаппарат) : Маленький цифровой фотоаппарат выскакивающий из руки. Встроенный легко сменный чип хранит до 20 кадров.

MiniVid (мини видео камера) : Выскакивающая видео камера на миникассетах. До четырех часов видео на одной кассете.

Hidden Holster (скрытая кобура) : Только на ногу. Места в кобуре хватает под пистолет и одну дополнительную обойму. Размер ноги (основанный на BODY) ограничивает размер хранимого оружия.

ТБЛИЦА РАЗМЕРОВ

Очень слабое - слабое (2-4)
Легкий пистолет
Среднее - сильное (5-9)
Средний пистолет
Очень сильное (10+)
Тяжелый пистолет
Обрез (2 патрона 1/2 дистанции)

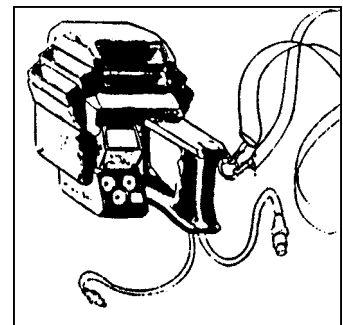
CD Screen Readout

(Жидкокристаллический дисплей) : Цветной графический дисплей размером 2x4 дюйма (5x10 см). Обычно накрыт прозрачной защитной крышкой. Изображение можно передавать с цифрового записывающего устройства, мини видео или фото камеры, или кибероптики. Также можно подсоединить кабель к внешнему порту вывода, или подключить его через интерфейсный разъем для вывода любых изображений.

Techscanner (Техсканер) : Это устройство можно подцепить практически к любому средству передвижения, прибору, или электронике и провести диагностику. С вероятностью в 60% определяется причина неполадки, после чего сложность починки уменьшается на 3 (ты уже знаешь в чем проблема, надо лишь устранить ее).

Cyberweapons (Оружие киберлиамб)

Одно из преимуществ киберлиамб - возможность монтировать оружие прямо на раму лимбы. Кибероружия такого типа как правило разрабатываются для скрытого ношения и имеют шанс 60% пройти визуальный досмотр



незаметными, конечно если они прикрыты realskinom или другим подходящим покровом.

Popup Gun (выскакивающий пистолет) : Это стандартный автоматический пистолет соединенный с киберрукой. Корпус вмонтирован в выезжающую нишу, закрытую в неактивном состоянии. Поэтому надо не забывать оголить (откинуть покров) руку перед тем как пистолет выскочит. Обойма вставляется в корпус сбоку, использует только безгильзовые боеприпасы. Размер руки (основанный на BODY) ограничивает максимальный размер носимого оружия (также как и скрытая кобура (hidden holster)). В нишу можно вмонтировать любое оружие подходящее по размеру. Легкий пистолет-пулемет равен среднему пистолету, средний пистолет-пулемет равен тяжелому пистолету.

Flamethrower (огнемет) : Это маленький, огнемет струи высокого давления. Расстояние 1 метр, 4 выстрела. Повреждения 2d6 в 1 md(?) и 1d6/2 во 2ой раунд (?). Мягкая броня уменьшается на 2 за каждую атаку.

Micromissile Launcher (микро ракетамет) : Несет 4 мини ракеты (с зарядом взрывчатки, и самонаводящейся головкой способной контролировать направление полета). Как и выскакивающий пистолет микро ракетамет храниться в лимбе и выдвигается лишь когда требуется, выпуская по 2 ракеты в раунд. Ракеты самонаводящиеся (+2 WA) и могут преследовать цель изменяя свою траекторию (не больше чем на 90°) и залетать за угол (шанс 3 из 10 потерять цель). Ракеты стоят по 50eb штука. Повреждения 4d6 за ракету, расстояние 200m.

Grenade Launcher (гранатомет) : Гранатомет храниться в выдвигающейся нише. Гранатомет несет одну гранату

(любая граната стандартного типа), перезарядить его можно только после выстрела. Для удобства гранаты модно хранить в storage space, туда входит 2 штуки.

Weapon Mount and Link (оружейный станок с линком) : Это тяжелый, сложно монтируемый станок на внутренней части руки, или предплечия. Туда можно установить обычное ручное оружие, подключив кабели управления в лимб (пр. переводчика: видимо оружие должно быть просмартовано?). На эту коечность уже нельзя устанавливать броню, или одевать одежду. Можно вешать следующие оружия : гранатомет, микро ракетомет, пистолет (соответственно BODY).

2 Shot Capacitor Laser (двухзарядный конденсаторный лазер) : Этот микролазер выдает мощный импульс энергии короткой длительности (3d6 за каждый односекундный выстрел). Расстояние немерено - 10 метров, а перезарядка требует подключения к источнику питания на час (прим. переводчика: зачем на час если там конденсатор??? Воткнул и заряжен...). Однако это оружие может быть очень полезно для быстрых убийств и бесшумных действий. WA +3.

Liner Frames (ступенчатые рамы)

Ступенчатые рамы - вариант экзоскелета в 2020. Экзоскелет - металлический остоу с синтетическими мускулами на нем для перемещения; ты садишься в него и управляешь ми. Ранние экзоскелеты редко использовались для чего-нибудь важного; неповоротливые и сложные в управлении, несчастным операторам часто приходилось перекидывать полутонные контейнеры с грузом

через стены и выламывать двери с петель. Но это история.

Ступенчатые рамы очень похожи на одежду из контролируемой телесной брони. Рама вырастает на теле а управление подключается напрямую к нервной системе мускул и костей. Рама берет на себя часть физических нагрузок, оставляя небольшой процент тебе, для того чтоб ты мог оценить сколько тащишь и не расслаблял свое тело.

Но мы тут не на уроке физкультуры, точно? Ты хочешь знать сколько ты можешь поднять и бросить.

Рамы делятся на 3 типа по силе. При использовании рамы, ты используешь значение **силы** в замен твоего значения BODY при расчете поднимаемого веса, сгибания, переноса, или проламывания. Запомни: рама - достаточно тяжелая (50-100 кг) и объемная конструкция. В ней нельзя плавать и она дает пинальти в -1 к REF. Но если ты хочешь раскидывать машины направо и налево, это как раз для тебя. Все рамы способны поднять в 50 раз больше свое силы (т.е. сигма понимает до 600 кг.)

Тип рамы	Сила	Модификатор повреждений
Сигма	12	+4
Бета	14	+6
Омега	16	+8

Body Plating (металлопокрытие тала)

Металлопокрытием тела называют процесс прямого вживления б р о н и р о в а н н о г о металлопластика поверх кожи. Броня имеет микропоры и кожа нормально "дышит". Материал на микро молекулярном уровне вращивается в кожу.

Покрытие тела не делает тебя сильнее или быстрее, но очень подходит людям, которые

предпочитают быть защищенными в любой момент, и им наплевать что это все видят. Это окончательное выражение психологии киберпсиха “металл лучше мяса”. Человек с металлопокрытием больше похож на робота чем на человека, такое покрытие останавливает большинство повреждений, и возможно лучше быть похожим робота чем на потенциальный труп. Металлопокрытие также как и броня имеет крепления под сенсоры.

Покрытие продается по частям, каждая из которых накрывает конкретные части тела. Может быть вживлена прямо поверх кожи, или наслоена поверх ступенчатой рамы (liner frame).

Cowl (капюшон) : Это покрытие накрывает череп. Привинчивается небольшими болтами по линии скальпирования. SP=25.

Faceplate (лицевое покрытие) : Это покрытие защищает все лицо, имеются отверстия для ноздрей, глаз и рта. Бронепластик соткан вместе с мускульными тканями, что делает его гибким. Нервные окончания лица частично соединены с покрытием и позволяют выражать ограниченный (и несколько натянутый) набор эмоций. Эта модификация не является уродованием себя, некоторые люди находят серебряные контуры и сглаженные черты даже более привлекательными. Некоторые любят раскрашивать себя под стиль “сексуальный робот” 20ого века. Однако некоторые делают покрытие в виде причудливых или устрашающих физиономий; мифических морд монстров или формы робота. Внешний вид зависит от вас. SP=25.

Torso Plate (покрытие туловища) : Накрывает полностью грудь и живот, спереди и со спины. Имеет суставные части на боках талии и ребрах

позволяя свободно двигаться. SP=25. Уменьшает REF на 3.

Front Optic Mount (Внешняя Оптика) : Эта надстройка на лице, около фута или двух (30-60см) в длину, позволяет ставить до 5 опций. Глаза удаляются а глазницы используются для установки обрабатывающего железа. Существует три реализации: тонкий полоса вроде очков (для Робот Полицейский), вращающиеся группа объективов (как на старых видео камерах), или основной объектив по кругу от которого расположены дополнительные. Необходимо добавить, такое устройство портит внешний вид; -1 с ATTR.

Sensory Extensions (сенсорное дополнение) : Это изгибаемая антенна с оптическим устройством на конце, от фута до двух в длину (30-60 см). На конце установлены моно видео и аудио датчики. Эта конструкция позволяет заглядывать за угол не выставляя тела на линию огня. Основание устройства обычно закрепляется на голове или в основании черепа на спине.

Кончились бабки?

И вот ты смотришь список кибернетики и думаешь : “Да у меня нет столько евро! Но я хочу все эти новейшие технологии!” И вот ты задаешь себе вопрос : “Настолько ли я сумасшедший? Настолько ли я крут, чтобы рискнуть своей жизнью ради этой несчастной кибернетики?”

Конечно же да!

Короче ты можешь попытаться предложить себя тем, кто способен купить тебе кибернетики. Выбирай из нижеследующих “нанимателей” за кибернетику на сумму 10,000 евро.

Присоединиться к (подпольной) военизированной организации

Стать солдатом в кибервойнах, служить своей (или чужой) родине, или допустим стать служащим секретных Элитно Механизированных Вооруженных Сил (то есть кибер пушечным мясом). Постоянно наблюдать боль, муки и смерть в сотнях секретных международных “полицейских акциях”, защищая “интересы нации”. Конечно же, кибер пушечного мяса никогда не существовало. Конечно же, твоя родина никогда не посылает отряды хорошо снаряженных секретных подразделений в “командировки” для зачистки “неверных” и подавления бунтов. Конечно же, тебе не дадут выйти из игры если ты захочешь.

Влезть в организованную преступность

Улицы - это мир толп живых и заказанных. Поклянись в верности Босу одной из крупных мафиозных семей, и у тебя никогда не будет нехватки кибернетики. Правда тебе придется выполнять “работенки”. Сбор “налогов”. Заказные убийства. Теракты. Разборки между семьями. Семьи 2020 имеют старые кодексы чести : никто еще не выходил из Семьи. Никогда.

Продаться Корпорации

“Присоединиться к корпорации и повидать мир”. Покаходишь в “бизнес” тебе выделяется счет в 10 тысяч евробаксов на закупку кибернетики. Но запомни - в бизнесе не бывает бесплатного сыра. Теперь ты работаешь на Корпорацию. Работа которую тебе придется выполнять дает весь спектр развлечений : самоубийства, странные исчезновения людей, проведение операций в черную и промышленный шпионаж, а если повезет, сможешь побыть пушечным мясом в войне корпораций. По сравнению с этим Вьетнам и Афганистан выглядят пикником, если ты собрался защищать интересы корпорации - ты один из тысяч “рабов” корпорации

“Ты принадлежишь нам. Твое тело и твоя душа. нам плевать сколько в тебе металла и скольким друзьям ты можешь позвонить. Когда мы позовем тебя, тебе придется прибегать на цирлах, и молиться что мы не наблюдали за тобой 30 минут назад. Мы можем сделать с тобой все что угодно”
-Разговор в офисе

Большой бизнес это очень весело.

Стопор

“Бесплатный” сыр снова разложен в мышеловке. При таком контракте нанимателю очень удобно заняться небольшой начинкой твоего тела. Каждый из таких контрактов подписывается на неопределенное время (т.е. навсегда). Ты должен будешь делать все, что тебе скажут, независимо от того насколько тупой, опасной и грязной будет работа. Корпорации очень не любят когда их кидают или ведут с ними двойную игру, и на для подтверждения твоей “лояльности” у них есть множество способов.

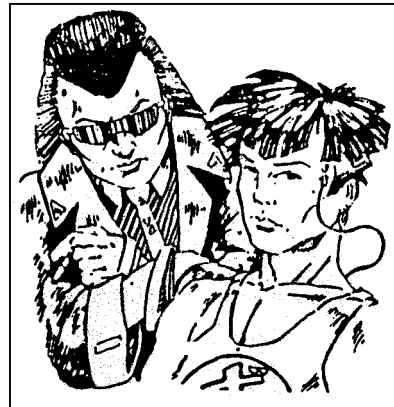
Заложники: Чтобы быть уверенными в твоём “хорошем поведении” отдел контроля держит в заложниках кого-нибудь, кто тебе небезразличен.

Шантаж: Может быть когда-то в прошлом ты совершил что-нибудь что ты не хочешь предавать огласке (мошенничество, подставу, убийство и т.д.) Это может быть просто сфабриковано нанимателем чтобы держать тебя в узде.

Диверсионные чипы: Чтобы удержать тебя в деле, отдел контроля вносит смертельные “неполадки” в электронику твоих киберустройств. То что остановит твое по команде.

Мониторинг: В тебя встраивают сенсор, или любое другое устройство наблюдения, просто чтобы убедиться в твоей лояльности. Ты не сможешь даже пернуть так чтобы они об этом не узнали. Самое плохое - то, что ты не знаешь куда конкретно он вмонтирован.

Команда на убийство: Нехилый вариант диверс чипа. По командному слову ты убьешь любого, кого тебе прикажут убить; теряя контроль над собой ты



безжалостно убьешь кого угодно. Свою мать. Любовницу. Любимую кошку. Кого угодно.

