

*Товарищи! Это таки свершилось! *Торжественно разрезает красную ленточку**
Переводившаяся по кускам глава «Снаряжение» закончена и соединена в единое целое
после того, как была переведена последняя часть— про кибер- и биоимпланты.
Напоминаю хронологию, чтобы не запутались.

- 1) Сначала была переведена часть, посвящённая дронам и транспорту (самый конец главы). Вставлена в главу, посвящённую риггерам.*
- 2) Потом была переведена часть, посвящённая оружию и броне. Выложена отдельным куском.*
- 3) Далее был переведён кусок обо всякой мелочёвке— отмычках, пластырях, коммлинках и пр. Выложен отдельным куском.*
- 4) Далее был переведён последний кусок—про биоимпланты.*
- 5) И вот теперь все они объединены в единую главу.*

Другие главы вскоре будут исправлены (из «Риггеров» удалён кусок про дроны и транспорт, переведены непереверждённые термины и пр.) и выложены.

Да, эта глава по-прежнему черновик и всё такое.

Нет, не могу даже взять с полки пирожок, я на диете. T_T

Мисс не-поверите-сначала-шедовран-меня-совсем-не-впечатлил,
Nalia.

Есть снаряга— живи без напряга!

Глупо надеяться, что шедоураннский бизнес будет идти бойко, если у вас нет подходящего снаряжения. Комmlink для связи и координации— для людей, что вам нравятся; пушки, боеприпасы, клинки и другое оружие— для людей, что вам не нравятся; броня— для людей, которым не нравитесь вы; и, может быть, несколько особых штучек, которые пригодятся, чтобы скрыть свои делишки в тених, не дав им выйти на свет дня.

Станете вы живой легендой, удержав ситуацию под контролем, или превратитесь в потихоньку бледнеющее пятно на мостовой, в конечном итоге может зависеть от того, кажется ли у вас под рукой нужная вещь в нужный момент—стимпластырь, скажем, или газовая граната, или полицейский щит, портативный сварочный аппарат, карта-пропуск для магнитного замка, или набор для маскировки.

Многие раннеры любят своё снаряжение, богато украшая и модифицируя самые любимые экземпляры: например, уличный самурай может отделать свои «Предейторы» золотыми пластинами, а технарь понаставить кучу наворотов на футляр для кибердеки. Другие подобный фетишизм презируют, предпочитая более прагматичный «инструментальный» подход: главное— не гаджеты, а навыки, которые позволяют их использовать. Однако никуда не уйти от того факта, что шедоураннерам для из работы нужно специальное снаряжение.

В этой секции вы найдёте все правила, касающиеся экипировки: как её купить, продать, спрятать и перенести, плюс объёмный, но не исчерпывающий, список игрушек для раннеров, уличных бандитов, мафиози, солдат метролексов, корпов и других крутых ребят, которые хозяйничают на опасных улицах 2075.

УРОВЕНЬ СНАРЯЖЕНИЯ (GEAR RATINGS)

Каждый предмет, описанный в этой главе, имеет несколько характеристик. У каждого предмета есть цена, равно как и Уровень Труднодоступности (Availability Rating), и большинство вещей (кроме оружия, брони, и тех устройств, которые просто дают какую-то особую возможность, либо не дают) обладает также общим Уровнем, который обычно колеблется между 1 и 6. Зачастую от Уровня предмета зависят его Цена и Труднодоступность.

Остальные характеристики зависят от типа вещи: *урон* у оружия, *объём* у огнестрельного оружия, *броня*— у защитной одежды, и так далее. Они будут описаны в Указателе Характеристики Снаряжения (Gear Ratings Glossary).

УКАЗАТЕЛЬ ХАРАКТЕРИСТИК СНАРЯЖЕНИЯ

Точность (Assigasy): Отражает общую точность оружия. Точность огнестрельного оружия становится пределом всех проверок, связанных с ним, ограничивая количество успехов, которые можно получить на броске атаки этим оружием.

Боеприпасы (Ammo): Отражает количество боеприпасов, которые может содержать дальнобойное оружие, а также метод перезарядки: (пе) означает **переломный затвор** (break action, b), (к)— **внешний отъёмный коробочный магазин** (detachable external box magazine, c) или «**клип**» (clip), как его называют на уличном жаргоне, (бм)— **барабанный магазин** (drum, d), (д)— **дульнозарядное** (muzzle-loader, ml), (нм)— **неотъёмный магазин** (internal magazine, im), (б) – **барабан** (cylinder, cy), а (лента)— с **ленточной подачей** (belt-fed, belt).

Броня (Armor): Каждый компонент брони обладает значением Брони, которое добавляется к кубам проверок Сопротивления Урону того, кто эту броню носит.

Бронепробиваемость (Armor Penetration): У всех оружия есть значение Бронепробиваемости, хотя в некоторых случаях оно равно нулю: это означает, что у данного оружия нет БП. Значение БП показывает, как оружие взаимодействует с бронёй (см. **Бронепробиваемость**, с. ____). Положительное значение БП увеличивает значение Брони цели, отрицательное же уменьшает его.

Труднодоступность (Availability): чем выше Доступность предмета, тем тяжелее его достать и тем дороже это будет стоить (см. **Покупка Оборудования**, с. ____). Оборудование без Уровня Труднодоступности можно купить в местном магазине подходящего типа или заказать по сети без особых проблем. Буква, которая следует за значением уровня Труднодоступности, показывает, относится ли предмет к числу товаров Ограниченной Доступности (Огрн) или Запрещён (Запр). Предметы, за значением Труднодоступности которых не следует буква, легальны— их не всегда просто найти, однако вас никто не арестует за то, вы ищите их (см. **(Не)легальность**, с. ____).

Ударная волна (Blast): Эта характеристика есть у гранат, реактивных снарядов, ракет* и другого оружия, которое бьёт по площади. Значение ударной волны показывает, насколько Значение Урона оружия уменьшается за каждый метр расстояния от центра взрыва (см. **Эффекты взрыва**, с. ____).

Объём (Capacity): К некоторым блокам датчиков (sensor packages) и киберимплантам можно присоединить несколько подсистем. Объём напрямую связан с этим: он показывает максимальное количество «ячеек» для модификаций, которые можно встроить в предмет. Если Объём указан в скобках, это означает, что именно столько ячеек будет занимать подсистема или дополнение, или столько ячеек оно заблокирует. Некоторые киберимпланты с Объёмом могут быть установлены как отдельные элементы экипировки (при этом уменьшается Сущность), а не как подсистемы (которые в таком случае занимают «ячейки» Объёма). Если указаны обе величины, используется только одна: это зависит от того, куда вы установили модификацию— на другой предмет или на своё тело.

Модификатор скрытности (Concealability Modifier): Показывает, насколько просто спрятать данный предмет. Этот модификатор добавляется к кубам проверки *Восприятия* + *Интуиции* всех попыток обнаружить вещь (см. **Соккрытие снаряжения**).

Цена (Cost): Это базовая сумма, которую персонажу нужно отдать за предмет, чтобы приобрести его. Если товар легальный, это стандартная цена, которую будут просить за него в магазинах или в сети. Заметьте, что редкие и/или нелегальные товары, приобретаемые на чёрном рынке, могут стоить больше или меньше (см. **(Не)легальность**, с. ____). Также цена зависит от поставок товара в конкретную местность, и ведущий может изменить её, если это соответствует окружению.

Значение Урона (ЗУ) (Damage Value (DV)): Значение Урона оружия— базовое количество боли, которое оно причиняет цели после успешного попадания, выраженное в очках урона. Значение Урона состоит из числа (столько ячеек урона оно нанесёт) и буквы, которая показывает тип нанесённого урона: Ф— физический урон, О—

* Для тех, кто также шерстит оригинал, чтобы не возникло путаницы: «rocket» в переводе на русский— это «реактивный снаряд», а «missile»-- это ракета. Вот так шиворот-навыворот получается. В чём разница между ними— будет объяснено ниже, в соответствующем разделе.

оглушающий урон. Далее, в скобках, может быть указан вид урона, например, (фл) или (эл)— урон от флешетты или от электричества соответственно (см. **Урон**, с. ____).

Уровень устройства (Device Rating): Уровень устройства определяет общее качество и эффективность устройства, не важно, о чём конкретно идёт речь, о стимулястуре ли или о коммлинке. Уровни устройства подробно описаны на с. ____.

Потеря Сущности (Essence Cost): Все кибер- и биоимпланты имеют такую характеристику, как Потеря Сущности, которая показывает, на сколько уменьшается значение Сущности персонажа, когда он встраивает в себя имплант.

Режим (Mode): Эта характеристика огнестрельного оружия показывает, в каком режиме оружие способно вести огонь. Некоторое оружие может вести огонь более чем в одном режиме, и герои могут переключаться между разными режимами (см. **Огнестрельное оружие**, с. ____). Существуют следующие режимы огня: ОВ (одиночные выстрелы), ПА (полуавтоматический огонь), ОО (огонь очередями), и АО (автоматический огонь).

Держатели (Mounts): На огнестрельное оружие могут быть установлены дополнительные модификации; по месту держателя, к которому они крепятся, они делятся на подствольные (underbarrel), наствольные (barrel), надствольные (top-mount). К одному держателю может быть прикреплена только одна модификация. Встроенные модификации (те, что изначально были встроены в оружие) не занимают держатель. На карманных пистолетах (Hold-outs) держателей нет. На пистолетах, автоматических пистолетах (machine pistols), и пистолетах-пулемётах (submachine gun) нет подствольных держателей, только наствольные и надствольные. Винтовки и тяжёлое оружие оборудованы всеми тремя типами держателей. На метательное оружие можно устанавливать только те модификации, которые были разработаны специально для него.

Досыгаемость (Reach): Оружие ближнего боя может обладать значением Досыгаемости, абстрактной величиной, обозначающей длину и размеры оружия. Оружие с большей досыгаемостью даёт бойцу преимущество над врагами, которые сражаются оружием меньшей досыгаемости (см. **Досыгаемость**, с. ____).

Компенсация отдачи (КомОт) (Recoil Compensation (RC)): Это число показывает, сколько единиц компенсации отдачи даёт огнестрельное оружие, которые, в свою очередь, уменьшают штрафы за отдачу оружия (см. **Отдача**, с. ____). Указанные в таблице цифры показывают полное значение компенсации отдачи, которое используется только если используются все встроенные модификации оружия (например, складной или отделяемый приклад и так далее).

ПОКУПКА СНАРЯЖЕНИЯ (buying gear)

Уровень Труднодоступности Снаряжения зависит от того, насколько легко (или тяжело, или практически невозможно) достать желаемый предмет. Труднодоступность— абстрактная величина, отражающая совокупность таких факторов, как редкость, легальность, трудности с распространением, объёмы поставок, потребность и так далее. Аббревиатура, которая следует за значением Уровня Доступности, может указывать на то, что продажа такого товара Ограничена (Огрн) (Restricted (R)) или Запрещена (Запр) (Forbidden (F)). Ведущий может свободно изменять Уровень Доступности предмета— как числовое значение, так и легальность— если этого требует ситуация: например, если раннеры оказываются в зоне военных действий, или в стране с ограничениями товарооборота.

ОБЫЧНЫЕ ТОВАРЫ (STANDARD GOODS)

Обычные товары, не имеющие рейтинга Труднодоступности, можно приобрести в ближайшем Конг-ВолМарте, Стаффер Шеке или Микродеке, заказать онлайн или купить в торговом автомате. Для этого достаточно заплатить стоимость этого предмета, указанную

в книге (ведущий может по желанию откорректировать ее для того, чтобы отобразить любые колебания рынка или иные обстоятельства, которые сочтет уместными).

Обычные товары легко купить, и чрезвычайно просто отследить. Записи о легальных покупках почти всегда сохраняются, распространяются и сопоставляются. Если эти информационные следы напрямую ведут к вашему поддельному, или, что хуже, реальному ГРЕХу - могут возникнуть неприятности. Потребительские привычки - это ценная информация для маркетинговых компаний, поэтому в Дополненной Реальности вы начнёте получать рекламу, учитывающую ваши покупки и предпочтения. Поскольку Большой Брат Торговля следит за вами, не забывайте, что хост Матрицы, хранящий информацию о том, в каком магазине вы предпочитаете покупать кроссовки, не всегда защищен так же хорошо, как ваш комmlink. Для защиты от такого всеобъемлющего сбора данных можно использовать ложный ID, но при длительном использовании накапливается достаточно информации даже о ложных ID. И всегда есть шанс, что кто-то может узнать о вас больше информации, чем вам хотелось бы.