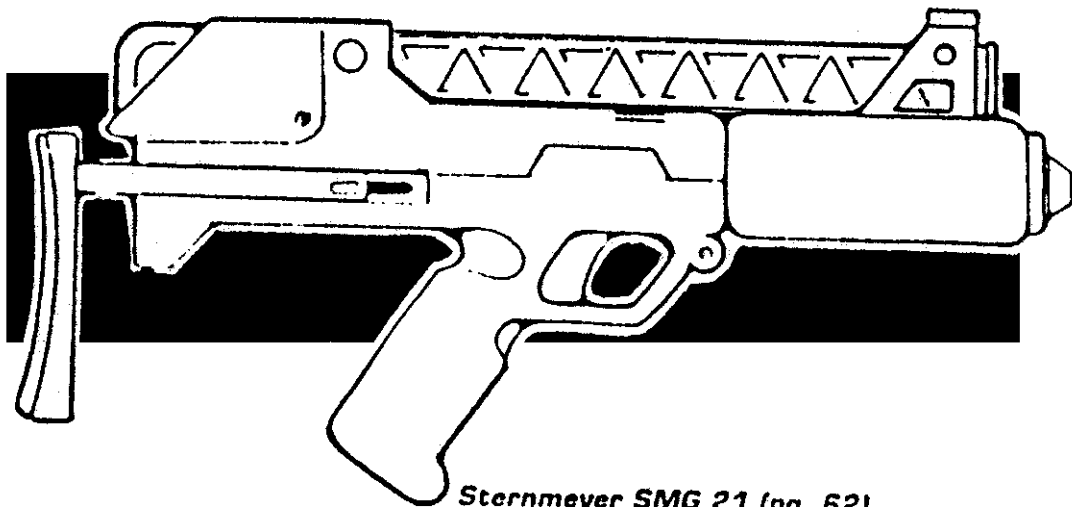
Гарантия безопасности: Еще один отвратительный диверс чип. Ты не можешь сознательно нанести вред любому из членов компании - при попытке таких действий, рискнувший испытывает ужасную боль. Попытка продолжения будет вызвать еще большую боль, и в конечном итоге может привести к смерти от болевого шока.

Радио детонатор: Один из любимых трюков корпораций - небольшой заряд инертной взрывчатки вшитый где-то в твоём теле. Активируется кодированным радио сигналом. Ты не знаешь куда они записали эту дрянь, сканеры не улавливают ее, а при попытке дезактивации устройства 60% шанс обложаться. Хочешь рискнуть жизнью дружок?

Звучит весело? Запомни, если ты присоединяешься к какой-то из этих группировок, хотя бы одну из этих шуток применят к тебе. Ты станешь марионеткой в руках нанимателя. Что они заставят тебя делать, и что имеют против тебя знает Мастер. И он не обязан докладывать тебе об этом. У тебя нет выбора. Ты продал свою душу.

Добро пожаловать в 2020ые, умник.





Sternmeyer SMG 21 (pg. 62)
SMG•1•L•E•11mm•30•15•VR•50m

СЕКЦИЯ

7

ПЯТНИЧНАЯ НОЧНАЯ ПЕРЕСТРЕЛКА

Пятничная Ночная Перестрелка ПНП – система боев с использованием современного, фантастического и древнего (огнестрельного?) оружия, используемого в *Киберпанке*. Она описывает все основные элементы боя в легком для понимания виде, позволяя отыграть реалистичную перестрелку без большого количества таблиц. ПНП также описывает оружия ближнего боя, рукопашный бой и боевые искусства в простой системе, которая позволяет использовать стратегию, чтобы пересилить огневую мощь.

Существует много неопределенных идей и теорий о современном вооружении – большинство из них взято из “Голливудской Школы Вооруженного Боя Имени Бесконечного Шестизарядного Пистолета”. Эти неправильные

представления вкрались на тонких розовых ногах в концепции многих ролевых игр, и повлекли за собой персонажей, которые способны выдержать многочисленные попадания из крупнокалиберного оружия, прежде чем у них кончатся хиты, и стрелять из Ingham MAC-10's с одной руки, попадая каждым выстрелом.

Иначе говоря, чистое, незамутненное веселье.

ПНП не является чистым, незамутненным весельем. Большинство данных здесь было собрано из баллистических экспертиз, данных полиции, статистики ФБР и других нечистых источников радости. Эти источники имеют тенденцию выявлять некоторые прописные истины про перестрелки.

80% всех перестрелок происходят

между нетренированными любителями с расстояния 21-го фута (7 метров). 50% этих бешеных побоищ происходят с 8-ми футов (~2,5 метра)! Большинство (60%) происходят в неосвещенных и тяжелых условиях – тьма, узкие переулки, когда оба участника тяжело дышат, прерываясь на плохо нацеленный выстрел в убегающую тень, затем прячутся в укрытие. Попадания происходят удивительно редко. Когда они случаются (подразумевается, что было использовано крупнокалиберное оружие), жертва обычно выбывает из боя по причине общего шока и ужаса. Прямое попадание из магнума .44 обычно разносит нормального человека по всему Нью-Джерси.

С другой стороны, это ведь *Киберпанк*, не так ли? Тогда зачем мы вам все это рассказываем, как будто мы не

хотим, чтобы вы в него ворвались с палющим оружием? Если крупнокалиберная пушка на самом деле заслуживает такого уважения, то кто тогда захочет терять персонажа за персонажем прежде, чем поймет суть?

В том то все и дело. Вы сделали эту редакцию ПНП проще, лучше и точнее – значит, вы можете сконцентрироваться на том, как сражаться, как побеждать в каждой схватке (притом, что проиграть можно только в одной). Мы дадим вам все необходимые советы и знания, которые мы получили за сотни собственных боев, плюс советы полицейских, солдат, спецназовцев и прочих ветеранов, которые научились этому на собственной шкуре.

ОСНОВЫ

Походовой и пораундовый порядок.

Бой в ПНП разделен на раунды, каждый по @3 секунды. Каждый раунд каждый игрок может что-либо сделать. Порядок, в котором будут происходить действия, основан на броске 1d10 плюс стат REF игрока, где имеющий максимальное значение действует первый. Улучшение рефлексов добавляются к броску там, где необходимо.

ИНИЦИАТИВА=
БРОСОК 1d10+REF.
ЧЕМ БОЛЬШЕ – ТЕМ ЛУЧШЕ

Пример: Игроки А, Б и В имеют стат REF = 10. А кинул 5, Б – 8, а В – 2. Порядок будет следующий: сначала Б, затем А и потом В.

ИНИЦИАТИВА.

Ожидание своего хода.

Вы можете решить действовать позже в течение раунда, вступая в любой момент. Если вы решили подождать, пока закончит действия другой игрок, то вы сможете вступить после того, как действия будут сделаны.

Пример: Порядок действия игроков – сначала А, потом Б и затем В. Игрок А решил ждать, пока игрок В не выйдет из-за укрытия, потом выстрелить. Новый порядок действий – сначала Б, потом – В, затем А.

Коллективная инициатива.

Вы можете ускорить игру, назначая одного из игроков лидером и используя его инициативу для всей группы. Его бросок прибавляется к статусу REF каждого персонажа, чтобы определить, когда он будет действовать.

Быстрый выстрел.

Заявляя быстрый выстрел в начале раунда, вы автоматически получаете +3 к инициативе и –3 к атаке (вместо того, чтобы подготовиться к выстрелу, вы рветесь в бой). Так же вы не имеете преимущество от оптических, лазерных прицелов и других подобных вещей. Версия такой атаки для боевых искусств или ближнего боя называется йяйдзюцу или боевой удар.

БЫСТРЫЙ ВЫСТРЕЛ =
+3 К ИНИЦИАТИВЕ –3 К АТАКЕ

Пример: Джек - потрошитель встретился со своим давним врагом, Морганом. Он знает, что у Моргана REF больше, поэтому он решил уладить дело, атакуя прежде, чем гигант сможет пошевелиться. Он получает свои вожаденные +3 к инициативе. Моно-катана Джека выгибается в обжигающем йяйдзюцу прежде, чем Морган успевает поднять свой меч. К сожалению, -3 к атаке делают свое черное дело, и Джек промахивается на милую.

Действия.

За свою часть раунда вы можете выполнить одно **действие** без штрафа. Действия включают в себя:

ДЕЙСТВИЯ

- Передвигаться на максимальное расстояние, которое вы способны пройти в раунд (3х стат МА).
- Атаковать вплоть до максимального Темпа Стрельбы (ТС) оружия или атаковать в ближнем бою.
- Уклониться (сделать более сложным попадание в себя. Только для ближнего боя).
- Освободиться от захвата
- Прицелиться (получить +1 к атаке за каждый раунд прицеливания вплоть до +3)
- Перезарядить или поменять оружие.
- Залезть\Вылезти из средства передвижения.
- Починить или оказать Первую Помощь
- Выполнить не боевое действие.

Больше, чем одно действие.

Вы можете выполнить больше, чем одно действие с –3 за каждое следующее действие.

Атака двумя видами оружия.

Атака двумя видами оружия может производиться с –3 к атаке каждым оружием.

Засады и Удары в спину.

Иногда лучший способ справиться с очень мощным соперником – ударить его со спины (короче – устроить засаду). Удар в спину даёт +5 к атаке. Вы можете ударить противника в спину, заявив намерение устроить засаду. Вы можете решить атаковать в спину в следующих случаях:

а) Противник не знает где вы. Это может быть совершенно путем устройства засады заранее перед боем или пребыванием в ней и выжиданием наилучшей ситуации для выстрела. Жертва должна кинуть умение Замечать больше, чем ваше умение Скрываться + INT +1d10 или вы автоматически преуспели.

б) Внимание противника привлечено другим действием (например, другой атакой или действием, требующим концентрации). Это может быть совершенно путем отвлекания противника или проникновением ему за спину в то время, когда он сражается с кем-нибудь.

**ЗАСАДА =
+5 К АТАКЕ НА 1 РАУНД**

Засада не значит то, что вы будете действовать первым – она всего лишь значит, что вы будете иметь преимущество. Инициатива кидается как обычно, и тот, кто в засаде может атаковать в свою часть раунда или ждать развития событий. Пока он не атаковал, его противник не может напасть на него, так как он не знает об опасности. Данная засада действует только один раз.

Пример: Джек - потрошитель решил устроить засаду в темном переулке Города. Он кинул умение Скрываться + INT +1d10 = 18. И вот идут Морган и Скарр, его смертельные враги.

В начале боевого раунда инициатива следующая: Скарр, Джек и Морган. Как только они вошли в ловушку, Морган и Скарр кидают умение Замечать. Скарр кинул 12; Морган кинул 20. "Это ловушка!" заорал Морган, но было слишком поздно; Скарр не знал, что

происходит и не может заявить защиту или атаку. Джек пригвоздил его выстрелом H&K Hellfire, используя +5 к атаке за засаду. Он не получает преимущество против Моргана, потому что этот здоровый блондин кинул умение Замечать и засек его. Второй выстрел Джека промазал, Морган спрятался за разбитой машиной и открыл огонь из 20-ти миллиметровой автопушки. Джек убежал по переулку устраивать другую ловушку.

Поле Зрения и Направление Взгляда.

Когда вы обращены в сторону цели и пространство между вами и целью свободно, вы можете атаковать. Вы можете ясно видеть все, что располагается перед вашими плечами. Это проиллюстрировано на картинке ниже

Повреждения

Повреждения в бою устанавливаются с помощью бросков d6. Если сказано "бросить 2d6", нужно кинуть 2 шестигранных кубика, сложить результаты и получится количество повреждений, нанесенных цели, которую вы атакуете. Если написано "бросить 2d6+1" нужно сделать так же и прибавить к сумме 1.

Место попадания.

Первый шаг в получении повреждений – выявление места попадания. Большинство атак нецельно; вы выжидаете, когда противник откроется, он поскользывается, и вы пользуетесь моментом. Это значит, что пока вы не попытаетесь прицелиться в определенное место (-4 к атаке за это), вам необходимо определять место попадания случайным образом.

Когда в вашего персонажа попали, киньте 1d10 и определите место попадания по таблице.

Используя правило, не чуждайтесь здравого смысла. Например, если персонажу, стоящему за низенькой стенкой попали в ногу – перекиньте. Глупо, ей-богу.

Броня.

Броня предотвращает повреждения. Запишите Останавливающую Силу (SP) брони на каждую часть тела.

SP брони отражает способность брони останавливать повреждения. Каждый тип брони имеет свою собственную SP. Когда патрон попадает по броне, значение SP брони вычитается из количества повреждений,

ТАБЛИЦА БОЕВЫХ ИСКУСТВ

Стиль (сложность)	Удар	Пинок	Блок	Уклон.	Бросок	Удерж.	Освоб.	Удуш.	Подсечка	Захват
Каратэ (2)	+2	+2	+2	-	-	-	-	-	-	-
Дзюдо (1)	-	-	-	+1	+3	+2	+2	-	+2	+2
Бокс (1)	+3	-	+3	+1	-	-	-	-	-	-
Тайский бокс (4)	+3	+3	+2	-	-	-	-	-	-	+1
Чои Ли Фут (3)	+2	+2	+2	+1	+1	-	-	-	+2	-
Айкидо (3)	-	-	+4	+3	+3	+3	+3	+1	+3	+2
Кунг-фу (3)	+2	+2	+2	+2	-	-	-	-	+1	-
Тхэквон-до (4)	+3	+3	+2	+1	-	-	-	-	+2	-
Сават (2)	-	+4	+1	+1	-	-	-	-	-	-
Реслинг (1)	-	-	-	-	+3	+4	+4	+2	+2	+4
Капоейра (3)	+1	+2	+2	+2	-	-	-	-	+3	-

Слишком долго рассматриваем нанесение вреда... Лучше давайте посмотрим, как его получать.

нанесенных попаданием. Остаток повреждений наносится той области, в которую попали. Если количество повреждений меньше, чем SP, тогда повреждения не нанесены.

ДИСТАНЦИИ ОРУЖИЙ

Пистолет	50м
Пистолет-Пулемет	150м
Дробовик	50м
Автомат	400м
Бросок	10м x BODY

СЛОЖНОСТИ

В упор (меньше 1м)	10
Близкое (1/4 дистанции)	15
Среднее (1/2 дистанции)	20
Дальная (дистанция)	25
Сверх дальная (2х дистанции)	30

МОДИФИКАТОРЫ АТАКИ

Цель неподвижна	+4
Цель уклоняется (ближний бой)	-2
У движущейся цели REF>10	-3
У движущейся цели REF>12	-4
У движущейся цели REF>14	-5
Быстрый выстрел	-3
Засада	+5
Прицеливание в часть тела	-4
Рикошет или не прямой огонь	-5
Ослеплен светом или пылью	-3
Цель подсвечена	+2
Firing to face target	-2
Два оружия	-3 на каждое
Стрельба на бегу	-3
Стрельба с прикладом от бедра	-2
Оружие на турели	+2
Оружие на машине без турели	-4
Большая цель	+4
Маленькая цель	-4
Мелкая цель	-6
Прицеливание (+1 каждый раунд, до +3)	
Лазерный прицел	+1
Телескопический прицел	+2 Оч.Д. +1 Ср.
Оптический прицел	+1
Smartgun	+2
Smartgoggles	+2
Очередь из трех выстрелов(Близ./Ср.)	+3
Очередь (близк. дист.)	+1 за 10 патронов
Очередь (ост. дист.)	-1 за 10 патронов

ПЛОЩАДНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Граната	5м
Коктель Молотова	2м/литр
Огнемёт	2м
Огнемёт киберлимбы	1м
Мина	2м
Клэймор	6м (по линии удара)
С-6	5м/кг
RPG	4м
Ракета	6м
Дробовик (близкая дистанция)	1м
Дробовик (средняя дистанция)	2м
Дробовик (дальняя и св. дальная)	3м
Микроракета	2м /югд.