Естественно, для того, чтобы замести следы, вы можете покупать обычные товары и на черном рынке. Однако ведущий может решить, что свежая копия "Miracle Shooter" со взломанным цифровым серийным номером стоит дороже, и заставит доплатить за паранойю.

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ (Starting Gear)

Как уже было сказано в соответствующем разделе, при создании персонажа (стр. __) нельзя приобрести снаряжение Уровнем выше 6 или Труднодоступностью выше 12. Не беспокойтесь— это не значит, что вы с таким снаряжением должны будите проходить всю игру (а вот некоторые из качеств, которые вы возьмёте, останутся с вами навсегда). По ходу игры вы сможешь выпросить, позаимствовать или стащить любое снаряжение, до которого смогут дотянуться ваши шаловливые ручонки. Или, по крайней мере, попытаться.

ТОВАРЫ НА ЧЕРНОМ РЫНКЕ (BLACK MARKET GOODS)

Когда дело касается хорошего снаряжения, чем выше его Труднодоступность, тем сложнее его достать. Чтобы приобрести предмет из книг правил, нужно пройти Проверку Доступности. Это - встречная проверка вашей Торговли + Обаяния [Социальный] против Уровня Труднодоступности. Если эта встречная проверка успешна, значит, вам удалось достать этот предмет по указанной цене, и его доставят за время, указанное в таблице Время Доставки, поделенное на количество чистых успехов. В случае ничьей вам удалось найти этот предмет, но доставка займет в два раза больше времени, чем указано в таблице. Если вы провалили проверку, то можете попробовать снова через удвоенное количество времени, указанного в таблице.

Как говорят на улицах, деньги решают любые проблемы. Если вы готовы потратить лишние деньги, то можете найти подходящего продавца: за каждые 25% от изначальной цены предмета, которые вы готовы доплатить сверх, вы получаете дополнительный кубик к Проверке Торговли. Когда стоимость предмета достигает 400% от изначальной (12 дополнительных кубов), вложения прекращают вам давать дополнительные кубы. Даже если у вас еще остались деньги на это.

Если на Проверке Доступности вы получили глюк, значит, скорее всего, вы привлекли нежелательное внимание. Это могут быть силовики, например, Одинокая Звезда под прикрытием, которая проводит спецоперацию (ты же знаешь, как пишется "подстава", омае?), или местные Якудза решили кого-то кинуть, а, возможно, соперничающая группа раннеров или враги пронюхали о сделке, либо случилось еще что-то в этом духе.

Последствия остаются полностью на усмотрение ведущего, но дела пойдут не так гладко, как планировалось. Если вы получили критический глюк, вышеописанные варианты событий пойдут по самому экстремальному сценарию, не оставляя никаких шансов заполучить желаемый предмет.

КОНТАКТЫ И ДОСТУПНОСТЬ (Contacts and Availability)

Вероятнее всего, у вас есть фиксер, магдилер, декмейстер или ещё какой-нибудь контакт, который помогает вам доставать искомое снаряжение. Контакты легче находят снаряжение, на добыче которого специализируются. Пока вы заняты перестрелками с охраной корпов, или изгнанием ужасных духов, или взломом хостов, или чем ещё вы там развлекаетесь во время забегов в тенях, они налаживают и поддерживают связи с остальным миром. У контактов достаточно времени для оттачивания своих навыков добычи снаряжения. Когда контакт ищет для вас предмет, он использует свои навыки Торговли и Обаяния при проверке Труднодоступности, добавляя Рейтинг своих Связей как бонус к Социальному пределу.

Если контакт не работает с вами долгое время, он может потребовать оплату своих услуг. Хотя свои деньги они, надо сказать, делают не на перепродаже. Большую часть дохода контакты получают, по дешевке сбывая краденное.

СБЫТ ДОБЫЧИ (fencing gear)

Вы можете сбыть часть добычи, добытой на забегах, чтобы срубить больше денег за операцию (только уясните, что ваш основной приоритет— закончить забег живым и не в тюрьме, а обыскать тела— это второстепенная задача).

Сумма, которую вы получите за бывшее в употреблении снаряжение, зависит от его Труднодоступности: чем выше Уровень Труднодоступности, тем больше шанс, что персонаж получит хорошие деньги от продажи. Как правило, обычные товары (легальные предметы без Уровня Труднодоступности) нельзя продать дороже чем за пару нюенов. Никому не нужна ваша "почти новая" аптечка.

Продажа снаряжения проходит в два этапа. Во-первых, вам нужно найти покупателя. Это длительный процесс, требующий Длительной Проверки Этикета + Обаяния [Социальный] с порогом в 10, и продолжительностью, равной времени по таблице "Время Доставки". При желании вы можете использовать Труднодоступность предмета на Совместной Проверке - чем больше редких предметов продаются вместе, тем легче найти покупателя. Второй этап - собственно продажа предмета. Вы и покупатель проходите Встречную Проверку Торговли + Обаяния [Социальный]. Итоговая цена, на которую согласится покупатель, составляет 25% от стоимости, указанной в книге, плюс 5% за каждый ваш чистый успех, или минус 5% за каждый чистый успех покупателя. После того, как определилась цена, вы можешь продать предмет, или начать весь процесс заново, и найти другого потенциального покупателя.

Если при поиске покупателя вы получили глюк или критический глюк на проверке Этикета, то ваши поиски привлекли нежелательное внимание властей (или других сил); см. следствия глюка при проверках на Товары Черного Рынка. Если вы получили глюк или критический глюк на время встречной Проверке Торговли, значит, вы оскорбили или еще как-то разозлили покупателя, и сделка может сорваться, или еще что похуже.

ВРЕМЯ ДОСТАВКИ	
Стоимость снаряжения	Время доставки
До 100¥	6 часов
От 101¥ до 1,000¥	1 день
От 1,000¥ до 10,000¥	2 дня

От 10,001 до 100,000¥	1 неделя
Более 100,000¥	1 месяц

КОНТАКТЫ И ПРОДАЖА (Contacts and Fencing)

Вы всегда можете обратиться к контакту, например, посреднику или подходящему специалисту, чтобы он сбыл ваш "горячий" товар. Он или она с радостью возьмут ваш товар и предложат вам 5% от его стоимости, умноженные на Рейтинг Лояльности этого контакта. Возможно, самостоятельно вы продали бы этот предмет дороже, но контакт возьмет его у вас, не задавая никаких вопросов.

(НЕ)ЛЕГАЛЬНОСТЬ ((il)legality)

Большая часть того, чем вы занимаетесь - нелегальна... или за пределами легальности... хорошо, сойдемся на "квазилегальна". Обычно оказаться за пределами закона для вас не сложнее, чем открыть пакетик соевых чипсов. Дело не только в том, что ваши действия могут противоречить закону, но и в том, что ваше снаряжение тоже может вызвать ряд вопросов. Для работы шедоураннера часто требуются сомнительные, запрещенные, или абсолютно незаконные предметы. Даже хранение некоторого снаряжения, описанного в этом разделе, считается незаконным.

Предмет могут быть легальными, ограниченного распространения (Огрн), или запрещенными (Запр). Легальные предметы можно свободно приобретать, хранить, перевозить и использовать в рамках закона без ограничений. Конечно, если вы совершите преступление чем-то, что обычно не рассматривается как нелегальный предмет - например, убьете случайного прохожего, забив его аптечкой - вы будете считаться преступником, если, конечно, они смогут вас поймать. Но, по крайней мере, не получите дополнительного срока за использованный вами предмет!

Предметы Ограниченного распространения можно приобретать, хранить и перевозить только при определенных условиях. Вы можете купить и хранить пушку, если у вас есть необходимое разрешение на оружие, а если у вас есть разрешение на скрытое ношение, то даже носить ее с собой. Конечно, если вы раните, или, упаси небеса, убьете кого-нибудь из своего оружия, разрешенное оно или нет, вы, вероятнее всего, проведёте много времени в тюрьме до или после того, как ваше разрешение будет отозвано. Если вы являетесь честным гражданином с легальным ГРЕХом, то можете получить лицензии и разрешения честным способом. Конечно, это срабатывает и для шедоураннеров с фальшивыми ГРЕХом, на который можно сделать поддельные лицензии. Поддельная лицензия привязана к фальшивому ГРЕХу, и стоит запалить один из этих документов, как второй тоже становится бесполезным (см. **Фальшивые ГРЕХи**, стр. __).

Никому нельзя покупать, хранить или носить с собой запрещенные предметы, по крайней мере, не вам - простому гражданину. Никакое количество лицензий и разрешений не оправдает вас в глазах закона. Не попадайся, чаммер.

ЮРИСДИКЦИЯ (Jurisdiction)

Закон различается от страны к стране, а экстерриториальность мегакорпораций только усложняет дела в *Shadowrun*. Экстерриториальность означает, что действие, которое считается здесь незначительным проступком, буквально через три квартала может рассматриваться как уголовное преступление. Офицеры полиции на одной территории могут повязать тебя за владение предметом, который в другом месте с другими законами не вызвал бы никаких проблем. Например, использование магии в Египте запрещено, и работающий талисман— это прямой путь в тюрьму; с другой стороны, открытое ношение

штурмовой винтовки в некоторых районах Чикаго это не преступление, а просто здравый смысл.

Ограничения легальности, описанные в этой книге относятся к Сиэтлу, СКАШ, и дают общее представление о том, как обстоят дела в остальном мире. Ведущие могут при необходимости свободно изменять легальность и доступность предметов для других регионов, а будущие книги по *Shadowrun* могут содержать альтернативные рейтинги легальности и доступности для различных мест Шестого Мира.

СОКРЫТИЕ СНАРЯЖЕНИЯ (concealing gear)

Не только огневая мощь важна. Иногда вы должны выбрать правильные инструменты. Не сможете - вас арестуют за ношение смертоносного оружия прежде, чем вы доберётесь с ним от точки сбора до места выполнения работы. Внезапность - лучший друг шедоуранера, а наличие хорошо спрятанного карманного пистолета может стать вопросом жизни и смерти. Как шедоуранер, вы часто обвешаны вещами, которые не стоит выставлять напоказ перед простыми обывателями. Например, штуковины, которые могут привлечь ненужное внимание, даже если технически они легальны. Или скрытые "уравнители", ваш туз в рукаве. Очевидно, что одни предметы проще укрыть, чем другие. Большинство карманных пистолетов можно спрятать хоть в купальник, если вдруг придется надеть его. Но вот скрыть катану под длинным плащом, хоть это и круто, на самом деле - не такая легкая задача.

В Таблице Сокрытия указаны стандартные модификаторы для каждого элемента снаряжения.

ОБНАРУЖЕНИЕ СКРЫТОГО СНАРЯЖЕНИЯ (Noticing hidden Gear)

Чтобы определить, заметил ли персонаж спрятанный предмет, он должен пройти Проверку Восприятия + Интуиции [Ментальный], при этом к кубам применяется модификатор Скрытности предмета. На эту проверку накладываются обычные штрафы за отвлечение, расстояние, и модификаторы видимости (с. ____). Если на этой проверке персонаж получил как минимум один успех, значит, он смог заметить, что другой персонаж пытается спрятать предмет.

СПЕЦИАЛЬНО СПРЯТАННОЕ СНАРЯЖЕНИЕ (Actively Hiding Gear)

Если вы специально пытаетесь скрыть у себя на теле какой-то предмет, который кто-то другой целенаправленно ищет, и вы потратили некоторое время— Сложное Действие или около того— на то, чтобы его спрятать, сделайте Встречную Проверку Palming + Ловкости [Физический] против Восприятия + Интуиции [Ментальный]. Кубы ищущего персонажа получают модификатор Скрытности предмета. По желанию, этот персонаж может использовать Palming вместо Восприятия.