ПОПОДАНИЕ ГРАНАТ

	10	
7	8	9
5	цель	6
2	3	4
	1	

НАРКОТИКИ И ЯДЫ

Тип	Эффект	Вред
Галлюциногенный	Глюки	-4 INT
Тошнотворный	Тошнота	-4 REF
Слезоточивый газ	Слезы	-2 REF
Сонный	Сон	Нет
Биотоксин 1	Смерть	4d6
Биотоксин 2	Смерть	8d6
Нервно-паралит. газ	Смерть	8d10

**ПОБОЧНЫЕ ЭФФЕКТЫ
МИРОВОЛОПОВОГО ОРУЖИЯ**

[1] Кибероптика выключена на 1d6 ходов
 [2] Нервный импульс! Если у персонажа были разъемы, улучшения рефлексов или другие подобные вещи - REF уменьшается на 1d6/2, пока не починят.
 [3] Кибераудио выключено на 1d6 ходов.
 [4] Киберконечность неисправна: нельзя использовать конечность в течении 1d10 ходов. Перекинуть, если конечности нет.
 1-2 Правая рука
 3 Левая нога
 4 Правая нога
 5-6 Левая рука
 [5] Абсолютный нервный упадок! Персонаж падает в припадках, весь дергается... На 1d6/3 ходов.
 [6] Нет эффекта

**МОДИФИКАТОРЫ
ПОВРЕЖДЕНИЙ ДЛЯ
БЛИЖНЕГО БОЯ**

ВТ (Тип тела)	Модификатор
Очень слабый	-2
Слабый	-1
Средний	0
Сильный	+1
Очень сильный	+2
ВТ 11-12	+4
ВТ 13-14	+6
ВТ 15+	+8

СРЕДНИЕ SP УРКЫТИЙ

ДСП	5
Каменная стена	30
Большое дерево, телефонная будка	30
Кирпичная стена	25
Стена из бетонных блоков	10
Деревянная дверь	5
Тяжелая деревянная дверь	15
Стальная дверь	20
Бетонный столб	35
Терминал Data Term™	25
Машина (в том числе и дверь)	10
Бронемашина	40
Корпус AV-4	40
Двигатель	35
Почтовый ящик	25
Пожарный гидрант	35
Поребрик	25

SP БРОНИ

Тип брони	SP*	EV**
Cloth, leather***	0	+0
Heavy Leather	4	+0
Kevlar T-Shirt, Vest***	10	+0
Steel Helmet	14	+0
Light Armor Jacket***	14	+0
Med Armor Jacket	18	+1
Flack vest***	20	+1
Flack pants***	20	+1
Nylon helmet	20	+0
Heavy Armor Jacket	20	+2
Door Gunner's Armor	25	+3
MetalGear™	25	+2

* 1/2 ОС против бронебойных

*** 1/2 ОС против колющего оружия

БОЙ КИБЕРНЕТИКОЙ

Оружие	Повреждения
Scratchers	1d6/2
Fangs	1d6/3
Rippers	1d6+3^
Wolvers	3d6^
Big Knucks	1d6+2
Slice n' Dice	2d6 (mono)
Cybersnake	1d6
Hammerhand	1d10
Buzzhand	2d6+2
Spikehand	1d6+3^
Talon Foot	1d6
Spike Heel	2d6^
Flamethrower	2d6 (1d6/2***)
Micro Missile	4d6 каждая
Capacitor Laser	3d6
Cyber Strike	1,2 или 3d6**
Cyber Kick, Crush	1,2 или 6d6**

* Усиленные мускулы.

** с Hydraulic ram

*** Жертва получает повр. еще 3 раунда

^ Колющее оружие

Пример: На Джеке - потрошителе надет Kevlar Jacket с SP=18. Ему в грудь попадает патрон калибра 5.56, нанося 14 очков повреждения. SP брони останавливает патрон. Следующий выстрел наносит 22 очка повреждения. Броня уменьшает их на 18, и Джеку достается только 4 очка вреда.

Твердые и Мягкие типы брони.

Брони различаются по тому, на каком принципе основана их защита: на твердом металле\керамике\композитных материалах или на более гибких баллистических тканях.

Это необходимо для наслоения брони и для определения некоторых эффектов повреждения. В таблице брони рассортированы от тяжелых (сверху) до легких (снизу).

Твердые	Мягкие
MetalGear™	Heavy Armor jacket
Police Riot Armor	Medium Armor jacket
Door Gunner's Vest	Police patrol armor
Steel Helmet	M-78 RPA jacket
Flak vest/pants	Light Armor jacket
Ballistic Nylon Helmet	Kevlar T-shirt/vest
M-78 RPA heavy vest	M-78 RPA T-shirt
Corp Mil body armor	Heavy Leather
C-Ballistic Light Mesh™	SkinTight™ armor padding

Наслоение брони.

“Хорошая идея”, подумаете вы, влезая в броневую футболку, бронжилет и Кевларовую броню. Теоретически можно залазить во все новые и новые типы брони, покуда не станешь неуязвимым.

Охольнь. Во-первых, посмотрим как оно в жизни. Если обычный полицейский мог натянуть на себя кучу брони перед выездом на бытовую ссору, он бы это, конечно, сделал. Но он этого не делает, потому, что это непрактично. И вот почему:

Если вы наденете гору брони, вы не неуязвимы; вы всего лишь неподвижны. Несмотря на то, что современная броня не столь тяжелая, как древние доспехи, все равно она сильно мешает передвижению. Ремни, застежки и пластиковые бронепластины препятствуют свободному движению рук, натирают различные места и утяжеляют ноги. Руки не могут хорошо использовать оружие, ноги не гнутся и мешают бегать и лазать.

Ради такого дела в ПНП каждый тип брони имеет Значение Стеснения (EV). Сложите EV всех типов брони, которые на вас надеты и вычитите это значение из стат REF. Даже если вы забиты кибернетикой по самую крышу, куча брони сделает свое черное дело.

Новые правила для брони

Правило №1: Максимальное количество брони.

Вдобавок к EV, только 3 вида брони можно надевать одновременно; не более чем одна из них может быть Твердой. Второй слой имеет дополнительное EV = -1; третий - EV = -2. Киберулучшения *Subdermal Armor* и *Bodyplating* считаются слоями. *Skinweave* считается слоем, но не имеет дополнительного EV.

Правило №2: Пропорциональная броня

При наслоении брони или нахождении в броне в укрытии, вычитите из большей SP меньшую. Найдите это число на нижеследующей таблице и получите преимущество SP, которое нужно добавить к наибольшей SP. Если на вас 3 слоя брони, то считайте парами изнутри наружу. (Пример: Для типов брони А, Б и В сначала сравните А и Б, вычислите преимущество и сравните результирующую SP с броней В).

НАЛОЖЕНИЕ БРОНИ	
Разница в SP	Бонус
0-4	+5
5-8	+4
9-14	+3
15-20	+2
21-26	+1
27+	+0

Бронебойные патроны.

Есть еще одна причина, почему броня не является панацеей от летящего свинца. Ее зовут “Бронебойные патроны” (AP). Эти патроны сделаны для того, чтобы концентрировать силу удара в одной точке. Они не наносят столько повреждений, как обычные патроны (1/2 обычных повреждений), но они протыкают броню, как горячий нож – масло. В результате броня имеет только половину своей SP против этих патронов.

Пример: скажем, 5.56 патрон попал на 30 очков повреждения. Он ударил в броню с SP=10, но SP уменьшается до 5 ($10/2=5$). Оставшиеся 25 очков повреждения уменьшаются до 12 ($25/2=12.5$ округляем вниз до 12).

То же самое касается ножей, мечей и другого колющего оружия. Типы брони, отмеченные (**) в Таблице Брони имеют половину SP против колющего оружия.

Здоровое решение в боевой ситуации положиться на самую легкую броню, которая подходила бы в

Тут то ты и будешь записывать останавливающую силу своей брони (SP). На каждую часть тела может быть свое значение.

Не забудь, когда если в тебя попали и пробили броне, уменьшить ее значение на 1

Когда по тебе стреляют не прицельно, кидай 1d10 и смотри куда в тебя попали. Считай соответствующий части тела SP при защите от повреждения

Это индикатор серьезность ранений, получая повреждения, ты зачеркиваешь с лева на право одну клетку за каждый пункт прошедших в тебя (после SP и BTM) повреждений. Та четверка, в которой находится последняя галочка и является твоим текущим состоянием ран.

Когда ты кидаешь спасбросок от оглушения, применяй к броску отрицательный модификатор указанный под клеткой состояния ран

Если ты уже в СМЕРТЕЛЬНОМ (MORTIAL) состоянии, ты кидаешь спасбросок с отрицательным модификатором равным уровню смертности

Location	Head 1	Torso 2-4	R. Arm 5	L. Arm 6	R. Leg 7-8	L. Leg 9-0
Armor SP						

SAVE	BTM	LIGHT	SERIOUS	CRITICAL	MORTAL 0	MORTAL 1
		Stun=0	Stun=1	Stun=2	Stun=3	Stun=4
		MORTAL 2	MORTAL 3	MORTAL 4	MORTAL 5	MORTAL 6
		Stun=5	Stun=6	Stun=7	Stun=8	Stun=9

Сюда записывается базовый спас бросок от смети и оглушения. Оба они обычно равны статусу BT однако бывают изменены кибернетикой, наркотой и т.д.

Сюда записывается BTM - модификатор за стат BT. Его значение вычитается из любых получаемых тобой повреждений (читай ниже)

данной ситуации, если только вы не собираетесь занимать стационарную позицию или не ожидаете от врага большой огневой мощи.

Постепенное проникновение: броня не может бесконечно защищать вас от выстрелов. Один из вариантов таков, что каждый раз, когда броня выдерживает очень сильный удар (повреждения много больше SP), понижать ее SP на 1. Когда SP станет = 0, то броня больше не защищает.

Использование укрытий.

Вам не нужно таскать бронежилет постоянно с собой – зачастую лучшая броня – это то, что находится вокруг вас. Укрытия позволяют передвигаться в то время, когда вас кто-нибудь поливает огнем.

Примерная SP укрытий.

ДСП	5
Каменная стена	30
Большое дерево, телефонная будка	30
Кирпичная стена	25
Стена из бетонных блоков	10
Деревянная дверь	5
Тяжелая деревянная дверь	15
Стальная дверь	20
Бетонный столб	35
Терминал Data Term™	25
Машина (в том числе и дверь)	10
Бронемашина	40

Модификатор к повреждению за стат BT.

После брони от повреждений надо отнять модификатор за стат BT. Этот модификатор отражает повышенную (или пониженную) сопротивляемость эффектам повреждений, то есть он отражает выносливость и общую стойкость. Каждый раз, когда персонаж получает повреждения, вычитите модификатор за стат BT из общего количества повреждений.

Тип Тела (BT)

Очень слабый	0
Слабый	-1
Средний	-2
Сильный	-3
Очень сильный	-4
Сверхчеловеческий*	-5

* Возможно только при использовании кибернетики

Например, предположим, что вам нанесли 10 очков повреждения. Если BT у вас Очень слабый, то вы получите все 10. Но если BT – Очень сильный, то вы получите всего (10-4 = 6) шесть очков повреждения.

Если вам вдруг кажется, что модификатор за BT снижает повреждения до нуля или меньше – не верьте глазам своим; этот модификатор никогда не снижает повреждения ниже единицы.

Раны

Ну хорошо, броня все повреждения не остановит, модификатор к повреждению за стат BT тоже не спасет полностью, соответственно настало время получать *раны*.

Когда персонаж ранен ЛЕГКО, он не получает никаких штрафов на действия. Ему всего лишь больно. (“Это всего лишь рана плоти...”)

Если персонаж ранен СЕРЬЕЗНО, он получит -2 на стат REF. Ему больно, у него кровотечения и он явно заторможен.

Если персонаж находится в КРИТИЧЕСКОМ состоянии, то статусы REF, INT и CL уменьшаются в два раза (округлять вверх). Персонаж в одной руке держит свои кишки, в другой пушку и изо всех сил пытается сражаться.

Когда персонаж СМЕРТЕЛЬНО ранен, его статусы REF, INT и CL снижаются до 1/3 (округлять вверх)

Большинство персонажей к этому времени уже без сознания и занимаются тем, что предаются благостным размышлениям об отходе в мир иной. Неприятно, честное слово.

Специальные случаи ранения.

Потеря конечности: если персонаж получает более 8 очков

повреждения в конечность за 1 атаку, то конечность эта для него потеряна навсегда. Ему нужно сделать Спасбросок От Смерти (СОС) со Смертельностью 0. Рана такого типа в голову убивает сразу и автоматически.

Попадание в голову: попадание в голову наносит в два раза больше повреждений.

Спасброски От Смерти и Спасброски От Оглушения

Каждый раз, когда персонаж получает повреждения, он должен делать спасбросок от боли, шока, страха и кровопотери. Это те самые вещи, которыми занимаются злодеи в Голливудских боевиках, когда в них попадут – шатаются, удивленно глядят на дырку в себе и все такое.

СОО – вещь серьезная, потому что она может выбить противника из седла гораздо быстрее, чем реальные повреждения и раны. Некоторые полицейские умирали от шока, вызванного попаданием маленькой пули в ногу (но вам это не светит); другие же получали 30-40 ранений и оставались на ногах и действовали, пока сознание не получало послание от тела “Эй, Боб, да мы же давно умерли...”

СОО равен статусу ВТ персонажа минус модификатор за тяжесть ранения.

Модификаторы СОО	
Состояние раны	Штраф
Легкая	0
Серьезная	-1
Критическая	-2
Смертельная	-3
Смертельность 1	-4
Смертельность 2	-5
Смертельность 3	-6
Смертельность 4	-7
Смертельность 5	-8
Смертельность 6	-9

Проваленный спасбросок значит, что персонаж потерял сознание. Получить обратно свое сознание можно, кинув СОО в следующий

ход.

ОЧЕНЬ ВАЖНО!

Спасброски от Смерти (СОС)

Ваш персонаж не рискует умереть, пока он не имеет Смертельной раны; ему всего лишь надо кинуть СОО, чтобы оставаться в сознании. Но как только его раны становятся Смертельными, он имеет шанс умереть. СОС помогает выяснить, умер персонаж или нет; они должны кидаться каждый ход, пока персонажа не полечат. Так же, как и в СОО персонаж должен кинуть на 1d10 число, меньшее или равное его статусу ВТ минус смертельность его раны. Смертельность раны изменяется от 0 до 8.

Пример: У Моргана стат ВТ=10 (Очень сильный). Он получил рану со Смертельностью 4. Морган должен кинуть меньше, чем 10-4=6 чтобы выжить.

Каждый ход вы должны кидать новый СОС, чтобы выяснить, останется ли персонаж в живых. Если спасбросок кинут – персонаж жив, иначе он умрет в конце этого хода.

Рано или поздно вы завалите спасбросок и умрете. Остается одна надежда – стабилизация.

Стабилизация значит, что пациент больше не теряет кровь благодаря использованию лекарств, хирургическому вмешательству и/или перевязке ран. Стабильный персонаж больше не должен делать СОС каждый ход. Попытку стабилизации может проводить кто угодно, кроме самого пациента. Но лучше бы этот “врач” был бы хоть чуть-чуть тренирован. Сильно лучше.

Стабилизация происходит, если ваш стат TECH, любое медицинское умение и 1d10 в сумме будут больше, чем количество очков повреждений, которое пациент получил. *Например, Джек - потрошитель*

получил 20 очков повреждений, и его раны имеют Смертельность 1. Чтобы стабилизировать его, нужно кинуть 20 или больше.

Стабилизировавшись, персонаж больше не рискует умереть, пока не получит еще рану. В этом случае вся бодяга начнется сызнова.

Следующие модификаторы могут повлиять на шанс стабилизации:

Условие	Модификатор
Больничные условия и хирургия	+5
Скорая помощь Trauma Team	+3
Аппарат жизненной поддержки	+3

Предполагая, что вы стабилизировались, вы наверняка выживете для дальнейших битв. Хотя, если и помрете – никаких проблем: для этого и существуют Донорские Банки. В любом случае, чтобы узнать больше про лечение или торговлю органами, смотрите главу *Trauma Team*.

ПРОВЕДЕНИЕ АТАК

В этой секции описано то, как надо атаковать. Секция разделена на 2 части: Стрельба и Ближний бой.

Стрельба.

Стрелковое оружие – это все то, что выстреливается или метается в цель. Чтобы сделать атаку (из огнестрельного оружия, луков, метательного оружия) вам нужно кинуть:

REF+УМЕНИЕ ОБРАЩЕНИЯ С ОРУЖИЕМ+1d10

равно или больше, чем сложность попадания.

Сложность попадания

В упор	10
Близкое расстояние	15
Среднее расстояние	20
Дальнее расстояние	25
Сверхдальнее расстояние	30

Расстояния:

В упор: оружие находится недалеко от цели, попадает почти всегда, нанося максимальные повреждения.

Близкое: Оружие атакует с 1/4 указанного расстояния

Среднее: Оружие атакует с 1/2 указанного расстояния

Дальнее: Оружие атакует с указанного расстояния

Сверхдальнее: Оружие атакует с расстояния, в два раза больше указанного.

Модификаторы:

При броске атаки нужно прибавить все необходимые модификаторы к конечному броску атаки. Это модификаторы за тип цели, тип оружия, тип стрельбы, прицеливание, позицию и движение.

Прицеливание:

Чтобы увеличить шансы попадания, можно прицелиться. За каждый раунд прицеливания вы получаете +1 к броску атаки, вплоть до +3 за три раунда. Прицеливание подразумевает неподвижность, устойчивую позицию и наличие цели в поле зрения.

Решающий успех:

При натуральном броске 10, вы достигли решающего успеха и можете прибавить 1d10 к своему броску.

Обломы:

С натурального броска 1 вы чиста ка-а-анкретна обломались. Вам нужно кинуть 1d10 и посмотреть *Таблицу Обломов*, чтобы узнать результат.

При обломе может случиться почти все, что угодно. Для оружия это в основном заклинивание или попадания не туда, куда надо.

Автоматические оружия заклинивают чаще всего. Шанс заклинивания основан на

Надежности оружия: когда при автоматическом оружии случился облом и бросок 1d10 больше, чем Надежность оружия.

Таблица Надежности	
Оружие	Надежность
Очень надежное	3 и меньше
Стандартное	5 и меньше
Ненадежное	8 и меньше

Чтобы починить оружие, нужно 1d6 ходов.

Автоматические оружия.

Автоматические оружия можно использовать тремя способами: **очередь из трех выстрелов** используется, чтобы попасть в одну цель на любом расстоянии несколько раз. **Очередь** используется для набивки свинцом одной или нескольких целей на близком расстоянии. **Подавляющий огонь** нужен для того, чтобы не дать противнику вылезти из укрытия под угрозой получения пули. У каждого способа есть свои достоинства и недостатки; и умелый воин знает, когда какой способ нужно применять.

Очередь из трех выстрелов

Очередь из трех выстрелов – режим, используемый почти на всех автоматических видах оружия для сбережения амуниции и улучшения точности. Очередь из трех выстрелов дает вам +3 к атаке на соответствующих дистанциях. Атака делается, как одно действие. Если атака удалась, бросьте 1d6/2, чтобы узнать, сколько патронов попало в цель. Этот режим используется только против одиночных целей.

**ОЧЕРЕДЬ ИЗ ТРЕХ
ВЫСТРЕЛОВ = +3
ТОЛЬКО НА БЛИЗКИХ И
СРЕДНИХ ДИСТАНЦИЯХ**

Очередь

Эта атака лучше всего подходит для того, чтобы накрыть несколько целей (или разорвать в клочки одну). Оружие прыгает, как дикая лошадь, его сложно

направить на цель, которая дальше, чем в нескольких метрах. Использование оптического прицела и Прицеливание, естественно, ничего не дают. Поэтому расстояние очень важно для этого режима.

Очередь основана на Темпе Стрельбы (RoF) оружия. Атакуя несколько целей, нужно поделить RoF на число целей (округлять вниз), затем кидать для каждой цели отдельно.

Правила для очередей.**На коротких дистанциях:**

За каждые 10 патронов на короткой дистанции +1 к атаке. На всех остальных:

За каждые 10 патронов -1 к атаке. За каждое очко свыше необходимого для попадания, один патрон попадает в цель, вплоть до RoF оружия.

Подавляющий огонь.

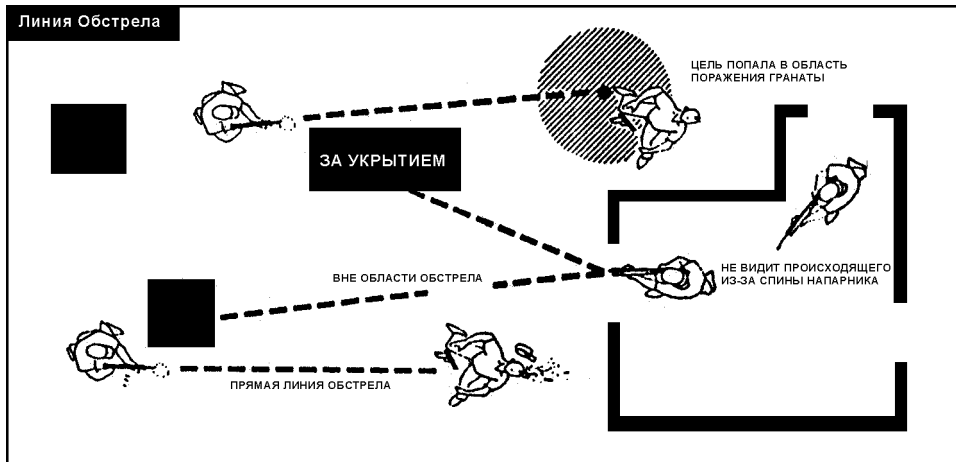
Подавляющий огонь используется для накрытия области шквалом пуль, что делает опасным хождение через нее. Каждый, входящий в зону поражения должен кинуть спасбросок (**Атлетическое умение + REF + 1d10**). Проваленный спасбросок значит, что в вас попало 1d6 патронов, каждый в случайное место. Сложность спасброска определяется количеством пуль, выстреленных шириной области.

Пример: 64 патрона в 2-х метровой области делают сложность спасброска = 32; в 5-и метровой – 12.

**СПАСБРОСОК = КОЛИЧЕСТВО
ПАТРОНОВ ДЕЛИТЬ НА
ШИРИНУ ЗОНЫ В МЕТРАХ**

Зоны поражения могут перекрывать друг друга; в этом случае надо использовать общее количество патронов. Например, два Uzi с RoF=32 будут поставлять 64 патрона в зону поражения.

Линия Обстрела



Есть еще два очевидных правила: во-первых, подавляющий огонь имеет смысл только тогда, когда вы можете выстрелить КУЧУ патронов в небольшое пространство. Это значит, что команды должны координировать свои действия и выстреливать максимальное количество патронов в зону поражения. Так же, зона должна быть как можно меньше (2 метра минимум).

Необычные типы стрелкового оружия.

Эти оружия обычно используются для контролирования толпы, секретных миссий и других ситуациях, где убийство – всего лишь один из вариантов, или где необходимо уничтожить без шума немного целей.

Пневматика.

Это улучшенные версии оружия для пэинтбола 90-х. Пневматику можно зарядить кислотой, ядом, краской, наркотой.

Краска: может только сделать фингал. Если попадет в область головы, 5 из 10 шансов, что залепит глаза краской, 4 из 10, что выбьет глаз.

Яды и наркота: чтобы избежать эффекта, необходим спасбросок. Если удачно, то повреждения уменьшаются в два раза.

Эффекты ядов и наркоты.

Тип	Эффект
Повреждения	
Галлюциногенный	Глюки -4 INT
Тошнотворный	Тошнота -4 REF
Сонный	Сон** Нет
Биотоксин 1	Смерть 4d6
Биотоксин 2	Смерть 8d6
Нервно-парал. токсин	Смерть 8d10

**Половинный эффект – сонность, -2 ко всем статам.

Кислота: Кислота наносит 1d6 очков повреждения на пульку. Даже если броня ее остановит, кислота будет растворять броню, уменьшая SP на 1d6 в раунд, всего 3 раунда.

Например, Джек - потрошитель попал в броню с SP=15 двумя пулями. На 2d6 выпало 7 очков повреждения. За первый раунд SP брони уменьшился до 8. На следующий раунд она уменьшилась до 1. На третий раунд 6 очков повреждения проникли сквозь броню и обожгли кожу.

Шокеры.

Шокеры заставляют жертву кинуть COO. COO уменьшается на 2 за каждое следующее попадание в раундовый период.

Иглометы.

Иглометы могут быть заряжены наркотой или ядом. Каждое попадание наносит 1d6/2 очков повреждения плюс эффект яда или наркотика.

Мощные брызгалки.

Мощные брызгалки могут быть заряжены наркотой или кислотой.

Эффекты такие же, как описаны в *Пневматике*, но каждый выстрел считается за 2 пульки.

Луки, арбалеты, копьё и сюрикены.

Луки, арбалеты, копьё и сюрикены остались и в 2000-х, хотя встречаются редко. Эти виды оружия используют либо умение Метать, либо умение Стрельбы из лука. Всё метательное оружие, кроме гранат, может метаться на расстояние, в три раза превышающее стат ВТ в метрах.

Лучевое оружие.

Лучевое оружие включает в себя **лазеры** и **микроволновые излучатели**. Мощное лучевое оружие очень редко встречается в мире Киберпанка. (Шанс 1 из 10, что их можно будет достать, да и то только в крупных корпорациях и/или в правительствах).

Лазеры.

У лазеров есть перезаряжаемый аккумулятор, способный содержать 10 шестигранных кубиков повреждений. Вы можете выстрелить за один раз от 1d6 до 5d6, пока не потратите все 10 кубиков. Лазер можно заряжать от настенной розетки со скоростью 1d6 в час.

Пример: Джек - потрошитель совершенно случайно нашел лазер. В нем остался заряд 10d6; он поставил переключатель на 5d6, и выстрелил. С такими темпами, он сможет выстрелить еще только один раз, а потом придется перезаряжать.

Микроволновые излучатели (МИ)

Из МИ стреляют так же, как и из любого другого оружия. Попадание наносит 1d6 очков повреждения; вдобавок, каждый, находящийся на расстоянии метра от луча должен кинуть 1d6, чтобы узнать, как это повлияло на его кибернетику. Защищенная кибернетика этим эффектам не подвержена.



Как и лазеры, МИ заряжаются от настенной розетки. На полный заряд нужен час.

Побочные эффекты МИ

- 1 Кибероптика выключена на 1d6 ходов
- 2 Нервный импульс! Если у персонажа были разъемы, улучшения рефлексов или другие подобные вещи - REF уменьшается на 1d6/2, пока не починят.
- 3 Кибераудио выключено на 1d6 ходов.
- 4 К и б е р к о н е ч н о с т ь неисправна: нельзя использовать конечность в течении 1d10 ходов. Перекинуть, если конечности нет.
 - 1-2 Правая рука
 - 3 Левая нога
 - 4 Правая нога
 - 5-6 Левая рука
- 5 Абсолютный нервный упадок! Персонаж падает в припадках, дергается весь... На 1d6/3 ходов.
- 6 Нет эффекта

Оружие массового поражения (ОМП).

ОМП используется так же, как и все остальные виды оружия, но они способны поражать большое количество целей с помощью осколков, огня, газа, взрывной волны. ОМП включает в себя ружья, гранаты и взрывчатку, огнеметы, ракеты и снаряды, мины, коктейли Молотова и гранаты с ракетным двигателем (RPG).

При использовании ОМП цель является эпицентром действия оружия, и все те, кто находится в области поражения, тоже получают повреждения. Если оружие не попало в намеченную цель, должен быть выбран реальный эпицентр. Чтобы определить направление, нужно кинуть 1d10 по *диаграмме попадания гранат*, потом еще раз кинуть 1d10, чтобы узнать, на сколько метров оно пролетело дальше.

Ружья.

Ружья выстреливают заряд дробин, и зона поражения зависит от расстояния до цели. Всё, что попадает на пути, тоже считается находящимся в зоне поражения. Учтите, область, находящаяся за подобным объектом, защищена от огня.