Если вас во время обыска обхлопывают, ищущий может использовать Ловкость и Физический предел вместо Интуиции и Ментального предела. К том же в таком случае любой отрицательный модификатор Скрытности уменьшается вдвое, а любой положительный— увеличивается вдвое.

МОДИФИКАТОРЫ СКРЫТНОСТИ	
Модификатор	Примеры вещей
-6	Радиотег, стимпластырь, микродрон, контактные линзы
-4	Карманный пистолет, монокнут, обойма, кредитник, чип с программой, секвенатор/карта-пропуск, автоотмычка, набор отмычек, комmlink, очки
-2	Лёгкий пистолет, нож, резиновая дубинка, минидрон, микрограната,

	световая граната, глушилка, кибердека, риггерская панель управления
0	Тяжёлый пистолет, автоматический пистолет с отделённым прикладом, граната, гогглы, лента с боеприпасами/барабанный магазин, дубина, телескопическая дубинка (сложенная)
+2	Пистолет-пулемёт, автоматический пистолет с присоединённым прикладом, медкит, маленький дрон, телескопическая дубинка (разложенная), электрошоковая дубинка
+4	Меч, электрошоковая дубинка, обрез, булл-пап штурмовая винтовка
+6	Катана, мономеч, дробовик, автомат, спортивная винтовка, арбалет
+8	Снайперская винтовка, лук, гранатомёт, средний дрон
+10/не спрячете, как ни старайтесь	Пулемёт, ракетница, пусковая установка, посох, клеймор, метачеловеческий мальчик
*Добавляются к проверкам того, кто ищет	

ТРАНСПОРТИРОВКА СНАРЯЖЕНИЯ

Пока игроки ведут себя разумно и не изъявляют намерения прихватить с собой каждую попавшуюся на пути пушку и тостер (да ещё боеприпасы для первой и хлеб— для второго), вес и нагруженность не важны. Тем не менее, в какой-то момент истории вам может понадобиться точно знать, сколько ваш персонаж может нести: например, если вы проникли в хранилище, набитое тяжёлыми золотыми слитками, и вам нужно выяснить, сколько пушек придётся выбросить, чтобы унести максимальную добычу. Правила для **Подъёма и переноски груза** (Lifting/Carrying) на с. ____ дают общие сведения по вопросу, а здесь мы осветим кое-какие детали.

ГРУЗОПОДЪЁМНОСТЬ (CARRYING CAPACITY)

Персонажи могут переносить вес, равный их Силе * 10 килограмм, безо всяких проверок: такова грузоподъёмность персонажа. Если вы хотите поднять и перенести куда-то более тяжёлый груз, вам понадобится сделать проверку Силы + Тела. Каждый успех увеличивает вес, которые вы можете нести, ещё на 10 килограмм.

ПЕРЕГРУЖЕННОСТЬ (ENCUMBRANCE)

Если персонаж нагружает на себя слишком много, он страдает от модификаторов перегруженности. За каждые 15 килограмм сверх его грузоподъёмности (даже неполных) вы получаете -1 к Физическому Пределу (вплоть до минимума 1). То есть персонаж с Силой 3 (Грузоподъёмность 30), который тащит на себе 50 килограмм, получает -2 к Физическому Пределу.

РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ (Size costs)

У троллей огромное тело и руки, тогда как у гномов наоборот— тело и руки маленькие; а потому и у тех, и у других возникают проблемы, когда они пытаются использовать снаряжение, предназначенное для людей обычного размера. Тут жизнь облегчают разные корпоративные инициативы, такие, как подразделение Эво «МетаЭргономикс»; у большинства товаров есть модели размера «тролль» и «гном». Это обстоятельство отражается на стоимости Уровня Жизни для гномов и троллей. Гномам приходится платить за Уровень Жизни на 20% больше из-за необходимости покупать вещи себе по размеру, тогда как троллям нужно платить налог за то, что они тролли— стоимость Уровня Жизни для них вдвое выше.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СНАРЯЖЕНИЯ НЕ ПО РАЗМЕРУ (Using Unadapted Gear)

Тролли и гномы платят больше только когда отыскивали снаряжение себе по размеру. Когда они используют предмет, который не приспособлен для рук их величины, то и тролли, и гномы получают штраф -2 к кубам на все проверки, если этот предмет «человеческого размера». Этот штраф работает и в другую сторону: эльф, который пытается использовать модель оружия, созданную для гномов, тоже получает -2 к кубам. Этот штраф накапливается: если, например, гному приходится использовать какой-то инструмент для троллей (или наоборот), то он получает -4 к кубам (и, очень возможно, грыжу вдобавок). Иногда не подходящее по размеру снаряжение использовать просто невозможно, например, броню для метачеловека абсолютно другого телосложения.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ К СЕТИ (wireless functionality)

Беспроводная сеть опутывает весь мир. Почти каждое устройство, которое вы только можете себе представить, оборудовано микрокомпьютером и подключено к сети: ваша микроволновка, ваша пушка, и, может быть, даже ваши глаза. Каждый компонент снаряжения содержит встроенный микрочип, обеспечивающий связь с Матрицей. Даже вещи, электроприборами не являющиеся и не имеющие движущихся частей, оборудованы микрокомпьютером, так что у вас на трусах записана ваша любимая музыка (а ещё они, то есть трусы, сообщают вам, когда их нужно постирать). Те редкие устройства, которые к беспроводной сети не подключены, в большинстве случаев снабжены радиотегами (с. ____). Подключение к Матрице может помешать краже прибора, а также позволит прибору предупредить пользователя по персональной сети о любых сбоях в работе. Например, укрепление костей (bone lacing) оборудовано датчиками, которые быстро известят вас о повреждениях тканей и прочих неприятностях. Хакер не может, взломав укрепление костей, сломать ваши кости, однако он может послать устройству сообщение, что ваши кости сломаны, и укрепление костей пошлёт сигнал на комmlink— чтобы вызвать ДокВагон, или аптечку— что вам требуется обезболивающее. Вследствие того, что почти все предметы подключены к беспроводной сети, каждый из них имеет Уровень Устройства. Если в описании предмета его Уровень не указан, то он определяется по таблице Уровня Устройства ниже.

<i>УРОВЕНЬ УСТРОЙСТВА</i>		
Тип устройства	Уровень устройства	Примеры
Простое	1	Бытовые приборы, общественные терминалы, развлекательные системы
Средней сложности	2	Обычная персональная электроника, простые киберимпланты, транспорт, дроны, оружие, домашние защитные системы
Сложное	3	Защищённый транспорт, альфаимпланты, корпоративные защитные системы
Высококласное	4	Высококласные устройства, бетаимпланты, военный транспорт и защитные системы
Ультрасовременное	5	Дельтаимпланты, кредитки, транспорт и защитные системы спецслужб
Новейшая разработка, ещё не получившая	6	Многომиллионная экспериментальная техника, космические разработки

БОНУСЫ БЕСПРОВОДНОЙ СЕТИ (wireless bonuses)

Поскольку почти каждый элемент экипировки и имплант подключён к беспроводной сети, он получает значительные бонусы за «сцепление» с вашей персональной сетью и Матрицей в целом.

Если соединение с Матрицей даёт предмету какие-то дополнительные функции, это описано в секции «*Беспроводная сеть*» описания предмета. Эти функции работают только тогда, когда у устройства есть доступ к Матрице, а он есть почти всегда, если только Ведущий не скажет обратное— например, когда вы вошли в зону помех. Если Уровень Шума выше, чем Уровень Устройства предмета (Шум за расстояние не считается), то устройство временно утрачивает сетевые функции (см. **Шум**, с. ____).

Преимущества от подключения к сети устройство получает только если подключение ней активно. Ваш «Арес Альфа» не сможет автоматически корректировать выстрел с учётом направления и скорости ветра, если не загрузит информацию о текущих погодных условиях, а ваш «Еврокар Вествинд 3000» никак не получит данные о светофорах на трёх следующих перекрёстках, если не подключён к «ГридГайду». Устройство, подключённое к сети, всегда может быть повреждено или взято под контроль хакером, если он находится на расстоянии вытянутой руки. Вы можете защитить своё снаряжение, купив хороший комmlink, и создав персональную сеть (см. **Персональные и Глобальные сети**, с. ____). А лучше всего поручить защиту вашего снаряжения от виртуальных угроз тому, кто и должен этим заниматься— хакеру в вашей команде. Если такового не имеется, вы, возможно, захотите отключить устройства от сети.

ОТКЛЮЧЕНИЕ (turning it off)

Отключение от сети устройства— Свободное Действие, равно как и отключение от сети всех ваших устройств разом. Вы теряете бонусы за беспроводную сеть, однако ваши вещи больше никто не сможет взломать. В противном случае вам остаётся надеяться на хакера команды, на то, что он сможет защитить вашу персональную сеть, что даст вам преимущество в обоих измерениях: бонусы за беспроводную сеть в реальном мире, и защиту— в виртуальном.

АТАВИЗМЫ (Throwbacks)

Некоторые устройства— **атавизмы**, то есть не оборудованы для подключения к сети. Несмотря на то, что они ещё существуют, в 2070 они встречаются всё реже и реже. К ним невозможно получить доступ через беспроводную сеть, а потому они не могут управляться удалённо, равно как и давать какие-то бонусы беспроводной сети.

Если связь какого-то устройства с беспроводной сетью для вас— только помеха, вы можете превратить это устройство в атавизм с помощью Длительной Проверки Техники + Логике [Ментальный] (8, 10 минут), а можете просто сразу купить устройство-атавизм нужного типа (такая возможность есть всегда, хотя и посматривать на вас будут странно). Несмотря на то, что атавизмы невозможно взломать через Матрицу, у всех устройств есть универсальный порт доступа. Устройства без проблем могут быть соединены инфокабелем. Если у вас есть инфоразъём, вы можете использовать его вытяжной супертонкий кабель, чтобы подсоединиться к устройству напрямую, что означает— никто и ничто не защищено от хакера с инфоразъёмом. Конечно, если хакер смог подобраться к вам и подключиться к вашему оружию— у вас куда большие проблемы, чем угроза взлома оружия через Матрицу...

НЕСОВМЕСТИМОСТЬ (Incompatibility)

Когда два предмета несовместимы— например, дробовик и лазерный прицел, или электрорефлексы и синаптические усилители (synaptic boosters)— вы не можете одновременно использовать возможности обоих. Если в описании одного из устройств указана несовместимость, а другого— нет, они всё равно несовместимы. У вас могут быть оба этих предмета, только вам нужно выбирать, какой из них вы используете в данный момент.

СПИСОК СНАРЯЖЕНИЯ (gear listing)

Список снаряжения, представленный ниже, может показаться исчерпывающим, однако на деле это лишь кучка примеров забавных игрушек да самых необходимых инструментов, которые можно достать через фиксеров, у торговцев краденым, на теневом и чёрном рынке, в магазинах магии и Матрице. В последующих книгах по вселенной Shadowrun будет описано ещё немало предметов, и мы советуем ведущему игры не стесняться придумывать свои.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ (MELEE WEAPONS)

Оружие ближнего боя нужно, чтобы обрывать жизнь противников, находящихся на расстоянии вытянутой руки (см. **Ближний бой**, с. ____). Некоторые раннеры полагаются на него во всём— особенно те, кто предпочитает убивать без шума, или кто боится, что его пушку поджарят хакеры. Значение урона большинства оружия ближнего боя зависит от Силы дерущегося, плюс модификаторы самого оружия.

Характеристики импровизированного оружия ближнего боя вы найдёте в секции **Ближний бой** (с. ____), тогда как об имплантированном оружии будет рассказано в разделе **Имплантированное оружие** (с. ____).

КЛИНКОВОЕ ОРУЖИЕ (Blades)

Для сражения этим оружием используйте навык Клинковое оружие (Blades).

Боевой топор (Combat axe): двуручный монстр из вольфрамового сплава. Существуют варианты как с одним лезвием, так и с двумя. В рукоятке может скрываться выкидной клинок. Несмотря на кажущуюся грубость и примитивность, старомодное оружие типа боевого топора в умелых руках может быть даже опаснее, чем огнестрел, благодаря имплантам 2075 года. Так что вперед, в средневековье.

Боевой нож (Combat knife): длинный боевой нож типа KA-BAR с вороненым лезвием и колющим острием для пробивания брони.