Таблица ружей

Расстояние	Обл. пораж.	Повр.
В упор, Ближкое	1 метр	4d6
Среднее	2 метра	3d6
Дальнее	3 метра	2d6

Любая цель в области поражения получит повреждения, зависящие от расстояния. (Повреждения, описанные в Таблице Оружия – максимальные)

Пример: Джек - потрошитель бабахнул из дробовика по двум бандитам со Среднего расстояния (зона поражения – 2м). Одного порвало в клочки, да и другой, находящийся в метре от первого, получил по самые помидоры.

Ружье очень эффективно, когда прицеливание не критично. Например, в шестифутовом коридоре никак не избежать попадания, независимо от того, как у вас раскачаны рефлексы. Однако, у ружей небольшая дальность, и они так же наносят мало повреждений на уровне одной дробинки.

Авторужья: одно из самых страшных видов оружия. В бою можно выстрелить очередью число зарядов, равное RoF ружья. Каждый выстрел должен быть не далее, чем в метре от предыдущего. На каждый следующий выстрел после первого идет -2 к атаке. Однако когда вы можете выстрелить пять двухметровых туч свинца, -4 или -6 не есть слишком дорогая цена. Авторужья медленные, тяжелые, имеют очень малую дальность, но когда дело доходит до перестрелки на близких дистанциях – это просто ад на колесах.

Пример: Джек - потрошитель открыл огонь из CAWS, выстреливая очередь из 5 зарядов, получая -8 к атаке за это. Он целился в пятиметровый коридор, стреляя с интервалом в 1 метр, и весь коридор превратился в решето.

Новое правило: Бронебойный эффект ружейных пуль.

Эти пули имеют нормальные бронебойные способности против всех видов брони. Но **повреждения, прошедшие через Твердый тип брони не уменьшается в 2 раза.** Повреждения, прошедшие сквозь Мягкий тип брони ополовиниваются, как и положено. Это отражает ударный эффект попадания нескольких пуль.

10ga пули	5d6+3
12ga пули	4d6+2
20ga пули	3d6+1

Гранаты.

Гранаты бывают **осколочные, зажигательные, оглушающие, ослепляющие, звуковые, ударные и газовые.** У каждого типа своя область поражения, обычно от 2 до 5 метров. Гранаты и взрывчатка могут быть сдетонированы с использованием таймера, радиодетонатора, растяжек, или обычных детонаторов. Все гранаты поставляются в обычном виде и как гранаты для подствольного гранатомета (описано в главе Оружие Массового Поражения и Таблице Гранат). Гранаты можно метнуть на расстояние, в 10 раз большее, чем стат ВТ персонажа в метрах – 10м за каждый килограмм, свыше одного, или выстрелены из подствольника на 225 метров.

Газовые: они отличаются от других тем, что двигаются после попадания. Чтобы определить эффект, нужно определить точку, в которую граната попала. Все в трехметровом радиусе испытывают эффект газа немедленно.

На следующий раунд, чтобы узнать, куда дует ветер, киньте еще раз по Диаграмме попадания гранат. Определите новую зону поражения; все, кто находится в первой и второй зоне, а так же на

прямой между ними, должны кинуть спасбросок от газа. На третий раунд газ рассеивается.

Броня против газов не помогает (хотя противогазы и фильтры помогают). Если спасбросок кинут, то газ имеет половинный эффект.

Тип	Эффект	Повр.
Слезоточивый	Слезы	-2 REF
Тошнотворный	Тошнота	-4 REF
Сонный	Сон**	Нет
Биотоксин 1	Смерть	4d6
Биотоксин 2	Смерть	8d6
Нервно-пар. токсин	Смерть	8d10

**Половинный эффект – сонность, -2 ко всем статам.

Огнеметы.

Огнеметы похожи на остальные типы оружия массового поражения, за исключением одного “но”: ими можно “махнуть” между двумя точками. Используя огнемёт, вы можете выбрать две точки, затем кинуть атаку. Промех значит, что надо кинуть по Диаграмме попадания гранат. Все, что попало в зону действия, загорается. Все огнеметы, кроме кибероружия, используют умение обращаться с Тяжелым оружием, кибероружие использует умение обращения с Ручным оружием. Повреждения 2d10 в первый ход, 1d10 во второй и 1d6 в третий и четвертый. Броня Твердого типа защищает нормально, SP Мягкой должна быть больше 15, чтобы защитить, и они повреждаются на 2 SP за очко повреждения.

Мины.

Мины бывают двух типов: стандартные мины и противопехотные мины типа “claymore”. Обычная мина предназначена для поражения транспорта и других тяжелых объектов; ее несложно обнаружить любым магнитным сенсором (7 из 10 шансов). Наступишь – рванет. Просто. 4d10 очков повреждения.

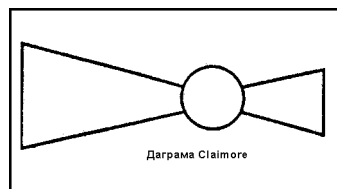


Диаграмма Claymore

“Claymore” сделана для того, чтобы выносить народ. Они детонируются растяжками, таймерами или обычными детонаторами. Зона поражения похожа на песочные часы, а не на круг. Передний конус: 6м. ширина, 7.5м. длина; задний: 6м. ширина, 6м. длина. В точке соприкосновения конусов круг, радиусом 6м.. 4d10 очков повреждения.

RPG

RPG – это гибрид гранаты и ракеты, с большей дальностью и точностью; так же, достать их легче, чем ракеты. За исключением Armburst RPG, у большинства есть недостаток – их нельзя использовать в закрытых помещениях. Из RPG стреляют так же, как из остальных гранатометов, с помощью умения обращаться с Тяжелым оружием. 6d10 очков повреждения.

Ракеты.

Снаряды и Ракеты включают в себя радио- и оптически наводящиеся ракеты, миниракеты и персональные ракетные установки. Для использования снарядов и ракет необходимо умение обращаться с Тяжелым оружием. Все пусковые установки считать подствольными гранатометами с большими расстоянием и зоной поражения. Повреждения разные.

Обратите внимание: Если у ракеты или снаряда бронебойная боеголовка, SP брони ополовинивается, а повреждения – полные.

Взрывчатка.

Взрывчатка отличается от гранат тем, что чем больше ее возьмешь, тем сильнее она бахнет, и тем больше будет область поражения. Количества взрывчатки измеряются в единицах; для тринитротолуола (TNT) это будет одна палочка, для пластиковой взрывчатки – унция, итд.

Сила взрыва

Взрывчатка Единица Область Повр.

Пластиковая 1 унция 4м. 7d10

С6 1 унция 5м. 8d10

ТНТ 1 палочка 3м. 4d10

Посмотрите область поражения, и умножьте на количество единиц. Повреждения наносятся по всему телу, а не куда – то конкретно.

Пример: Джек - потрошитель связал четыре палочки ТНТ и кинул в заброшенное здание, которое располагалось в 10 метрах от него. У одной палочки область поражения 3 метра, $4 \times 3 = 12$ метров. Джека задело взрывом, и он получил сильные повреждения. Ну и дурак.

Коктейль Молотова.

Коктейль Молотова предпочитают будущие террористы и люди, у которых много бензина, тряпья и пустых бутылок. Взрыв покрывает 2 метра за каждый литр топлива. (Обычная бутылка покроет 2 метра). Повреждения (2d10) наносятся по всему телу.

Атаки в ближнем бою

Атаковать в ближнем бою можно с помощью дубин, ножей, мечей, топоров, бензопил, кувалд, моно-катан и мон-ножей, мономолекулярных нитей, cyberbeast'ов, battleglove'ов, ripper'ов, scratcher'ов, оружия для боевых искусств, рукопашных атак и борьбы.

Для ближнего боя используется следующая формула:

REF
АТАКУЮЩЕГО+УМЕНИЕ+1d10
против
REF
ЗАЩИТНИКА+УМЕНИЕ*+1d10

*Боевые искусства, Фехтование, Рукопашный бой, или Атлетика могут быть использованы.

Боевые искусства и Борьба.

Боевые искусства и борьба отличаются от обычного

мордобоя тем, что есть довольно много вариантов атак с их помощью. Например:

Удар: 1d6/2+модификатор за стат ВТ

Пинок: 1d6+модификатор за стат ВТ

Блок/Парирование:

Останавливает или отклоняет атаку.

Уклонение: -1 на Атаку атакующего.

Обезоруживание: При попадании оружие выбивается из рук.

Бросок: Должен быть Захват. Противник падает, получает 1d6+модификатор за стат ВТ плюс делает СОО с -2.

Удержание: Должен быть Захват. Противник не может двигаться.

Освобождение: При попадании можно освободиться от удержания.

Удушение: Необходим Захват или Удержание: оппонент получает по 1d6 очков повреждения в ход.

Подсечка: Противник падает, -2 на его следующую атаку, +2 на вашу.

Захват: необходим для Удушения, Удержания или Броска как следующих действий.

Боевые искусства: Боевые искусства – традиционная форма ближнего боя, которая более опасна, чем обычная борьба. Все боевые искусства имеют **ключевую атаку** – атака, которая отражает определенную силу данной техники. Когда используется ключевая атака, такая как удар ногой в каратэ, персонаж получит от +2 до +4 к атаке (в зависимости от стиля).

Например, в Каратэ следующие движения:

Удар +2

Блок/Парирование +2

Пинок +2

Мастер Каратэ сможет сделать любое движение, но эти три – лучше остальных.

У мастера Чои Ли Фут будет:

Удар +2

Блок/Парирование +2

Пинок +2

Бросок +1

Уклонение +1

Это делает его более многосторонним, чем мастер Каратэ.

Конечно, научиться Чои Ли Фут гораздо сложнее, чем Каратэ; это отражено в **уровне сложности** данного стиля. Количество очков улучшения, необходимых для увеличения умения умножается уровень сложности.

Вдобавок, боевые искусства гораздо более смертельны, чем обычная борьба. При использовании боевых искусств, вы получаете модификатор к повреждениям, равный вашему уровню Боевых искусств (вдобавок к модификатору за стат ВТ).

Уклонение.

Защищающийся может попробовать уклониться от атаки, заявляя свое намерение сделать это. Это даст модификатор -2 на все атаки, которые в этот ход будут по нему сделаны; однако защищающийся получает законные -3 ко всем последующим действиям.

**УКЛОНЕНИЕ=-2 К АТАКАМ
ПРОТИВНИКА, -3 К
ОСТАЛЬНЫМ ДЕЙСТВИЯМ
ЗАЩИЩАЮЩЕГОСЯ**

Парирование.

Защищающийся так же может парировать атаки, заявляя намерение в начале хода. Все повреждения в этот ход сначала наносятся объекту, коим парируют.

Мечи и подобные вещи могут использоваться для парирования, не получая повреждений. Однако им необходимо после каждого удара кидать спасбросок (9 и меньше на 1d10 для обычного оружия), дабы не быть

сломанными. Защищающийся получает законные -3 ко всем последующим действиям.

ПАРИРОВАНИЕ=
ОСТАНАВЛИВАЕТ АТАКУ, -3 К
ОСТАЛЬНЫМ ДЕЙСТВИЯМ
ЗАЩИЩАЮЩЕГОСЯ

Повреждения от атак в ближнем бою.

Для оружия ближнего боя, повреждения написаны в описании.

При атаке вам нужно к нанесенным повреждениям добавить модификатор за стат ВТ.

ВТ (Тип тела) Модификатор

Очень слабый	-2
Слабый	-1
Средний	0
Сильный	+1
Очень сильный	+2
ВТ 11-12	+4
ВТ 13-14	+6
ВТ 15+	+8

Моно-катаны, моно-ножи и Slice&Dice.

Моно-катаны, моно-ножи и Slice&Dice наносят двойные повреждения с натурального броска атаки 10. Они всегда ломаются при обломе (натуральный бросок атаки 1), им необходим специальный сбросок при парировании (4 и меньше на 1d10). Против всего моно-оружия SP Мягких типов брони = 1/3, SP Твердых = 2/3, если не указано иначе.

Средства передвижения (СП) в ПНП

Бой с использованием СП включает в себя два элемента: контроль СП и собственно атаки и нанесение повреждений.

а) Бросок Контроля. Чтобы контролировать СП, нужно кинуть

REF + УМЕНИЕ УПРАВЛЯТЬ/
ПИЛОТИРОВАТЬ + 1D10 +
МОДИФИКАТОРЫ

равное или больше сложности контроля. Он определяется сложностью маневра, который вы хотите выполнить.

Простой (поворот, взлет, приземление, зависание, разворот) **15**

Сложный (резкий поворот, контролируемый занос, прекращение потери высоты, аварийная остановка, выход из пике) **20**

Очень сложный (полицейский разворот, выход из штопора) **25**

б) При броске вам нужно добавить необходимые и соответствующие ситуации модификаторы:

Обычная машина	-0
Лимузин	-3
Спортивная машина	+2
AV-4	-2
AV-6	+2
AV-7	+1
Мотоцикл	+1
Грузовик	-4
Вертолет	-0

Osprey	-0
Лодка	-1
<i>Скорость</i>	

в 2 раза больше допустимой	-2
в 3 раза больше допустимой	-4
в 4 раза больше допустимой	-6

Если бросок неудачен, то вы потеряли контроль. Посмотрите эту таблицу:

Таблица потери контроля

Бросок	Результат
1-2	Занос; больше никаких результатов
3-4	Большой занос, отнесло на 1d10x10 футов по направлению движения. Воздушное СП теряет 1d10x50 футов высоты
5-6	Наземное СП перевернулось после заноса на 1d10x10 футов, получило 5d6 очков повреждения. Воздушное СП входит в штопор, теряет 1d10x100 футов высоты.

Бои с использованием СП.

Бои с использованием СП происходят так же, как и все остальные, с использованием определенных модификаторов и умений обращаться с тем или иным оружием. Выстрелы не прицельные, и не используется система определения мест для нанесения повреждений. СП обычно вооружены лазерами, ракетами, пулеметами и электромагнитными пушками, и могут иметь положительный модификатор за турель.

Повреждения СП.

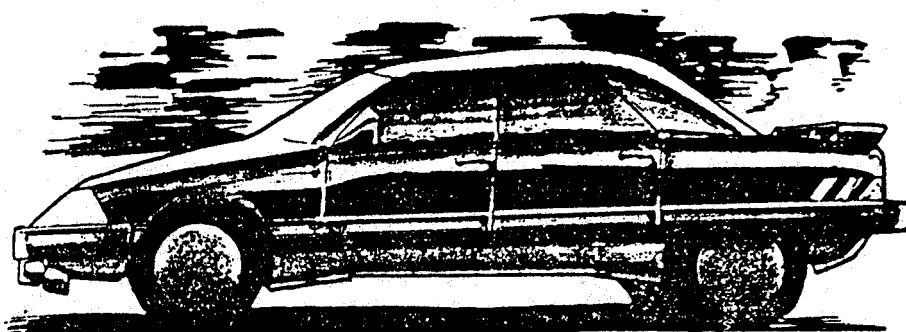
СП имеют как ОС, так и Очки Структурного Повреждения (ОСП). ОС СП вычитается из полученных повреждений, и оставшиеся повреждения вычитаются из ОСП.

Когда у СП осталось 0 ОСП, считается, что оно разрушено и не работает.

Аварии и столкновения.

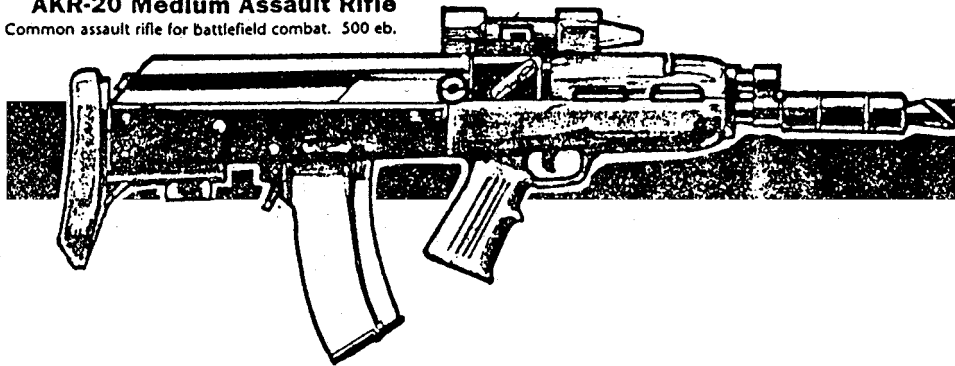
Повреждения при авариях

Toyota-Chrysler Omega
90mph. 10,000eb.



AKR-20 Medium Assault Rifle

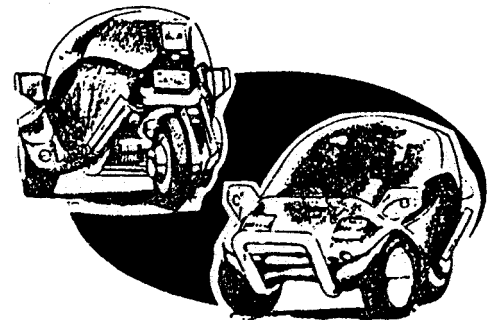
Common assault rifle for battlefield combat. 500 eb.



и столкновениях определяются путем деления скорости движущегося СП на 20 (округлять вниз); полученное число есть количество db, которые нужно кинуть для определения повреждений. Результат умножается на модификатор за массу объекта, с которым произошло столкновение (см. таблицу). Такое количество ОСП получает СП, а пассажиры получают в 2 раза меньше.

Таблица модификаторов за массу объекта

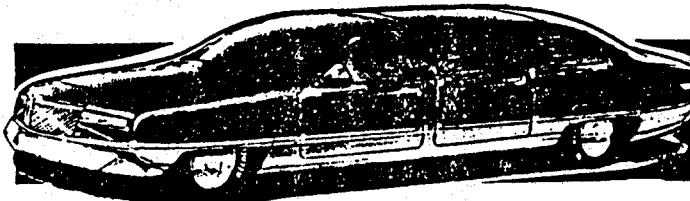
Масса	Модификатор
Очень легкий (маленькая коробка)	x0,5
Легкий (человек, большая коробка)	x1
Средний (мотоцикл)	x2
Тяжелый (Машина)	x3

**Honda Metrocar**

Common type of city car, powered by CHOOH.
Top speed about 40mph. About 2000eb.

Ford-Mazda Luxus 14

Cybercontrolled luxury car, favored by many high level Corporates execs.
About 40,000 eb.



Роли

Персонажи

События Жизни

Задачи и навыки

Оружие

Броня

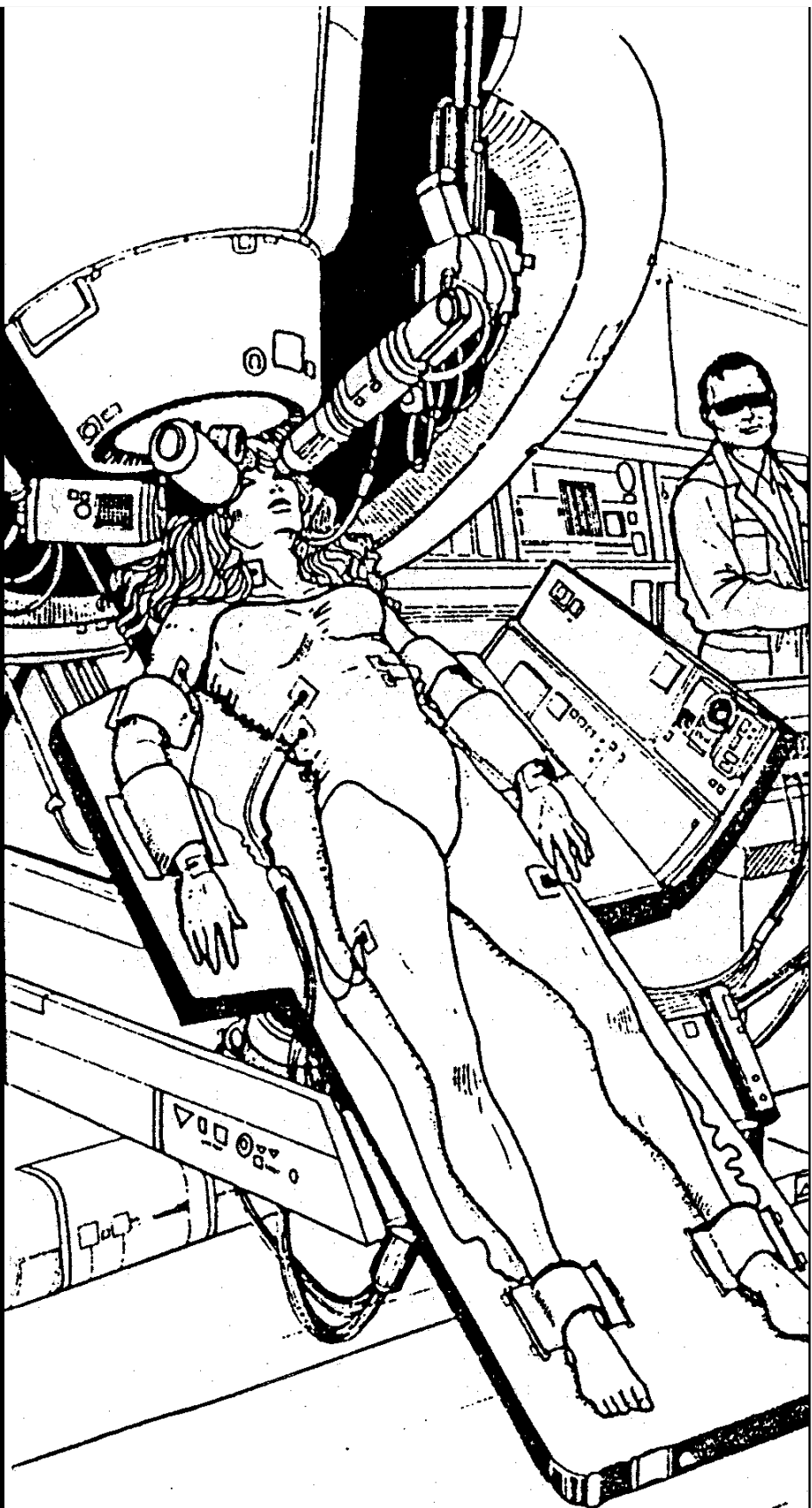
Шмотки

Кибернетика

Боевка

Медицина

Нетранинк



Усни, в 21 веке тебе
совершенно не обязательно
много знать о медицинских
технологиях. Тебе просто
надо знать, что делать,
если ты собрался
помирать где-нибудь на
грязной алее.

СЕКЦИЯ 8 TRAUMA TEAM tm

Смерть

Когда состояние твоих ран становится СМЕРТЕЛЬНЫМ (MORTAL), ты имеешь очень неплохой шанс сдохнуть. Но когда? В Киберпанке, после того, как ты получил смертельные раны, ты должен делать Спасбросок от Смерти, чтобы не подохнуть. Чтобы сделать спас бросок, надо выкинуть на 1d10 меньше, чем твое BODY вычитая при этом уровень смертельности. Каждый ход ты должен делать Спасбросок от Смерти, чтобы узнать, выдержишься ли ты еще один ход. Успешный бросок - ты еще жив. Провалил бросок - и ты помрешь в конце этого хода.

Пример: Дикарь BODY=10 получил повреждения до состояния ран MORTAL 4, он должен бросить меньше, чем $(10-4)=6$, чтобы остаться живым. В первый ход он выкинул 5. Вот так так! В следующий ход он выбросил 7 и испустил дух. И тут же его напарнички устроили драку за то, кому достанутся его ботинки.

Получил урок? Рано или поздно ты провалишь спасбросок и помрешь. Единственный выход - **стабилизация**.

Стабилизация означает, что пациент больше не истекает кровью и его основные раны

подзаживлены наркотиками, и/или забинтованы. Получивший стабилизацию больше не должен делать спасбросок от смерти каждый ход. Кто угодно, кроме самого пациента, может попытаться стабилизировать смертельно раненного. Но все же лучше если этот кто-то имеет хоть какую-то медицинскую подготовку. Значительно лучше.

Стабилизация кидается : ТЕСН + мед. навык + 1d10. Если результат больше либо равен суммарным очкам повреждений, полученных пациентом, стабилизация успешна. *Пример: Дикарь получил 20 очков повреждения, означающих что его состояние ран MORTAL 1. И чтобы стабилизировать его требуется бросок ≥ 20 .* Стабилизированный больше не рискует помереть, пока не получит хотя бы одно ранение; в случае последнего, все проблемы начнутся заново.

Модификаторы к броску стабилизации:

Условия	Добавляется к броску
Полная госпитализация и хирургия	+5
Машина Trauma Team	+3
Криокамера	+3

	Уровень Смертности	Лечение
Скорость лечения		
Обработано вост. в день		
Первая помощь	0.5	
Мед техника	1	
Мед техника + транквилизаторы	2	
Мед техника + транквилизаторы + нанотехнологии	3	

Допустим твой докторишка имеет навык Медицинской помощи 2.

Что ж, теперь мы можем делать много изумительных вещей: выращивать кожу, кровяные тела, органы, конечности, и мускульные ткани в галоген-сахоридной камере. Дополнительные части, пальцы, глаза, внутренние органы можно приобрести в местном банке органов и привить с помощью новомодной хирургии. Единственное что мы не можем сделать, это вырастить душу. Если умерла, так умерла.

Запомни одно: когда уровень смерти равен 10 - ты мертв. Поскольку в 21 веке медицина далеко продвинулась в воскрешении людей из клинической смерти, корпорация Травма Тим (одна из крупнейших медицинских фирм, предлагающая фармацевтическое обслуживание по всему миру) установила 10 уровней клинической смерти, каждый из которых является мерой сложности процесса выведения пациента из клинической смерти. Каждую минуту (6 ходов) после клинической смерти, уровень смерти увеличивается на 2. *Пример: Меня убили в 9-00 через 3 минуты прибыла AV-4 компании Травма Тим, в этот момент мой уровень смерти был равен 6.*

Очень важным для каждого киберпанка, является то, когда явится машина Травма Тим. Для того, чтобы определить, можно ли вернуть пациента к жизни, требуется бросок 1d10: если он выше, чем текущий уровень смерти пациента, ему крупно повезло - пациент стабилизирован на текущем уровне ран, и можно начинать процесс лечения, если бросок меньше, пациента можно прямиком отправлять в банк органов.

На самом деле, чтобы отойти от повреждений, персонаж должен сделать проверку какого либо медицинского навыка, иначе пациент начинает получать повреждения (от инфекции и болевого шока) со скоростью 2 hr в день. Если пациент находится в состоянии СМЕРТЕЛЬНЫХ ран, он должен делать Спасбросок от Смерти каждый день, и получать все те же 2 hr в день. Без медицинской помощи ты можешь отправиться на тот свет достаточно быстро. Наверно именно поэтому люди ставят медицину как науку на первое место.

Чтобы сделать успешную проверку навыка медицины, ты должен выбросить больше, чем суммарное число потерянных пациентом hr. Проверка может идти по одному из двух навыков - *Первая помощь*, или *Мед Техника*.

Первая Помощь

Включает в себя дезинфекцию и перевязку ран, применение лекарств, фиксацию сломанных конечностей и наложение шин. Когда пациенту оказана успешная первая помощь, он начинает восстанавливать 0,5 hr в день. Один единственный чек должен быть сделан. Персонаж (если разрешит мастер) может использовать Первую Помощь на самого себя. Если бросок проверки навыка провален, пациент не теряет hr, но и не восстанавливает. В следующий раз, медик может сделать проверку навыка через день.

Мед Техника

Навык мед техники предполагает, что персонаж учился медицине на профессиональном уровне. Это дает ему возможность заниматься хирургическими операциями, прописывать лекарства и знать, как правильно ухаживать за больными. Он так же может удалять поврежденные органы, трансплантировать новые конечности или устанавливать

кибер-конечности. Персонаж не может использовать навык Мед Техники на самого себя

- это самый быстрый способ вернуться на Улицу.

он делает бросок стабилизации (против сложности 25 соответственно сумме ран)

Будучи пациентом

Персонаж делает проверку навыка мед техники так же, как проверку навыка Первой Помощи, однако после Мед Техники пациент будет восстанавливаться по 1 hr в день. Использование Мед Техники заменяет использование Первой Помощи (навыки не коммулятивны)

Первая вещь, которую тебе необходимо запомнить - успешный бросок Первой Помощи или Мед техники еще не означает, что ты снова на ногах (это не фэнтезийный мир, где магическим наложением рук можно излечить даже сквозные пулевые ранения, а пациент будет немедленно готов к новому поединку). Каждое состояние налагает определенные ограничения на персонажа:

Как только Риперджек стабилизирован, его напарник звонит в Травма Тим. Через четыре минуты прибывает AV-4 Травма Тим, Медики делают чек Мед Техники. Бросок успешен. Команда медиков доставляет Джека в городскую больницу Найт Сити и помещает его в реанимацию.