Наручные выдвижные лезвия (Forearm snap-blades): Это оружие похоже на когти, но является внешним - его можно снимать и надевать безболезненно. Ножны на предплечье скрывают три лезвия, которые можно выдвигать, отдавая команды по беспроводной связи, или просто движениями мышц.

Беспроводная сеть: Лезвия выдвигаются Свободным действием, а не Простым действием.

Катана (Katana): легендарный двуручный меч самураев. Катана стала ассоциироваться не только с уличными самураями, но с шэдоураннерами в целом, по крайней мере, в тридах; там каждый, от декера до мага, таскает катаны. Но то, что этот меч стал глупым клише, не делает его менее опасным или и менее полезным в драке.

Нож (Knife): ваша основная универсальная уличная чикалка. Существует нереальное количество стилей, расцветок и форм ножей, но они не различаются характеристиками. Обычно ножи используют либо бедняки, либо отчаянные, либо, в качестве запасного оружия, предусмотрительные личности.

Древковое оружие (Pole arm): всё это оружие, по сути— лезвие на очень длинной палке. Обычно к нему относятся алебарды, глефы, копы и прочие подобные средства нанесения увечий. С таким оружием сложно управляться, его почти нереально спрятать, но оно пользуется популярностью у троллей, и бойцов, желающих удерживать вышеобозначенных троллей на безопасном расстоянии.

Нож для выживания (Survival knife): высококачественный нож, чей клинок с одной стороны имеет ровную, острую кромку, и зубцы— с другой. Оснащен множеством аксессуаров: GPS монитором, миниатюрным мультиинструментом, микрофонарем, и скрытым контейнером внутри рукояти. Лезвие покрыто нетоксичным составом, который затемняет лезвие, предотвращая нежелательные блики; однако этот состав может быть активирован, что заставит лезвие в течение двух часов светиться фосфоресцирующим светом. Любые ножи могут резать плоть, но нож для выживания лучше справляется с деревом и веревками, и используется скорее как инструмент. Это - незаменимый предмет для профессионала.

Беспроводная сеть: нож проецирует ДРОТ на локальные карты, вашу GPS-позицию, и позволяет делать звонки на коммкод.

Меч (Sword): он острый, он тяжёлый, и способен проделать в вас глубокую и длинную дырку. Существует множество видов мечей— вакадзаси, сакс, скимитар, цзянь, мачете и так далее; они одноручные, и не столь грозные, как катана, однако спрятать их гораздо проще.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ						
Клинковое	Точность	Достижимость	Урон	БП	Трудно-доступность	Цена
Боевой топор	4	2	(СИЛ+5)Ф	-4	12 Огрн	4000¥
Боевой нож	6	—	(СИЛ+2)Ф	-3	4	300¥
Наручные выдвижные лезвия	4	—	(СИЛ+2)Ф	-2	7 Огрн	200¥
Катана	7	1	(СИЛ+3)Ф	-3	9 Огрн	1000¥
Нож	5	—	(СИЛ+1)Ф	-1	—	10¥
Древковое	5	3	(СИЛ+3)Ф	-2	6 Огрн	1000¥
Нож для выживания	5	—	(СИЛ+2)Ф	-1	—	100¥
Меч	6	1	(СИЛ+3)Ф	-2	5 Огрн	500¥

ДРОБЯЩЕЕ ОРУЖИЕ (Clubs)

Используете навык Дробящего оружия, чтобы наносить противникам ушибы разной степени тяжести всем нижеперечисленным.

Дубина (Club): в роли дубинки может выступать множество предметов: рукоять топора, бейсбольная бита, гаечный ключ, лом, монтировка, или деревяшка с торчащими из неё ржавыми гвоздями. Несмотря на то, что в таблице указана цена, дубинку нетрудно раздобыть абсолютно бесплатно, если знать, где искать.

Телескопическая дубинка (Extendable baton): Эту дубинку можно складывать наподобие того, как складывается телескоп; раскладывается она, если резко ей взмахнуть, или отдать соответствующую команду по беспроводной сети. В сложенном виде её проще спрятать (Модификатор скрытности равен 0, когда сложена, и +2, когда разложена).

Беспроводная сеть: Подготовить складную дубинку можно Свободным Действием, а не Простым, как обычно.

Глушилка (Sap): также называемая «блекджеком», это маленькая, упругая дубинка, или плоский кусок железа в упругой кожаной обмотке. Создана специально для скрытного ношения (Модификатор Скрытности -2).

Посох (Staff): Эта длинная, тяжёлая палка популярна среди магов, потому как дополняет традиционный образ колдуна. Доступны варианты из твёрдой древесины, высокоуглеродистой стали, и других материалов, а также композитные.

Электрическая дубинка (Stun baton): Стандартное оружие для подавления уличных беспорядков, основной инструмент и символ правительственно-корпоративного угнетения, однако довольно полезное для прагматичных раннеров. В ней десять зарядов, и, будучи подключённой к сети, она восстанавливает один заряд в десять секунд.

Беспроводная сеть: дубинка заряжается за счёт электромагнитной индукции, восстанавливая один заряд за каждый полный час подключения к сети.

Складной посох (Telescoping staff): Этот металлический или композитный посох можно сложить наподобие того, как складывают телескоп, до подходящих размеров, и спрятать его будет не тяжелее, чем электрическую дубинку или меч. Может быть разложен и зафиксирован: для этого нужно либо взмахнуть им с нужной силой и под нужным углом и сжать в руке, либо отправить соответствующую команду по беспроводной сети.

Беспроводная сеть: подготовка складного посоха— Свободное Действие, а не Простое, как обычно.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ						
Дробящее	Точность	Достигаемость	Урон	БП	Трудно-доступность	Цена
Дубина	4	1	(СИЛ+3)Ф	—	—	30¥
Телескопическая дубинка	5	1	(СИЛ+2)Ф	—	4	100¥
Глушилка	5	—	(СИЛ+2)Ф	—	2	30¥
Посох	6	2	(СИЛ+3)Ф	—	3	100¥
Электрическая дубинка	4	1	90 (эл)	-5	6 Огрн	750¥
Складной посох	4	2	(СИЛ+2)Ф	—	4	350¥

ПРОЧЕЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ (Other Melee Weapons)

Для того, чтобы управляться с этим оружием, используются иные навыки, нежели клинковое оружие или дробящее.

Кастет (Knucks): Это может быть как традиционный кастет, так и современная «жёсткая перчатка», покрытая тонким слоем денсипласта в районе костяшек и тыльной стороны кисти. В любом случае такое оружие усиливает удар кулаком, возможно, даже делая его смертоносным. При атаках кастетом используется навык Рукопашного Боя.

Моноволоконный кнут (Monofilament whip): Оружие воистину знаковое, ужасающее и смертоносное. Из всех оружий на улицах этого бояться едва ли не больше всего. Моноволоконная нить режет кость и броню, как масло. Длина нити достигает двух метров, и, когда оружие не используется, втянута в рукоять. Сам удар кнутом, тяжёлый наконечник кнута, и смертоносная нить делают оружие опасным даже для того, кто им сражается. Если вы получаете глюк, то наконечник кнута цепляется за что-то неподалёку, и, прежде чем делать новую атаку, вам нужно распутать оружие. Если вы получаете критический глюк, то бьёте кнутом себя самого и получаете обычный урон от него (которому сопротивляетесь по обычным правилам). Для атаки кнутом из моноволокна используется навык Экзотическое Оружие (Моноволоконный Кнут).

Беспроводная сеть: кнут можно подготовить Свободным Действием, а не Простым, как обычно. Плюс система безопасности кнута не даёт вам запутаться в кнутах самому при критическом глюке. Также точность оружия повышена на 2.

Электроперчатки (Shock Gloves): эти электрифицированные перчатки оплетены сетью контактов, которые при ударе или даже просто касании поражают цель электрическим зарядом. Эти перчатки наносят **урон электричеством** (с. ____), и их хватает на десять зарядов, после чего оружие нужно подключить к электросети и подзарядить (один заряд восстанавливается за десять секунд). Для атаки электроперчатками используется навык Рукопашного Боя.

Беспроводная сеть: электроперчатки заряжаются за счёт электромагнитной индукции, восстанавливая один заряд за каждый полный час подключения к сети.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ						
Прочее	Точность	Досыгаемость	Урон	БП	Трудно-доступность	Цена
Кулачное	Физический предел	—	(СИЛ+1)Ф	—	2 Огрн	100¥
Моноволокнистый кнут	5 (7)	2	12Ф	-8	12 Запр	10000¥
Электроперчатки	Физический предел	—	8О (эл)	-5	6 Огрн	550¥

НЕ-ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ДАЛЬНОБОЙНОЕ ОРУЖИЕ И МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (PROJECTILE AND THROWING WEAPONS)

Атаки этим оружием зависят от вашей физической силы, хотя в некоторые из них встроены простейшие механические устройства, которые увеличивают силу или дистанцию атаки (см. **Снаряды**, с. ____).

Луки (Bows): Это может быть как длинный лук традиционной конструкции из стеклопластика или древесины, так и современный блочный лук. Оба варианта— оружие архаичное и редко встречающееся на улицах 2075 года, однако оба имеют неплохое преимущество: хакеры не могут их взломать. На перезарядку лука тратится Простое Действие (**Подготовка оружия**, с. ____).

Уровень лука отражает минимальную Силу, которая необходима вам для использования этого оружия. Когда из лука атакует персонаж, чья Сила меньше, чем Сила, указанная в требованиях оружия, он получает -3 к кубам за каждое очко, на которое его Сила ниже необходимого минимума. Этот штраф отражает усилия, которые герой прикладывает, натягивая тетиву и накладывая на неё стрелу. Также Уровень отражает дальность лука и урон. Максимум Уровень лука может достигать 10. Определяя дальность атаки и урон, который она нанесёт, используйте самую маленькую из числа следующих характеристик: вашей Силы, Уровня лука, и Уровня стрелы. Ведь если вы выстрелите из своего скромного лука 10 Уровня бериллиумового сплава да с титановой обшивкой деревянной или стеклопластиковой стрелой, то она разлетится в пыль, когда попадёт в цель.

Арбалеты (Crossbows): Современные арбалеты снабжены устройствами для автоматической перезарядки, поэтому, если только вы не пользуетесь музейным экспонатом, перезарядка не требует совершения действия Подготовка Оружия. Для зарядки используются внутренние неотъёмные магазины (нм), в каждом из которых содержится до 4 болтов. Арбалеты бывают разных размеров— Лёгкие, Средние и Тяжёлые.

Инъекционная стрела/болт (Injection arrow/bolt): инъекционный заряд наносит такой же урон, как обычный заряд, однако также содержит одну дозу наркотика или отравляющего

вещества. Конкретный эффект зависит от вещества, однако, чтобы он подействовал, атака должна нанести хотя бы одну ячейку урона после Проверки Сопротивления Урону. Это инъекционная заражающая атака, т.е. способна заразить инъекционным отравляющим веществом.

Метательные ножи/сюрикены (Throwing knives/shuriken): Это ручное метательное оружие, сбалансированное и облёченное, бывает самых разных форм и размеров: начиная с метательных игл и дротиков и заканчивая *кунай* и сюрикенами. За одно действие Подготовки Оружия персонаж может подготовить (Ловкость/2) таких ножей.

Беспроводная сеть: Если все метательные ножи или сюрикены, которые вы бросили в один Боевой Ход, подключены к беспроводной сети, и у вас есть смартилинк-система, то вы получаете +1 к кубам за каждый брошенный прежде в этот Боевой Ход и в эту цель нож, поскольку ножи обмениваются информацией о ветре и других погодных условиях и корректируют траекторию полёта. Так что на первый бросок вы не получаете бонуса, на второй— бонус +1, на третий— бонус +2 и так далее (только в том случае, если вы метаете все три ножа в одну цель).