Транквилизаторы Быстрого Лечения

Транквилизаторы могут быть использованы для ускорения исцеления на 1 hr в день. Дорогие и часто незаконные, эти транквилизаторы имеют побочный эффект, отражающийся на нервной системе: уменьшает REF на 1d6/3 на неделю после использования. Стоимость транквилизатора "Speedheal" 1650eb, его хватает на один курс лечения.

Легкие раны: ты полностью подвижен и можешь заниматься своими делами, лишь иногда чувствуя слабые импульсы боли.

Серьезные раны: ты подвижен, но тебе требуется перевязка каждый день. Все твои действия происходят с REF -2

Из состояния ран MORTAL 3, до CRITICAL, Джеку выкорачиваться 13 дней. В течении этого времени он будет находится в госпитале, подключенный к системам жизнеобеспечения, и накаченный транквилизаторами (когда он достигнет состояния MORTAL 2 доктора могут отключить системы жизнеобеспечения и подачу транквилизаторов). Через 13 дней Джек способен прихрамывать по госпиталю вместе с нянечкой, часа два в день. Еще через 4 дня, он может покинуть госпиталь, и приходить на перевязывания раз в день. Еще через 4 дня он почти здоров. Весь процесс возвращения на Улицу занял у него 21 день. Теперь он может начинать зарабатывать деньги, на оплату больничных счетов.

Нанотехнология и введение антител

Нанотехнология используется в очень маленьких псевдо-органических устройствах для провидения быстрых хирургических операций. Эти микроустройсва могут быть запрограммированы на восстановление поврежденных клеток с использованием микроскопических полимерных тканей или на создание нервных окончаний.

Критические раны: ты должен проводить как минимум пол дня в постели, чтобы опять не начать получать повреждения. Остальные действия должны быть ограничены простыми задачами, REF -4. Требуется перевязка дважды в день, и элементарный уход за больным.

Смертельные раны: Ты прикован к постели, если твое состояние смертельности ран 3 или выше, ты скорее всего (50%) пребываешь в бессознательном состоянии большую часть времени и опутан разными устройствами жизнеобеспечения. Тебе требуется постоянный медицинский уход на протяжении всего дня, чтобы не начать снова кидать спасброски от смерти (расстабилизироваться).

Медицинские услуги

Медицинская помощь требуется не только после боя. Это Металлический Век и когда тебе захочется запихать в себя еще кибернетики, тебе придется обращаться к этим костоправам.

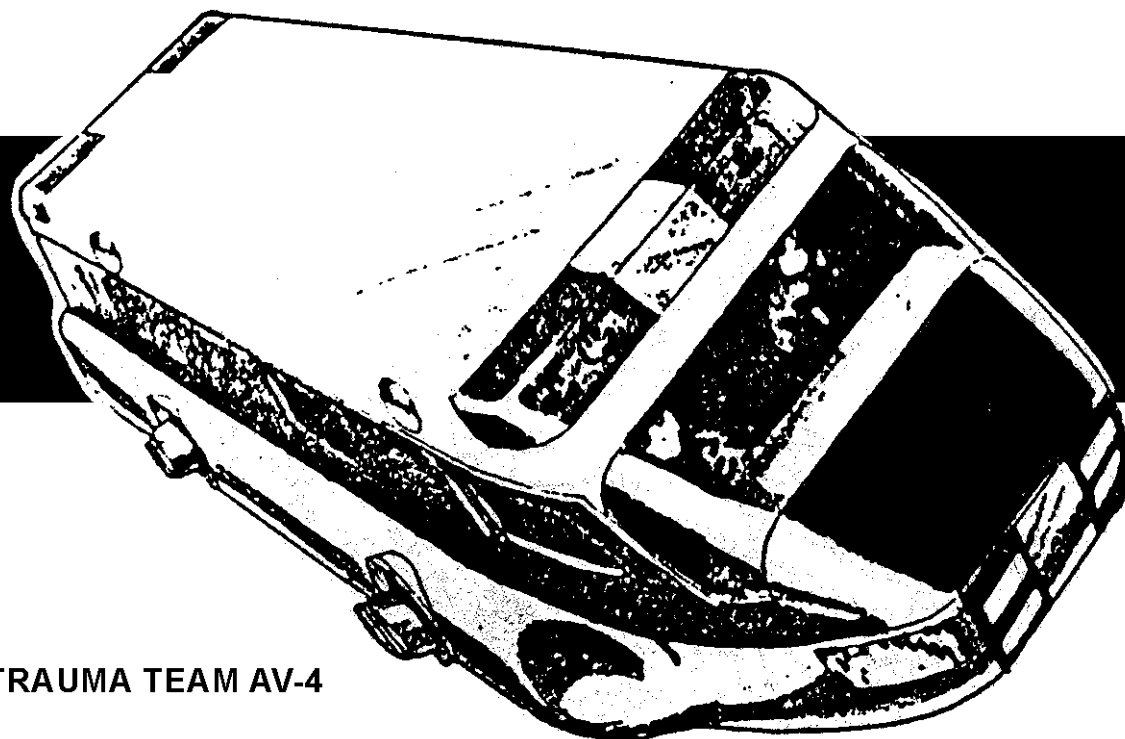
Вместе с введением антител, нанотехнологии могут ускорить процесс лечения (восстанавливается еще 1 hr в день), в комбинации с транквилизаторами быстрого лечения лечение будет происходить со скоростью 3 hr в день. Классно!

Пример из медицинской практики

Рипперджек получил несколько пулевых ранений в живот (в сумме 25 hr), его состояние ран MOTAL 3. У его напарника имеется высокий навык Первой Помощи и

Если ты собираешься примерить кибер руку, то первое что тебе надо решить, это куда девать старую. За 100eb в месяц, банк органов примет твою руку на хранение, с 20% вероятностью, что кто-либо приобретет твою руку раньше, чем ты захочешь вернуть ее назад. За 200eb этот шанс снизится до 5%. Не идеально, но все же лучше, чем ничего.

Дорогостоящие нанотехнологии (1500eb за лечение) применяются только в специальных больницах (1 из 10), но если у тебя есть бабки



TRAUMA TEAM AV-4

Теперь твое старое мясо заморожено, и самое время вешать кибернетику, для установки которой требуется навык Мед Техники. Ты не можешь ставить кибернетику самому себе. Каждый тип киберустройства имеет свой *Уровень Хирургии* который показывает, какой минимальный уровень медицинского внимания, времени требуется для установления данного кибернетического устройства, сколько ты за нее заплатишь, какова сложность операции, и сколько повреждений ты получишь. Уровень Хирургии предполагает, что успешный чек мед техники делается как часть операции. После операции требуется лечение, поскольку ты теряешь определенное количество hp

Уровни хирургии

(N) Незначительная

Требуется: полевая клиника
Время операции: 1 час
Повреждения: 1hp
Цена: Включена в цену изделия
Сложность: 10

(M) Малая

Требуется: медицинский центр или хирургическая клиника
Время операции: 2 часа
Повреждения: 1d6+1 hp
Цена: 500eb
Сложность: 15

(MA) Значительная

Требуется: Полная госпитализация
Время операции: 4 часа
Повреждения: 2d6+1 hp
Цена: 1500eb
Сложность: 20

(CR) Сложная

Требуется: Полная госпитализация
Время операции: 6 часов
Повреждения: 3d6+1 hp
Цена: 2500eb
Сложность: 25

Пример: Морган Черная Тень решил поставить себе кибер руку. Уровень хирургии CR. В результате Морган после операции получает 11 hp повреждений (статус ран - критический). Сложность операции 25, операция займет 6 часов и обойдется ему в 2500eb. Для полного восстановления ему необходимо 11 дней, но он может выписаться через неделю в состоянии Легких ран.

Пересадка

Запомни, руки и ноги не вырастают заново, даже если ты полностью залечил свои раны, потерянная конечность остается потерянной. Ты можешь захотеть пересадить себе руку из банка органов, или поставить железную. Пересадка конечности расценивается как Уровень Хирургии CR. Настоящая рука стоит 1000eb, а кибернетическая рука

Trauma Team Inc.

Одна из наиболее могущественных корпораций кибервека - Травма Тим. Имеет лицензии на медицинское обслуживание в US, Канаде, и части Европы. Специализированная машина Травма Тим добирается до места вызова в течении 7 минут, или вам возвратят деньги.

Экипаж Травма Тим оснащен лучшей мед техникой и лучшим мед персоналом. Команда обычно состоит из старшего мед техника, ассистента и двух сотрудников охраны. Обычно группа перемещается на тяжело бронированной AV-4, поддерживаемая наземным транспортом и станцией дозаправки. AV несет в себе самые изощренные системы жизнеобеспечения и реанимации, мобильную креокамеру, способную понизить температуру тела пациента до 24 градусов по Фаренгейту, (оптимальной температуры для предотвращения разложения, шока, и отмирания мозговых тканей).

Травма Тим можно вызвать по телефону 911, на станции имеется оборудование для отслеживания телефонного звонка (вы платите за время с момента вызова, до прибытия в госпиталь). Так же можно носить "передатчик мертвяка", который автоматически активизируется и посылает сигнал на станцию Травма Тим в тот момент, когда твой мозг перестает подавать сигналы, а ты теряешь сознание. Самый распространенный вид передатчика похож на пластиковую кредитную карточку, которая активизируется, и передает сигнал на расстояние 20 миль, при разламывании карточки. Карту Травма Тим можно передавать другому человеку, если владелец карты согласен оплачивать мед услуги за него. Обычно в больших городах, дюжина и больше

команд Травма Тим находятся в состоянии готовности. Немедленно после приема сигнала тревоги, ближайшая группа Травма Тим, по собственной системе слежения движется к последнему известному местоположению пациента. Пилот достаточно квалифицирован, чтобы посадить четырех тонную AV на крышу движущегося автомобиля, если необходимо, приземляется максимально близко к месту вызова. Если перестрелка до сих пор продолжается, сотрудники охраны прикрывают область используя пулеметы AV, или ручное оружие. Медтехники укладывают пациента на носилки, и подключают к нему встроенную

Пилот Trauma Team достаточно опытен, чтобы при надобности посадить шести тонную AV-4 на крышу едущего автомобиля. Служба безопасности использует для прикрытия медиков два бортовых пулемета

в носилки дыхательную систему и биомонитор, и погружают его тело в охладительный контейнер, для стабилизации. Быстрая хирургия применяется для затягивания критических ран, а мед специалисты используют комбинации электротока, лекарств и мануальной терапии, чтобы поднять пациента на ноги. Как только пациент оказался на борту, пилот мгновенно поднимает AV-4 в воздух, оставляя столб выхлопных газов, и ведет AV к ближайшему госпиталь Травма Тим. Весь процесс может занять до 4 минут.

Команда Травма Тим вовсе не обязана доставить пострадавшего в госпиталь, хотя и несет ответственность за

стабилизацию и возвращение к жизни. Гонорар Травма Тим очень высок (100eb в минуту), лучший способ не тратить столько денег - это подписать контракт, на мед страховку, оплачивая по 500eb в месяц.

Запасные части

Неплохое место, где можно приобрести кусочки для сборки человека заново.

Банки Органов

Если твой дружок вышел из игры, его мертвое тело еще может тебе пригодиться. Акт от 1994 года позволяет желающим иметь донорскую карточку. Карточка должна быть зарегистрирована федеральными органами власти. Только владельцы донорских карт, имеют право сдавать части тел в донорский центр, за неплохую премию. Награда зависит от части тела, и ее качества.

Часть тела	Входная	Выходная
Рука	500	1000
Нога	600	1200
Сердце, Легкое	700	1400
Печень, Почка	200	400
Глаз, Ухо	800	1000
Другие части тела	200-300	400-600
В плохом состоянии 1/2 цены		
В прекрасном состоянии 2x цены		

Власти не интересуют, кто сдает. Все что нужно для этого карточка и свидетельство о факте смерти, в котором сказано что покойный умер своей смертью, или в результате несчастного случая, свидетельство можно получить у следователя. Обычно перестрелки заканчиваются бешеным мародерством, и пискон донорской карты. Потом новая перестрелка за спорные органы и все заново...

Легально, донорский центр должен находится в официальном офисе, или государственной больнице. Однако преуспевающие донорские центры, работающие на черном рынке, обычно располагаются в Зоне Боев,

частных клиниках, или корпоративных центрах.

Основная проблема с пересадкой органов из Банка, это доступность генетическая совместимость. Когда ты хочешь заказать что-то в Банке, кидай 1d10. На 1,2 и 3 эта часть тела не доступна сегодня. На 4, 5 эта часть тела есть, но она не того цвета, или имеет еще какие-то небольшие отличия.

Банки выращены тканей

Отражение недавних (2017) прорывов в генетике. Используя ДНКА и клетки клиента, специально выращиваются руки, ноги, органы, и другие части тела (включая экзотические, типа скрещивания человека и животного) на заказ. В отличии от Банков Органов, здесь доступны любые части, любого генотипа. Однако, эта новинка пок очень дорога (в два раза дороже, чем "Отличные" части тела из Банка Органов класса, x4).



Изменение внешности

Раз уж ты имеешь несколько измененное тело, то почему бы тебе не переделать его полностью? Искусство изменения внешности включает в себя изменение оттенка кожи, глаз, увеличение или уменьшение размера груди, и другие изменения тела. Можно даже уменьшить или подрастить кости и мускулы, убрать лишний вес, кологенными имплантатами разгладить морщины, добавить веса, изменить формы.

Изменение тела легко доступно в таких салонах как Body-shopper, Parts N' Programs, и Docs R Us™.

Изменение внешности включает в себя изменение черт лица, улучшение внешности и экзотическую моду.

Изменение черт лица

Выглядеть как знаменитая кинозвезда или теле ведущий, очень популярная причуда 2020 ых. Некоторые бандиты, называемые Позерами, часто меняют внешний вид, принимая облик известных людей. Изменение облика так же очень важно для Соло, Рокеров, и других рисков людей, которым часто требуется сменить личность. Цена таких операций зависит от того, на сколько убедительно будет выглядеть новая внешность.

3а 1200eb, ты будешь приблизительно похож на то, что хотел. Легкий осмотр может раскрыть подделку. Наблюдательность против 15 сложности.

3а 2400eb ты будешь выглядеть очень похожим на то, чего хотел. Требуется чек Наблюдательности против 20, чтобы понять что над твоим лицом поработали.

3а 3600eb ты будешь выглядеть точно так, как ты хотел. Наблюдательность против 25.

Отдав 5000eb потребуется чек против 30.

У в е л и ч е н и е привлекательности: стиль киберпанка всегда экстремален, либо ты выглядишь натуральным уродом, либо красавцем. Один из способов увеличить привлекательность, это пойти и переделать свое тело в местной клинике по изменению внешности. Это конечно дорого, но многие люди думают, что хорошо выглядеть в глазах других, стоит нескольких тысяч баксов. 600eb за единицу ATTR. *Пример: чтобы поднять ATTR на 4 придется заплатить 2400eb.*

Хочешь уменьшить

привлекательность? Цена одного лезвия 59 центов...

Экзотический стиль

Изменение в себя инородных тел в организм, почему-то называются экзотикой. Выращенные в пробирке хвосты, шерстяной покров, копыта, звероподобные лица, уши, кошачьи глаза и другие получеловеческие изменения являются признаком высокого стиля. Экзотическая мода невероятно дорога, занимает много времени, и зачастую, это увлечение доступно только очень богатым и очень избалованным людям. Цена зависит от желаемого результата.

Работа над лицом включает в себя комбинирование лица пациента с выращенными в пробирке рылеццами, усами, звероподобными ушами, гривами и кошачьими глазами. Стоимость 5000eb.

Хвосты заказываются в банках тканей. Они могут быть шерстистыми, чешуйчатыми, голыми и цветными. Хвост трансплантируется в основание позвоночника, и подключается к нервной системе с помощью нанотехнологической обработки нервных окончаний. Хвосты обычно относительно слабы. На них можно поднимать до пол пуда (пуд = 453g) Цена 3000eb.

Копыта когти и лапы могут быть пересажены вместо нормальных ног или рук. Они не настолько ловки как нормальные конечности (REF -2), но иногда используются как экзотические телоизвращения. Цена 8000eb.

Изменение кожного покрова происходит при трансформации ДНК. Изменяя ДНК можно добиться роста шерстяного покрова, небольшого очешуения, или экзотического цвета кожи. Есть большое препятствие - шанс 1 из 10, что измененные ткани мутируют и разовьют рак кожи. Стоимость 10000eb.

Наркотики в 2020ых много опасней чем в 20ом веке. Многие из них – просто химические эксперименты, выброшенные на улицы. Некоторые разрабатывают корпорации в процессе исследований, некоторые создаются в подземных самодельных лабораториях. Другие созданы военными в попытках создать универсальных супер солдат-зомби.

СЕКЦИЯ

8

НАРКОТИКИ

Большинство наркотиков в киберпанке вызывает привыкание; те кто разрабатывают их, пытаются таким образом закрепить свое место на рынке. Только очень богатые люди могут позволить себе “неядовитые”, специально разработанные наркотики, созданные под физиологию клиента. Но большинство отребья на улице (конечно же кроме тебя) продолжают сосать отстой химических отбросов.



Самые распространенные уличные наркотики:

SynthCoke

Тип	Стимулятор
Сложность	20
Сила	+1
Время действия	1d6+1 минут
Стоимость	1000eb

Новое поколение синтетической замены кокаина, как и у оригинала, побочные эффекты отвратительны: паранойя, психологическая зависимость и т.д.

Stim

Тип	Стимулятор
Сложность	10
Сила	+3
Время действия	1d6+1 минут
Стоимость	500Eb

Увеличивает выносливость, позволяет использующему оставаться внимательным долгое время. Побочный эффект – галлюцинации.

Syncomp 15

Тип	Противоядие
Сложность	13
Сила	+3
Время действия	1d6+1 ходов
Стоимость	650eb

Является противоядием для большинства ядов. Используется для лечения нервных окончаний и выведения биотоксинов. –1 к REF за дозу.

Speedheal

Тип	Лечебный
Сложность	33
Сила	+2
Время действия	1d6+1 часов
Стоимость	1650eb

Спидхел (“глава Травма Тим”) разработан для ускорения биологического процесса лечения. Уменьшает REF на 1d6/3 на неделю, после использования.

Boost

Тип	Усилитель INT
Сложность	12
Сила	+4
Время действия	1d6+1 часов
Стоимость	600eb

Увеличивает INT на 1 на время 2-7 часов. Используя бустер получает 100% зависимость, его INT ненадолго усиливается, а потом лучше принять буст в течение 12 часов, чтобы не начался припадок крика и галлюцинации.

Blue Glass

Тип	Галлюцинаген
Сложность	18
Сила	+1
Время действия	1d6+1 минут
Стоимость	900eb

Голубое стекло было изначально

разработано, как биологическое оружие. После его использования имеется шанс 3 из 10 “обжечься” – потускнение сознания (INT -1). Кидай d10 и надейся

Smash

Тип	Эйфорический
Сложность	2
Сила	+1
Время действия	1d6+1 минут
Стоимость	100eb за 6 упаковок

Смэш это ответ алкоголю 2020ых. Желтый, пенящийся, и доступный многим. Он делает тебя свободным, счастливым и готовым повеселиться, побочный эффект – психологическая привязанность начинает склонять тебя к суициду. Если ты провалишь спасбросок от наркотика, ты впадаешь в состояние апатии. Немощное бормотание, приступы боли – хорошая мишень для многих гангстеров, ищущих запчасти для своего тела.

‘Dorph

Тип	Болеутолитель
Сложность	5
Сила	+2
Время действия	1d6+1 ходов
Стоимость	250eb

Разработан как боевой наркотик и болеутолитель, эндорфин уменьшает болевые и

стрессовые эффекты. Дорф позволяет тебе уменьшить эффект от оглушения и шока, он так же имеет гадкий побочный эффект – каждый раз, когда ты используешь дорф, кидай 1d10 если выпала 1 ты теряешь 1 с REF навсегда

Black Lace	
Тип	Болеутолитель
Сложность	13
Сила	+3
Время действия	1d6+1 часов
Стоимость	650eb

Более мощная версия Дорфа, которая усиливает эйфорию, поднимает уровень адреналина в крови, и делает человека неуязвимым для боли. COOL, сопротивляемость оглушению и шоку +2. Смертельно опасен. Используя Лэйс становится бесстрашной, хладнокровной машиной убийства – именно то чего мечтали добиться военные. Но если ты провалишь спасбросок против наркотика (1d10 по BODY), кидай 1d6 и вычитай результат из своего текущего значения EMP навсегда. Конечный результат очень смахивает на киберпсихоз. Если ты перевалил за 0, очень плохо, накидывай нового персонажа.

Помни - наркотики опасны. Поведешься с ними, и они наверняка погубят твоего персонажа. Выбор за тобой.

Создаем свою собственную дрянь

Несмотря на то, что наркотики вредны, они тем не менее, являются неотъемлемой частью жизни киберпанка. Рано или поздно мастер (или игроки) захочет посадить своих персонажей на эту гадость. Многие могут сказать, что тема наркотиков – хороший способ построить модуль низкого уровня жизни.

Описанные выше наркотики, лишь пример для. Разработка нового наркотика требует

проверки навыка фармацевтики против сложности наркотика. Чтобы определить это значение, в первую очередь выбирай из таблицы эффектов нужные тебе. Сложи все сложности и получишь базовую сложность наркотика.

Таблица Эффектов

Слож	Эффект
------	--------

- | | |
|----|---|
| 15 | Увеличивает REF на силу наркотика |
| 15 | Увеличивает INT на силу наркотика |
| 15 | Увеличивает COOL на силу наркотика |
| 15 | Усиливает восприятия (сила наркотика прибавляется к наблюдательности) |
| 15 | Увеличивает скорость лечения на 1 hr за единицу силы наркотика |
| 15 | Противоядие (+1 за единицу силы к спасброску от яда) |
| 10 | Усилитель выносливости (сила наркотика прибавляется к выносливости) |
| 10 | Болеутолитель (Сила наркотика прибавляется к броску от оглушения (stuns)) |
| 5 | Депрессант (сила наркотика вычитается из наблюдательности) |
| 5 | Эйфория (делает тебе ХОРОШО) |
| 10 | Галлюциноген (видишь глюки) |
| 5 | Снотворное (Сила наркотика вычитается из спасброска от сна) |
| 10 | Возбудитель (Сила наркотика вычитается из броска сопротивления соблазнения) |
| 10 | Контрацептив (мужской и женский) |
| 10 | Антибиотик (Сила наркотика прибавляется к спасброску против инфекции) |

Сила

Сила это уровень мощности наркотика, чем выше сила наркотика, тем больше положительное или отрицательное воздействие на тело. Сила варьируется от 1 до 3. Она так же добавляется к сложности.

Побочные эффекты.

Ты можешь понизить сложность наркотика, добавляя побочных эффектов. Это такие гадости, которые балансируют все положительные эффекты наркотика. *Пример: если кокаин не дает психологической зависимости, он и не вызывает галлюцинаций. (Все по Фрейду).* Нельзя создавать наркотики сложностью ниже 2

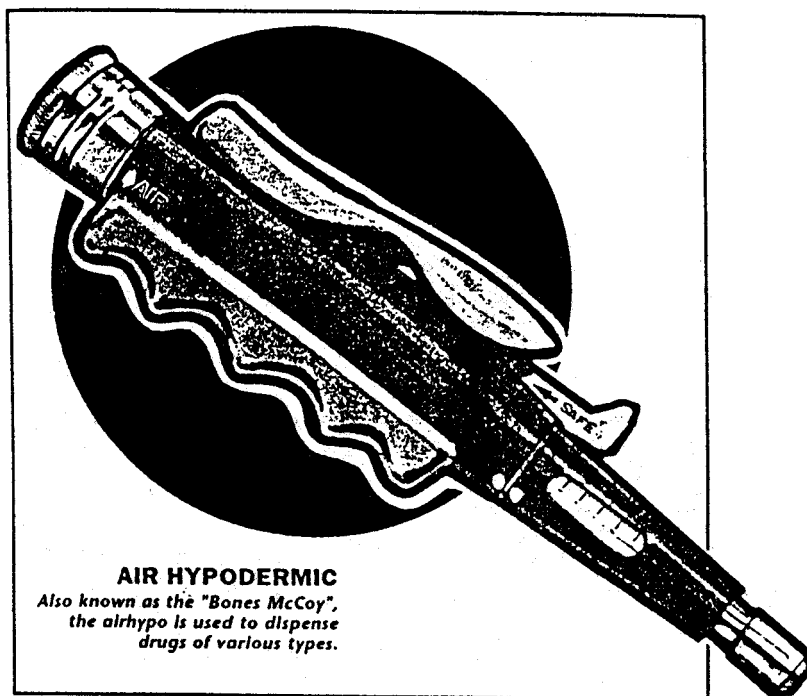
Психологическая зависимость (-8) Персонаж поучает психологическую зависимость, и должен кидать бросок ниже своего COOL каждый час после принятия дозы. Если бросок провален, он испытывает сильное беспокойство, страх и депрессию. Он старается достать еще наркотика, и не может думать о чем-то другом. Избавится от зависимости – очень сложная задача (выносливость против 25), и требует столько времени, сколько назначит мастер.

Физическая зависимость (-10) Персонаж поучает физическую зависимость, и должен кидать бросок ниже своего BODY каждый час после принятия дозы. Если бросок провален, он испытывает сильную боль и получает 2d6 повреждений, пока не найдет дозу, или избавится от зависимости. Избавится от зависимости – очень сложная задача (выносливость против 25), и требует столько времени, сколько назначит мастер.

Смерть (-15) Наркотик содержит вещества, которые могут привести к смерти. Каждый раз, когда доза принята, бросается спасбросок от смерти с отрицательным модификатором равным [силе наркотика –1].

Уменьшение REF (-5) Наркотик уменьшает REF на 1 на всю продолжительность действия дозы. Если еще одна доза принята до окончания действия первой, уменьшение REF – коммулятивно.

Уменьшение INT (-5) Наркотик



уменьшает INT на 1 на всю продолжительность действия дозы. Если еще одна доза принята до окончания действия первой, уменьшение INT – коммулятивно.

Дрожь (-2). Приносит болезненные конвульсии мышц лица и рук. (-2 к REF)

Галлюцинации (-5) Приносит глюки – ты слышишь голоса, видишь неясные формы. Персонаж не способен нормально функционировать. Если вы добавляете этот побочный эффект к галлюциногенному наркотику, персонаж получит эту зависимость навсегда (специально для мастера – садиста). Но тебя должны предупредить!

Паранойя (-3) У персонажа начинается паранойя, он думает что “ОНИ” преследуют его (однако в киберпанке это вполне может оказаться и не глюком). Персонаж бросает все, и строит защиту от “НИХ”. Кто эти ОНИ может рассказать мастер.

Иллюзии (-5) Персонаж под влиянием иллюзии, он думает, что какие-то несуществующие вещи происходят (его похижали инопланетяне и т.д.). Он бросает все, и заниматься поиском доказательств своей иллюзии. Все вопросы к мастеру.

Бесплодие (-8) Шанс 3 из 10, что наркотик принесет бесплодие.

Концираген (-10) Наркотик вызывает рак (3 из 10). Когда болезнь разовьется, персонаж будет получать 1 hr повреждений, неизлечимых до излечения (лечение навыком мед техники против 25), или персонаж умирает.

Ярость (-10) Вызывает сильнейший приступ ярости, принявший дозу, начинает атаковать всех попавших под руку.

Агрессивное поведение (-12) Заставляет персонажа, находящегося под действием наркотика, быть агрессивным и раздражительным. Шанс 5 из 10, что он начнет драку с первым встречным.

Беспричинный страх (-12) Все что угодно вызывает беспричинный страх. Персонаж бросает все и впадает в апатию,

пока не закончиться действие наркотика.

Нервное вырождение (-15) Наркотик несет сильное нервное повреждение (-2 с REF навсегда)

Продолжительность

Продолжительность действия наркотика зависит от дозы и ситуации, когда наркотик принят. Кидай 1d6+1 чтобы определить когда наркотик принят.

Время Множитель сложности

1d6+1 ходов	x1
1d6+1 минут	x2
1d6+1 часов	x3

Умножай общую сложность (ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ + СИЛА НАРКОТИКА – ПОБОЧНЫЕ ЭФФЕКТЫ) на модификатор времени, чтобы получить окончательную сложность наркотика.

Стоимость

Цена одной дозы определяется умножением сложности на 25eb