НЕ-ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ДАЛЬНОБОЙНОЕ ОРУЖИЕ					
Луки	Точность	Урон	БП	Трудно-доступность	Цена
Лук	6	(Уровень+5) Ф	-(Уровень/4)	Уровень	Уровень*100¥
Стрела	—	—	—	Уровень	Уровень*2¥
Инъекционная стрела	—	—	—	(Уровень+2) Огрн	Уровень*20¥
Арбалеты	Точность	Урон	БП	Трудно-доступность	Цена
Лёгкий	7	5Ф	-1	2	300¥
Средний	6	7Ф	-2	4 Огрн	500¥
Тяжёлый	5	10Ф	-3	8 Огрн	1000¥
Болт	—	10Ф	—	2	5¥
Инъекционный болт	—	—	—	8 Огрн	50¥
Метательное оружие	Точность	Урон	БП	Трудно-доступность	Цена
Метательный нож/сюрикен	Физический предел	(СИЛ+1)Ф	-1	4 Огрн	25¥

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Холодная сталь, изрыгающая горячий свинец. Плюющееся пулями оружие по популярности лидирует на улицах 2075, причём с огромным отрывом. Патронники оружия устроены таким образом, что в них можно заряжать либо старомодные гильзовые боеприпасы, либо безгильзовые патроны. Большинство огнестрелов используют безгильзовые боеприпасы, а моделей, которые могут быть заряженными гильзовыми, чем дальше, тем меньше. Конечно, дождь пустых гильз, сыплющихся к вашим ногам, когда вы нажимаете на курок, выглядит очень круто, однако это не слишком практично как для современных шедоураннеров, так и их естественных врагов— стражей порядка или корпоративной охраны.

Огнестрельное оружие оснащено подключением к сети и электронным счётчиком боеприпасов. Боеприпасы (с. ____) продаются отдельно. Всё огнестрельное оружие получает следующие бонусы от беспроводной сети вдобавок к индивидуальным для каждой модели бонусам:

Беспроводная сеть: Оружие отображает ДРОТ, который показывает количество и тип боеприпасов оружия. Если у вас есть ПНИ, вы получаете ещё два преимущества. Во-первых, извлечение клипа (если оружие их использует)— Свободное Действие, а не Простое, как обычно. Во-вторых, Переключение режима огня (если модель может вести огонь в нескольких режимах)— тоже Свободное Действие.

ТАЙЗЕРЫ (Tasers)

Носить тайзеры разрешено законом, и они— прекрасный выбор, когда нужно кого-то вывести из строя. Тайзеры, как и другое электрическое оружие, обладают чистой Бронепробиваемостью -5 и наносят электрический урон. Используйте навык Короткоствольного оружия, чтобы стрелять из тайзера. К тайзерам можно крепить только надствольные модификации.

Дифайнс Экс Шокер (Defiance EX Shocker): Этот мощный тайзер может выпустить до 4 дротиков, за каждым из которых тянется провод (максимальная длина провода— 20 метров). Проводное соединение с батареей позволяет послать более сильный заряд. Большинство современных тайзеров используют беспроводные дротики, так что «Дифайнс Экс Шокер»-- исключение. Также он приспособлен и для контактных атак, что позволяет использовать его как оглушающее оружие ближнего боя (Точность 3, ЗУ 80(эл), Досягаемость 0).

Беспроводная сеть: Попадание позволяет вам узнать состояние здоровья цели (и её Панели Состояния).

Ямаха Пульсар (Yamaha Pulsar): Дротики этого тайзера содержат беспроводные конденсаторы, так что неудобные провода им не нужны. Однако из-за этого «Пульсар» чуть менее мощный, чем «Экс Шокер», хотя и стреляет быстрее. И он не годится для контактных атак.

Беспроводная сеть: Попадание позволяет вам узнать состояние здоровья цели (и её Панели Состояния).

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ								
Тайзеры	Точность	Урон	БП	Режим	КомОт	Боеприпасы	Трудно-доступность	Цена
Дифайнс Экс Шокер	4	90(эл)	-5	ОВ	--	4 (нм)	--	250¥
Ямаха Пульсар	5	70(эл)	-5	ПА	--	4 (нм)	--	180¥

КАРМАННЫЕ ПИСТОЛЕТЫ (Hold-outs)

Карманные пистолеты легко спрятать; идеальная вещь, чтобы тайком пронести на какую-либо встречу, или захватить в качестве подстраховки. Однако больше достоинств у них практически нет: они слабые и не особо точные. Стреляя из карманного пистолета, используйте навык Короткоствольного Оружия. Модификации к карманным пистолетам крепить нельзя.

Фичетти Тиффани Нидлер (Fichetti Tiffani Needler): Это тайзер создавался специально, чтобы подходить по стилю карьеристам и светским львицам. Доступны модели самой разной формы и стилистики. Также имеет особое, меняющее цвет покрытие— его расцветкой можно управлять через беспроводную сеть. Полезно, не так ли? Благодаря

этому ваш пистолет всегда будет подходить по цвету к вашим туфлям или бандане. «Нидлер» может стрелять только флешеттой (что уже отражено в описании его урона).

Беспроводная сеть: Вы можете изменить цвет «Тиффани Нидлера» Простым Действием.

Стритлайн Спешл (Streetline Special): Популярный среди городского отребья, «Стритлайн Спешл»-- маленькое и лёгкое оружие, сделанное из композитных материалов. Магнитометры (Magnetic Anomaly Detectors) (см. **Магнитометры**, с. __) получают -2 к кубам на все попытки обнаружить его.

Карманный Пистолет Уолтер (Walther Palm Pistol): Это классический двухствольный дерринжер с вертикальным расположением стволов. Для своего размера он довольно эффективен, однако имеет самый маленький магазин из всего огнестрельного оружия, которое только можно достать на рынке: по пуле на каждый ствол. Из обоих стволов можно выстрелить одновременно, выпустив короткую очередь (см. **Недостаток пуль**, с. __).

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ								
Карманные пистолеты	Точность	Урон	БП	Режим	КомОг	Боеприпасы	Трудно-доступность	Цена
Фичетти Тиффани Нидлер	5	8Ф(фл)	+5	ПА	--	4 (к)	5 Огрн	1000¥
Стритлайн Спешл	4	6Ф	-	ПА	--	6 (к)	4 Огрн	120¥
Карманный Пистолет Уолтер	4	7Ф	-	ОВ/ ОО	--	2 (пз)	4 Огрн	180¥

ЛЁГКИЕ ПИСТОЛЕТЫ (Light Pistols)

Лёгкие пистолеты— точное оружие, которое сравнительно легко спрятать, занимающее нишу между Карманными и Тяжёлыми пистолетами. С ними очень и очень часто можно столкнуться на улицах. Стреляя из лёгкого пистолета, используйте навык Короткоствольного оружия. На них можно поставить наствольные и надствольные модификации.

Арес Лайт Файр 75 (Ares Light Fire 75): Несмотря на то, что дизайн этого оружия-- как у одного из самых распространённых на рынке пистолетов, «Лайт Файр» предназначен для оперативников спецподразделений, и его редко можно достать по легальным каналам. Продаётся в комплекте с особым наствольным глушителем, разработанным специально для «Лайт Файр»; этот глушитель даёт дополнительное -1 к кубам вдобавок к модификаторам обычного глушителя. Кроме встроенного глушителя, «Арес Лайт Файр 15» оснащён смартаган-системой.

Арес Лайт Файр 70 (Ares Light Fire 70): «Арес Лайт Файр 70»-- одна из самых распространённых моделей на рынке. Специально для неё был создан наствольный глушитель, который даёт дополнительное -1 к кубам вдобавок к модификатору обычного глушителя -4 (в сумме получается -5). Этот глушитель стоит 750¥.

Беретта 201Т (Beretta 201T): Этот лёгкий пистолет носят на бедре многие профессиональные охранники. Из него можно вести огонь очередями. Поскольку официально 201Т относится к категории лёгких пистолетов без каких-либо оговорок, он довольно популярен среди охранных агентств в странах, где тяжёлые и автоматические пистолеты тяжело достать, или их ношение нелегально. На стрельбу очередями из

«Береты 201Е» требуется Сложное Действие. Оружие оснащено съёмным плечевым прикладом.

Кольт Америка L36 (Colt America L36): Заслуженный пистолет с отличной репутацией. Это простое огнестрельное оружие дешёвое, его легко спрятать, и оно распространено практически везде. Идеальная штука, которую можно использовать и выкинуть.

Фичетти Секьюрити 600 (Fichetti Security 600): Лёгкий пистолет для охранников, который можно носить в кобуре на бедре; его в высшей степени эффективный механизм подачи позволяет использовать магазины на 30 патронов. «Фичетти Секьюрити 600» продаётся в комплекте со съёмным складным прикладом и лазерным прицелом.

Таурус Омни-6 (Taurus Omni-6): Этот надёжный, грубый револьвер специально разрабатывался так, чтобы была возможность использовать самые разные боеприпасы. Популярен в кругах оружейных фанатов и тех, кто любит экономить патроны. Поставляется в комплекте со сменными барабанами, и благодаря этому может быть заряжен как гильзовыми патронами, так и безгильзовыми, как боеприпасами для лёгких пистолетов, так и для тяжёлых. Если он заряжен патронами для лёгких пистолетов, «Омни-6» ведёт огонь в полуавтоматическом (ПА) режиме и его ЗУ равно 6Ф, если патронами для тяжёлых пистолетов— то он может делать только одиночные выстрелы (ОВ), имеет ЗУ 7Ф и БП -1. Поставляется со встроенным лазерным прицелом.

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ								
Лёгкие пистолеты	Точность	Урон	БП	Режим	КомОт	Боеприпасы	Трудно-доступность	Цена
Арес Лайт Файр 75	6 (8)	6Ф	--	ПА	--	16 (к)	6 Запр	1250¥
Арес Лайт Файр 70	7	6Ф	--	ПА	--	16 (к)	3 Огрн	200¥
Беретта 201Т	6	6Ф	--	ПА/ОО	(1)	21 (к)	7 Огрн	210¥
Кольт Америка L36	7	7Ф	--	ПА	--	11 (к)	4 Огрн	320¥
Фичетти Секьюрити 600	6 (7)	7Ф	--	ПА	(1)	30 (к)	6 Огрн	350¥
Таурус Омни-6	5 (6)	6Ф / 7Ф	0/-1	ПА/ОО	--	16 (б)	3 Огрн	300¥

ТЯЖЁЛЫЕ ПИСТОЛЕТЫ (Heavy Pistols)

Тяжёлые пистолеты— пушки, которые достаточно мощные, и которые при том не так трудно спрятать. Стеля из тяжёлого пистолета, используйте навык Короткоствольного оружия. На тяжёлое оружие можно поставить наствольные и надствольные модификации.

Арес Предейтор V (Ares Predator V): Новейшая модель самого популярного пистолета в мире, особенно в кругах наёмников и шедоуранненов. Усовершенствования были направлены на повышение эргономичности и лёгкости манипуляции, плюс была добавлена смартган-система. Некоторые не согласны с тем, что «Арес Предейтор V»-- лучший представитель своего типа оружия, однако никто не отрицает, что эта марка пользуется известностью и отличной репутацией.

Арес Випер Сильверган (Ares Viper Slivergun): Сияющий «Сильверган»-- победоносное сочетание способности стрелять очередями, наличия встроенного глушителя звука (встроенный глушитель, с. ____) и большой ёмкости магазина. Он стреляет

металлическими снарядами, которые считаются флешеттой. Это уже отмечено в описании урона оружия.

Браунинг Ультра-Пауэр (Browning Ultra-Power): Этот заслуженный пистолет— основной соперник «Арес Предейтора» за титул самого грозного в мире тяжёлого пистолета. «Ультра-Пауэр» может предложить встроенный надствольный лазерный прицел, а также он чуть дешевле.

Кольт Гавермент 2066 (Colt Government 2066): Это оружие государственного образца повторяет стиль легендарного Кольта M191a1, и использует электрическую искру для воспламенения пороха внутри патрона. Количество механических деталей в ударно-спусковом механизме «Кольта» сведено к минимуму, благодаря чему он имеет репутацию исключительно надёжного оружия.

Ремингтон Румсвипер (Remington Roomsweeper): Это скорее короткоствольный дробовик, нежели пистолет. Когда он заряжен дробью (флешеттой), а не пулями, то продолжает использовать дальность Тяжёлого Пистолета, однако в остальном применяются правила огня из дробовика (**Дробовики**, с. __).

Ругер Супер Вархок (Ruger Super Warhawk): Этот револьвер шумный, как реактивный лайнер, и в два раза более блестящий. Также это один самых пугающих пистолетов в мире. Очень популярен вариант, использующий гильзовые припасы, благодаря непередаваемому кайфу, который испытываешь, когда одним резким взмахом руки открываешь барабан револьвера и сбрасываешь использованные гильзы.

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ								
Тяжёлые пистолеты	Точность	Урон	БП	Режим	КомОг	Боеприпасы	Трудно-доступность	Цена
Арес Предейтор V	5 (7)	8Ф	-1	ПА	--	15 (к)	5 Огрн	725¥
Арес Випер Сильверган	4	9Ф (фл)	+4	ПА/ОО	--	30 (к)	8 Запр	380¥
Браунинг Ультра-Пауэр	5 (6)	8Ф	-1	ПА	--	10 (к)	4 Огрн	640¥
Кольт Гавермент 2066	6	7Ф	-1	ПА	--	14 (к)	7 Огрн	425¥
Ремингтон Румсвипер	4	7Ф	-1	ПА	--	8 (нм)	6 Огрн	250¥
Флешетта	--	9Ф (фл)	+4	--	--	--	--	--
Ругер Супер Вархок	5	9Ф	-2	ОВ	--	6 (б)	4 Огрн	400¥

АВТОМАТИЧЕСКИЕ ПИСТОЛЕТЫ (Machine Pistols)

Автоматические пистолеты довольно компактны, но вместе с тем способны вести огонь в быстром темпе. Для огня из автоматического пистолета используйте навык Автоматическое Оружие (если огонь ведётся в Полуавтоматическом режиме, то вы можете использовать навык Короткоствольного оружия). На автоматические пистолеты можно крепить надствольные и наствольные модификации.

Арес Крусандер II (Ares Crusader II): Объёмный магазин и отзывчивое управление— это делает «Арес Крусандер II» одним из самых популярных оружия своего типа. Он оснащён

встроенной системой компенсации отдачи, газоотводным механизмом, который даёт КомОт 2, и смаргган-системой.

Чешска Блек Скорпион (Ceska Black Scorpion): Классический автоматический пистолет, который не так сложно спрятать и который вместе с тем способен стрелять очередями. Он оснащён встроенным складным прикладом.

Штайр ТМР (Steyr TMP): Этот лёгкий пистолет с корпусом из полимера способен к автоматическому огню, однако из-за малого веса его довольно сложно контролировать при ведении огня в полностью автоматическом режиме. Он поставляется со встроенным надствольным лазерным прицелом.

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ								
Автоматические пистолеты	Точность	Урон	БП	Режим	КомОт	Боеприпасы	Трудно-доступность	Цена
Арес Крусандер II	6 (7)	7Ф	--	ПА/ОО	2	40 (к)	9 Огрн	830¥
Чешска Блек Скорпион	5	6Ф	--	ПА/ОО	(1)	35 (к)	6 Огрн	270¥
Штайр ТМР	4	6Ф	--	ПА/ОО/АО	--	30 (к)	8 Огрн	350¥

ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЁТЫ (Submachine Guns)

Когда ведёте огонь из пистолета-пулемёта, используйте навык Автоматического оружия. На пистолеты-пулемёты крепятся наствольные и надствольные модификации.

Кольт Кобра TZ-120 (Colt Cobra TZ-120): Модели серии «Кольт Кобра», отличающиеся уникальным дизайном и множеством модификаций, довольно-таки популярны среди охранников в реальном мире и на тридео. TZ-120 оснащён складным прикладом, надствольным лазерным прицелом, и газоотводным механизмом 2 уровня.

FN P93 Претор (FN P93 Praetor): Этот пистолет-пулемёт по схеме булл-пап был создан специально для отрядов быстрого реагирования Интерпола Корпоративного Суда. Особая конструкция его патронника даёт 1 очко Компенсации Отдачи, также он оснащён жёсткой рукоятью, и вспышкой, которая может использоваться для уменьшения штрафов за темноту на одну категорию (**Модификаторы окружения**, с. __). Владение FN P93, если вы не являетесь членом Корпоративного Суда, считается преступлением в большинстве юрисдикций.

НК-227: Многие из числа корпоративной и военной охраны выбирают именно этот пистолет-пулемёт, в число преимуществ которого входят съёмный приклад, смаргган-система, и встроенный звукогаситель.

Инграм Смаргган X (Ingram Smartgun X): Первоклассный ствол. Знаменитое оружие, которым пользовались большинство легендарных уличных самураев 2050-х годов, «Инграм Смаргган» поставляется с газоотводным механизмом 2 уровня, смаргган-системой, и встроенным звукогасителем.

СТК Модель 100 (SCK Model 100): Син Тё Кёго— синоним японской корпоративной охраны. Почти все охранные службы японских корпораций экипированы «СТК 100», включая печально известных Красных Самураев Ренраку. «СТК 100» оснащён встроенной смаргган-системой и складным прикладом.

Узи IV (Uzi IV): Этот старенький пистолет-пулемёт— достойный потомок знаменитого израильского оружия. Оснащён встроенными складным прикладом и надствольным лазерным прицелом.

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ								
Пистолеты-пулемёты	Точность	Урон	БП	Режим	КомОт	Боеприпасы	Трудно-доступность	Цена
Кольт Кобра TZ-120	4 (5)	7Ф	--	ПА/ОО /АО	--	32 (к)	5 Огрн	660¥
FN Р93 Претор	6	8Ф	--	ПА/ОО /АО	--	50 (к)	11 Запр	900¥
НК-227	5 (7)	7Ф	--	ПА/ОО /АО	--	28 (к)	8 Огрн	730¥
Инграм Смартган Х	4 (6)	8Ф	--	ОО/АО	--	32 (к)	6 Огрн	800¥
СТК Модель 100	5 (7)	8Ф	--	ПА/ОО	--	30 (к)	6 Огрн	875¥
Узи IV	4 (5)	7Ф	--	ОО	--	24 (к)	4 Огрн	450¥

ШТУРМОВЫЕ ВИНТОВКИ (Assault Rifles)

Когда ведёте огонь из штурмовой винтовки, используйте навык Автоматическое оружие. На автоматы можно поставить наствольные, надствольные и подствольные модификации.

АК-97: Надёжность АК-97 просто легендарна: вы можете закопать этот ствол, выкопать через десять лет, и сразу начать палить из него без единой проблемы. Когда все модели АК-174е, созданные с применением нанотехнологий, расплавились и превратились в металлолом, АК-97й продолжал работать отлично.

Арес Альфа (Ares Alpha): Созданная специально для особого подразделения «Арес Фаервоч», «Альфа» установила рекорд по количеству продаж по всему миру, поскольку ей пользовались спецподразделения СКАШ. Отчасти это случилось благодаря известности марки, отчасти— благодаря наличию подствольного гранатомёта, смартган-системы, и патроннику дорогостоящей конструкции, которая даёт 1 очка Компенсации Отдачи.

Кольт М23 (Colt M23): Эта дешёвая, простая штурмовая винтовка массового производства пользуется любовью как гангстеров и пиратов, если им удастся заполучить такую, так и профессионалов, каким по душе пушка, которую можно модифицировать под свои нужды.

FN HАR: Эта штурмовая винтовка очень распространена среди частной охраны и корпоративных отрядов противодействия угрозам. Она оснащена лазерным прицелом и газоотводным механизмом 2 уровня.

Ямаха Райден (Yamaha Raiden): Эта электрическая штурмовая винтовка— просто произведение искусства. «Райден» отличается высокой точностью стрельбы, а потому быстро получила распространение среди охраны джапанакорпов и Японского Императорского Флота. Оснащена встроенным звукогасителем и смартган-системой, а электронный ударно-спусковой механизм даёт 1 очко Компенсации Отдачи.

СНАЙПЕРСКИЕ ВИНТОВКИ (Sniper Rifles)

Когда стреляете из снайперских винтовок, используйте навык Длинноствольное Оружие. Любители оружия, конечно, скажут вам, что спортивные и охотничьи винтовки технически снайперками не являются, однако в плане игромеханики они достаточно похожи друг на друга, чтобы объединить их в один раздел, а не разносить в разные. На снайперские винтовки можно ставить надствольные, наствольные и подствольные модификации.

Арес Дезёрт Страйк (Ares Desert Strike): Эта прошедшая боевое крещение снайперская винтовка предназначена для стрельбы по целям на большой дистанции в неблагоприятной среде. Это означает, что при её создании использовались только те материалы и технологические решения, которые не подведут никогда. Она поставляется оснащённой несъёмным прикладом с амортизирующей прокладкой и съёмным оптическим прицелом.

Кавалир Армс Крокет EBR (Cavalier Arms Crockett EBR): Занимающая промежуточное положение между штурмовыми и снайперскими винтовками, «Крокет EBR» может вести огонь очередями. Хотя ёмкость её магазина уступает штурмовым винтовкам, а точность маловата для оружия настоящего снайпера, она может плавно и быстро переключаться между разными боевыми ролями: снайперки и автомата. Она поставляется с несъёмным прикладом с амортизирующей прокладкой и съёмным оптическим прицелом.

Рейнджер Армс SM-5 (Ranger Arms SM-5): Легендарное оружие наёмных убийц, она оснащена глушителем, оптическим прицелом, и несъёмным прикладом с амортизирующей прокладкой. «SM-5» полностью разбирается и в таком виде может поместиться в обычный портфель. Собрать её или разобрать требует Длительной Проверки Огнестрельного Оружия + Логике [Ментальный] (6, Сложное Действие). Воистину смертоносная, «SM-5» довольно хрупкая. В конце каждого Боевогохода, в котором из снайперской винтовки стреляли, снизьте её Точность на 1 (минимум до 3). Если винтовка использовалась как оружие ближнего боя или для защиты от оружия ближнего боя, снизьте её Точность на 2 (опять, минимум до 3). Повторная калибровка оружия (на которую уходит час) повышает Точность до обычной величины.

Ремингтон 950 (Remington 950): Высокоомощное оружие с продольно-скользящим поворотным затвором оснащено классическими деревянными аксессуарами и надствольным оптическим прицелом, благодаря чему пользуется популярностью среди охотников уже не одно десятилетие. На неё нельзя ставить подствольные модификации.

Ругер 101 (Ruger 101): Эта выдержанная в футуристическом стиле газовая спортивная винтовка— любимое оружие многих профессиональных охотников и просто любителей оружия. Оснащена встроенным оптическим прицелом и несъёмным прикладом с амортизирующей прокладкой.

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ								
Снайперские винтовки	Точность	Урон	БП	Режим	КомОг	Боеприпасы	Трудно-доступность	Цена
Арес Дезёрт Страйк	7	13Ф	--	ПА	(1)	14 (к)	10 Запр	17500¥
Кавалир Армс Крокетт EBR	6	12Ф	--	ПА/ОО	(1)	20 (к)	12 Запр	10300¥
Рейнджер Армс SM-5	8	14Ф	--	ПА	(1)	15 (к)	16 Запр	28000¥
Ремингтон 950	7	12Ф	--	ОВ	--	5 (нм)	4 Огрн	2100¥
Ругер 100	6	11Ф	--	ПА	(1)	8 (нм)	4 Огрн	1300¥

ДРОБОВИКИ (Shotguns)

Стреляя из дробовиков, используйте навык Длиннствольного оружия. Указанные в таблице характеристики дробовика используйте в том случае, если стреляете из него обычными пулями. Если стреляете дробью, используйте особые правила для дробовиков, режимов чок-бора, и флешеттных боеприпасов (**Дробовики**, с. ____). На дробовики можно устанавливать надствольные, наствольные и подствольные модификации.

Дифайнс Т-250 (Defiance T-250): Частенько выходит на сцену, когда на тёмной улочке ситуация обостряется настолько, что пистолетами и ножами уже не обойтись. Этот дробовик способен вести огонь в полуавтоматическом режиме, и доступен в двух версиях— с укороченным стволом и стволом нормальной длины. Патрон в патронник досылается отводимыми газами, однако его можно дослать и вручную, передёрнув рукоять, если быстро сделать второй выстрел вам куда менее важно, чем рисковать, что оружие заклинит. Модель с обрезанным стволом получает +4 к Скрытности, дальность тяжёлого пистолета, и урон 9Ф.

Энфилд AS-7 (Enfield AS-7): Этот штурмовой военный карабин позволяет вести массированный огонь. «Энфилда» бояться повсюду, потому как он очень эффективен для перестрелок в темноте, да и просто для перестрелок— тоже. Также его можно зарядить как десятизарядным клипом, так и особым барабанным магазином на двадцать четыре патрона. «Энфилд AS-7» поставляется, оснащённый встроенным надствольным лазерным прицелом.

PJSS Модель 55 (PJSS Model 55): Это выдержанное в классическом стиле оружие для классического спорта. Производимое в малых количествах, в кругах европейских охотников оно считается престижным и точным стволом. Несъёмный приклад оружия оснащён встроенной амортизирующей прокладкой. Можно выстрелить из обоих стволов одним залпом, это будет считаться короткой очередью (см. **Недостаток пуль**, с. ____).

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ								
Дробовики	Точность	Урон	БП	Режим	КомОт	Боеприпасы	Трудно-доступность	Цена
Дифайнс Т-250	4	10Ф	-1	ОВ/ ПА	--	5 (нм)	4 Огрн	450¥
Энфилд AS-7	4 (5)	13Ф	-1	ПА/ ОО	--	10 (б) или 24 (бм)	12 Запр	1100¥
PJSS Модель 55	6	11Ф	-1	ОВ	(1)	21 (пз)	9 Огрн	1000¥

ОСОБОЕ ОРУЖИЕ (Special Weapons)

Стреляя из этого оружия, используйте навык Экзотического Оружия.

Арес S-111 Супер Шприц (Ares S-III Super Squirt): Это популярное нелетальное оружие стреляет гелевыми пулями с ДМСО. Действие диметилсульфоксида состоит в том, что он заставляет вещества, которые использует атакующий, впитываться в кожу. Сама по себе атака не наносит урона, однако, если она попала в цель, то благодаря ДМСО переносит препарат напрямую в кровь цели, как будто этот препарат— контактное отравляющее вещество (**Отравляющие вещества, наркотики и ЖуЧКи**, с. ____). Для «Супер Шприца»

используется дальность Лёгкого Пистолета, и на него можно устанавливать надствольные и подствольные модификации.

Луч Боли Фичетти (Fichetti Pain Inducer): Для нелетального оружия «Луч Боли Фичетти» не очень-то гуманен. Он заставляет цель чувствовать себя так, будто её засунули в микроволновку и прожаривают изнутри. Считайте это действием отравляющего вещества с Силой 8 и Мгновенной скоростью действия. Цель сопротивляется с помощью Тела + Воли. Если изменённая Мощь превышает Ментальный предел цели, то цель в свою следующую Фазу Действий только и может, что пытаться убежать от боли всеми доступными способами. Атакующий может продолжать удерживать луч на цели, потратив на это Сложное Действие, если только ведущий не решит, что цель уклонилась или спряталась в укрытие. Если цель не может выйти из-под направленного на неё луча, то она парализована болью и получает к кубам на все проверки штраф, равный изменённой Силе, пока луч на неё действует.

Для «Луча боли» используется дальность пистолетов-пулемётов, и на него можно поставить надствольные и подствольные модификации. В оружии десять зарядов; будучи подключённым к зарядке, оно восстанавливает один заряд за десять секунд.

Беспроводная сеть: «Луч боли» благодаря электромагнитной индукции восстанавливает 1 заряд в час.

Дартс-пистолет Паращит (Parashield Dart Pistol): Стандартный дартс-пистолет, который стреляет инъекционными дротиками (с. ____) с наркоджектом (narcoject) или какими-то другими зарядами. Для «Паращита» используется дальность Тяжёлых пистолетов, и на него можно ставить надствольные модификации.

Беспроводная сеть: Дротик посылает сообщение, попал ли он в цель и успешно ли проведена инъекция. Также он сообщает о каких-то примечательных аномалиях тканей цели, если таковые находятся, хотя его медицинские сенсоры не такие уж хорошие (у дротика Уровень Устройства 1).

Дартс-винтовка Паращит (Parashield Dart Rifle): Изначально разработанная для того, чтобы поражать крупную дичь с большого расстояния, дартс-винтовка «Паращит» использует катриджи со сжатым воздухом, чтобы выпускать дротики. Это оружие оснащено надствольным оптическим прицелом. Для него используется дальность спортивной винтовки, и он может быть оснащён надствольными и надствольными модификациями.

Беспроводная сеть: Дротик посылает сообщение, попал ли он в цель и успешно ли проведена инъекция. Также он сообщает о каких-то примечательных аномалиях тканей цели, если таковые находятся, хотя его медицинские сенсоры не такие уж хорошие (у дротика Уровень Устройства 1).

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ								
Особое оружие	Точность	Урон	БП	Режим	КомОт	Боеприпасы	Трудно-доступность	Цена
Арес S-III Супер Шприц	3	Химии-ческий	--	ПА	--	20 (к)	7 Огрн	950¥
Луч Боли Фичетти	3	Особое	--	ОВ	--	Особое	11 Огрн	5000¥
Дартс-пистолет Паращит	5	Как наркотик/ отравляющее вещество	--	ПА	--	6 (к)	4 Огрн	600¥
Дартс-винтовка	6	Как наркотик/ отравляющее	--	ПА	--	6 (нм)	6 Огрн	1200¥

Паразит		вещество						
---------	--	----------	--	--	--	--	--	--

ПУЛЕМЁТЫ (MACHINE GUNS)

Пулемёты бывают трёх видов: лёгкие, средние и тяжёлые. Вид определяет дальность пулемёта. Все они, даже «лёгкие», на деле отличаются величиной и тяжестью. Лёгкий пулемёт больше и тяжелее штурмовой винтовки. Средние и тяжёлые пулемёты могут использоваться кем-то с Силой 8+ и 10+, соответственно, однако куда лучше они показывают себя как установленные орудия.

Используйте навык Тяжёлого Оружия, когда стреляете из этих орудий. Они накладывают удвоенный штраф за некомпенсированную отдачу (**Отдача**, с. ____). На пулемёты можно ставить надствольные, наствольные и подствольные модификации.

Инграм Велиент (Ingram Valiant): Этот легендарный лёгкий пулемёт очень популярен среди отрядов наёмников по всему миру. Он поставляется с несъёмным прикладом с амортизирующей прокладкой, лазерным прицелом, и газоотводным механизмом 2 уровня.

Стоунер-Арес M202 (Stoner-Ares M202): Этот тяжёлый пулемёт совмещает внушительную огневую мощь с относительно лёгким корпусом, сделанным из суперпрочных материалов. Из-за относительно небольшого размера его частенько используют в качестве дополнительного оружия на военных транспортных средствах. Лишённые представлений об изысканности тролли иногда отдирают их и используют в качестве личного оружия.

Ручной пулемёт Калашникова (RPK HMG): Этот тяжёлый русский пулемёт используется военными в некоторых странах восточной Европы и Ближнего Востока, обычно как дополнительное установленное орудие на каком-либо транспортном средстве. Из РПК, оборудованного съёмным станком-треногой, если оно не установлено на транспортном средстве, обычно ведут огонь их лежащего положения, сидячего или стоя на коленях.

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ								
Пулемёты	Точность	Урон	БП	Режим	КомОг	Боеприпасы	Трудно-доступность	Цена
Инграм Вейлант	5 (6)	9Ф	-2	ОО/АО	2 (3)	5 (к) или 100 (лента)	12 Запр	5800₽
Стоунер-Арес M202	5	10Ф	-3	АО	--	50 (к) или 100 (лента)	12 Запр	7000₽
Ручной пулемёт Калашникова	5	12Ф	-4	АО	(6)	50 (к) или 100 (лента)	16 Запр	16300₽

ШТУРМОВЫЕ ОРУДИЯ И ПУСКОВЫЕ УСТАНОВКИ (Cannons & Launchers)

Когда ведёте огонь из штурмовых орудий, гранатомётов и пусковых установок, используйте навык Тяжёлого Оружия. Все они накладывают удвоенные штрафы за **отдачу** (с. ____). На штурмовые орудия и пусковые установки можно ставить надствольные и подствольные модификации. Обычно штурмовые орудия используют специальные заряды, гранатомёты стреляют гранатами, а пусковые установки стреляют ракетами либо реактивными снарядами.

Арес Антиох-2 (Ares Antioch-2): «Антиох-2» сочетает в себе дизайн классического гранатомёта со встроенной смартлинк-системой. Один из немногих гранатомётов, который стоит не так уж и дорого.

Беспроводная сеть: Вы можете взрывать гранаты, посылая им соответствующую команду по беспроводной сети, даже если у вас нет ПНИ (**Врезка: прямой нейроинтерфейс**, с. ____).

АрмТек MGL-12 (ArmTech MGL-12): Этот гранатомёт буллпап-конструкции популярен по той причине, что он может вести огонь в полуавтоматическом режиме, и содержать отсека для зарядов больше минигранат, чем его конкуренты.

Беспроводная сеть: Вы можете взрывать гранаты, посылая им соответствующую команду по беспроводной сети, даже если у вас нет ПНИ (**Врезка: прямой нейроинтерфейс**, с. ____).

Ацтехнолоджи Страйкер (Aztechnology Striker): «Страйкер» — исключительно лёгкая пусковая установка, идеальная, когда вы хотите нанести удар и быстро, не будучи тяжело нагруженным, ускользнуть.

Беспроводная сеть: Вы можете взрывать гранаты, посылая им соответствующую команду по беспроводной сети, даже если у вас нет ПНИ (**Врезка: прямой нейроинтерфейс**, с. ____).

Орудие Крайм (Crime Cannon): Несмотря на то, что Крайм — маленькая фабрика, их штурмовое орудие, для краткости — просто «Орудие», дешёвое и большое, его легко установить и оно обладает значительной огневой мощью. Оно изначально создавалось для троллей, и стало первым оружием в Шестом Море, которое предназначалось для больших клиентов.

Онотари Интерцептор (Onotari Interceptor): Это разработанная Зеде-Крупп военная пусковая установка, способная стрелять реактивными снарядами и ракетами. Она имеет два отдельных дула и отсека для зарядов, и может быть заряжена двумя ракетами одновременно, однако они должны быть одного типа. Из-за опасности обратного пламени* возможности «херакнуть из двух стволов» не дали. Пусковая установка оснащена встроенной смартган-системой.

Беспроводная сеть: Вы можете взрывать снаряды, посылая им соответствующую команду по беспроводной сети, даже если у вас нет ПНИ (**Врезка: прямой нейроинтерфейс**, с. ____).

Пантера XXL (Panther XXL): Эта пушка убойной силы — штурмовое орудие, использующее те же боеприпасы, что и большинство маленьких танков. Поставляется, оснащённое смартган-системой.

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ								
Штурмовые орудия/ Пусковые установки	Точность	Урон	БП	Режим	КомОт	Боеприпасы	Трудно-доступность	Цена
Арес Антиох-2	4 (6)	Граната	--	ОВ	--	8 (нм)	8 Запр	3200¥
АрмТек MGL-12	4	Граната	--	ПА	--	12 (к)	10 Запр	5000¥
Ацтехнолоджи Страйкер	5	Реактивный снаряд	--	ОВ	--	1 (д)	10 Запр	1200¥
Орудие Крайм	4	16Ф	-6	ПА	(1)	6 (нм)	20 Запр	21000¥
Онотари	4 (6)	Реактивный	--	ОВ	--	2 (д)	18 Запр	14000¥

* Горячий газ, которое вырывается с обратного конца пусковой установки в момент выстрела. Может обжечь тех, кто находится сзади или даже самого стреляющего.

Интерцептор		снаряд						
Пантера XXL	5 (7)	17Ф	-6	ПА	--	15 (б)	20 Запр	43000¥

ОРУЖЕЙНЫЕ МОДИФИКАЦИИ (Firearm Accessories)

Большинство оружейных модификаций крепятся на какой-то определённый держатель: надствольный, наствольный или подствольный. К каждому держателю может быть прикреплена только одна модификация.

Воздушный взрыватель (Airburst link): Эта модификация для пусковых установок и гранатомётов, оборудованных смартган-системами, использует компьютерные расчёты для определения местоположения взрывающегося снаряда, чтобы заставить его разорваться в воздухе на расстоянии, максимально возможно близком к цели, и одновременно безопасном для стреляющего. Воздушный взрыватель снижает радиус разброса запущенной гранаты на два метра за чистый успех вместо обычных метра за чистый успех (**Определение разброса**, с. ____), если вы используете беспроводной взрыватель.

Беспроводная сеть: Воздушный взрыватель в принципе не может функционировать, если не подключён к сети. К сети должны быть подключены и сам гранаты, и пусковая установка.

Двунога (Vipod): Эта скоба с двумя опорами подставляется под оружие, позволяя вести из него огонь, сидя или лёжа на земле. Двунога может быть установлена как подствольная модификация и даёт 2 очка Компенсации Отдачи, если правильно прикреплена. На присоединение двуноги уходит минута. Складывание или раскладывание двуноги— Простое Действие. На то, чтобы снять двуногу, необходимо потратить Сложное Действие.

Беспроводная сеть: На то, чтобы сложить или разложить двуногу, уходит Свободное Действие.

Потайная кобура (Concealable holster): Эту маленькую кобуру можно носить на лодыжке, прикрепить к предплечью, на спине и в любом другом месте, где её вряд ли заметят. Потайная кобура добавляет -1 к Скрытности предмета (с. ____). Только пистолеты и тайзеры умещаются в потайную кобуру.

Беспроводная сеть: Беспроводные датчики и особый высокотехнологичный материал позволяют кобуре менять цвет и текстуру в реальном времени, добавляя ещё -1 к Скрытности предмета.

Газоотводный механизм (Gas-vent system): Система компенсации отдачи за счёт отвода пороховых газов— наствольная модификация, которая отводит пороховые газы по особым каналам и использует их для того, чтобы дослать очередной патрон в патронник. Установленный, газоотводный механизм не может быть снят. Он даёт количество очков Компенсации Отдачи, равное его Уровню.

Гироподвес (Gyro mount): Это устройство прикрепляется ремнями к конечности метачеловека, и представляет собой съёмную механическую руку на шарнирах, снабжённую гиростабилизаторами, которая, в свою очередь, крепится к штурмовой винтовке или тяжёлому оружию. Эта система нейтрализует до 6 очков отдачи и модификаторов за передвижение. Присоединение или отсоединение подвеса от оружия требует Простого Действия. Для того, чтобы пристегнуть гироподвес к руке, нужно примерно пять минут, однако снять его можно Сложным Действием благодаря быстроразъёмному механизму.

Беспроводная сеть: Быстроразъёмный механизм устройства можно активировать через Матрицу, и снять устройство с руки Свободным Действием.

Потайное наручное крепление (Hidden arm slide): Этот механизм пристёгивается к предплечью и прячется под одеждой; к нему можно прикрепить оружие размером с пистолет. В креплении может поместиться карманный пистолет, лёгкий пистолет, или

тайзер. Движение руки— и оружие из крепления выскальзывает вам точно в ладонь. Если вы быстро выхватываете оружие из потайного крепления, то порог быстрого выхватывания равен 2. Также оружие в креплении получает -2 к модификатору Скрытости.

Беспроводная сеть: Вы можете подготовить оружие в потайном креплении Свободным Действием.

Видеоприцел (Imaging scope): Обычные оптические прицелы прикрепляются к наствольному держателю; на установку и съём уходит Простое Действие. В видеоприцел входит микрокамера и увеличитель изображения; его Объём равен 3, и на него можно установить оптические модификации (с. ____).

Беспроводная сеть: вы можете транслировать картинку видеоприцела другим членам команды (или самому себе, если используете его, чтобы заглянуть за угол).

Лазерный прицел (Laser sight): Лазерный прицел использует лазерный луч, чтобы проецировать на цель видимую точку (цвет точки на ваше усмотрение). Это поднимает Тонность оружия на 1, однако онный бонус не складывается с модификаторами за смартлинк. Лазерный прицел может прикрепляться как к подствольному, так и наствольному держателю. Включение и выключение лазерного прицела— Простое Действие.

Беспроводная сеть: Беспроводной лазерный прицел даёт +1 к кубам на проверки атаки. Этот бонус не складывается с модификаторами смартлинка. Включение и выключение лазерного прицела— Свободное Действие.

Перископ (Periscope): Этот регулируемый «неосевой» оптический прибор, крепящийся к наствольному держателю, позволяет персонажу целиться в мишень из-за угла со штрафом -2, а не -3, как обычно. На перископ можно поставить любую оптическую модификацию из описанных на с. ____.

Беспроводная сеть: Штраф к кубам за стрельбу из-за угла уменьшается до -2.

Кобура быстрого выхватывания (Quick-draw holster): В эту кобуру, конструкция которой позволяет быстро извлекать из неё оружие, поместится Автоматический Пистолет или пистолет меньшего размера. Это снижает порог быстрого выхватывания оружия в кобуре на 1 (см. **Быстрое Выхватывание**, с. ____).

Амортизирующая прокладка (Shock pad): Амортизирующая удары прокладка устанавливается на несъёмный приклад винтовки, дробовика или тяжёлого оружия, и даёт 1 очко компенсации отдачи.

Глушитель/гаситель (Silencer/suppressor): Эта наствольная модификация глушит звук и гасит вспышку от выстрела из оружия. Не может устанавливаться на револьверы или дробовики. Накладывает штраф -4 на все Проверки Восприятия, направленные на то, чтобы заметить, что оружие было использовано или обнаружить того, кто его использовал. Установка или снятие глушителя занимает Сложное Действие.

Беспроводная сеть: Глушитель/гаситель содержит микрофон 2 Уровня с Селективным Фильтром Звука (Select Sound Filter) 2 Уровня и простым программным обеспечением, который предупреждает вас по ДР, если ваш глушитель обнаруживает, что кто-то рядом среагировал на звук использования вашего оружия с глушителем.

Компьютеризированный оружейный станок (Smart firing platform): Эта большая, немобильная тренога снабжена вращающимся стержнем, который способен поворачивать оружие на 180 градусов по горизонтали, и наклонять по вертикали на 60 градусов, и которым можно управлять удалённо. На станок вы можете установить одно оружие, оснащённое смартган-системой, и огонь будет вести встроенный пилот устройства (Уровень Устройства 3). Станок оборудован Автософтом Наведение (Уровень 3) и может быть улучшен за счёт установки дополнительного Автософта; обычно это программа Ясный Взгляд. Вам нужно задать параметры программы: в кого станок будет стрелять, а в кого не будет; управлять этим процессом станет пилот станка (**Программы-пилоты**, с. ____). Станок даёт 2 очка Компенсации Отдачи. Его атрибут Инициативы равен Пилоту*2,

и он получает 4кб Куба Инициативы, когда действует автономно (см. **Инициатива Дронов**, с. ____).

Беспроводная сеть: Вы можете вести огонь из установленного орудия удалённо (**Управление Устройством**, с. ____), как из орудий дрона без риг-интерфейса. Вы можете использовать встроенный смартлик со смартган-системой, если находитесь в ВР.

Смартган-система (Smartgun system): Это устройство присоединяет огнестрельное оружие или пусковую установку к смартлинку того, кто пользуется этим оружием. Включает в себя маленькую камеру и лазерный измеритель расстояния. Смартлинк следит за количеством боеприпасов, перегревом и напряжением материала. Если у вас есть смартлинк, вы можете усилием мысли переключать режим огня, извлекать клип, и стрелять из оружия, не нажимая на курок. Камера позволяет вам стрелять за угол, не показываясь из-за него самому (ценой штрафа -3 кубам). Система использует софт для высокоточных вычислений, что позволяет высчитывать траектории снарядов и повышает меткость вне зависимости от расстояния.

Если вы используете смартлинк, смартган-система повышает Точность оружия на 2. Доступ к возможностям смартгана персонаж может получить, подключив оружие с помощью кабеля через универсальный порт к устройству, которое выводит изображение (это могут быть очки, гогглы, или ифоразъём, если у вас поставлены киберглаза), или через беспроводную связь в случае наличия прямого нейроинтерфейса.

Оснащение оружия встроенной смартган-системой удваивает его стоимость и повышает Труднодоступность на 2. Внешняя смартган-система может быть поставлена как надствольная или наствольная модификация после длительной проверки Оружейника + Логика (4, 1 час). Маленькая камера имеет Объём 1, и на неё можно поставить оптические модификации (с. ____).

Беспроводная сеть: Беспроводной смартлинк даёт бонус к кубам, когда вы атакуете из оружия: +1, если вы используете снаряжение со смартлинком, или +2, если у вас есть имплант, за который вы заплатили Сущностью. На извлечение клипа и переключение режима огня тратится Свободное Действие.

Запасной клип (Spare clip): Запасной клип покупается отдельно, и может содержать максимальное количество зарядов для оружия. Для каждого конкретного вида оружия должен покупаться отдельный вид клипа, однако стоят они все одинаково. И, да, правильное название этой штуки— «съёмный коробочный магазин», однако пришедшее из городского жаргона слово настолько популярно, что даже в каталогах этот компонент снаряжения значится как «клип».

Спидлоадер (Speed loader): Спидлоадер— простое устройство, в котором содержится несколько пуль для быстрой вставки в барабан револьвера. Для каждого вида оружия нужен свой спидлоадер, созданный специально под него. Спидлоадер позволяет полностью перезарядить револьвер Сложным Действием, а не закладывать в барабан патроны по одному (таблица **Перезарядка Оружия**, с. ____).

Тренога (Tripod): Создаёт устойчивую опору для ведения огня в позиции сидя или в позиции стоя на коленях. Тренога может быть поставлена на оружие как подствольная модификация и даёт 6 очков Компенсации Отдачи, если была правильно установлена. Присоединение треноги занимает минуту. На то, чтобы сложить или разложить треногу, уходит Сложное Действие, равно как на то, чтобы отсоединить её.

Беспроводная сеть: На то, чтобы сложить треногу, разложить её или отсоединить, уходит Свободное Действие.

МОДИФИКАЦИИ ОГНЕСТРЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ

Модификация	Держатель	Труднодоступность	Цена
Воздушный взрыватель	--	6 Огрн	600¥
Двунога	Подствольный	2	200¥
Потайная кобура	--	2	150¥
Газоотводный механизм	Наствольный	(Уровень*3) Огрн	Уровень*200¥
Гироподвес	Подствольный	7	1400¥
Потайное наружное крепление	--	4 Огрн	350¥
Видеоприцел	Надствольный	2	300¥
Лазерный прицел	Надствольный или подствольный	2	125¥
Перископ	Надствольный	3	70¥
Кобура быстрого выхватывания	--	4	175¥
Амортизирующая прокладка	--	2	50¥
Глушитель/Гаситель	Наствольный	9 Запр	500¥
Компьютеризированный оружейный станок	Подствольный	12 Запр	2500¥
Смартган-система, встроенная	--	(+2) Огрн	(цена оружия) *2¥
Смартган-система, внешняя	Надствольный или подствольный	4 Огрн	200¥
Запасной клип	--	4	5¥
Спидлоадер	--	2	25¥
Тренога	Подствольный	4	500¥

БОЕПРИПАСЫ (Ammunition)

Боеприпасы подразделяются на разные категории в зависимости от типа (стандартные, гелевые, бронебойные и т.д.), типа оружия, для которого они предназначены (для легких пистолетов, для тяжелых пистолетов, для штурмовых винтовок и т.п.), и того, гильзовые они или безгильзовые. Огнестрельное оружие может использовать либо гильзовые боеприпасы, либо безгильзовые, но не те и другие сразу, если только в описании не сказано обратное.

Ради простоты оружие одного типа может стрелять боеприпасами для оружия того же типа: например, все тяжелые пистолеты могут использовать одинаковые боеприпасы.

Модификатор Урона боеприпаса и его БП прибавляются к ЗУ и БП оружия. Например, «Арес Предейтор V» (ЗУ 8Ф, БП -1), заряженный разрывными пулями (ЗУ+1, БП-1) обладает ЗУ 9Ф и Бронепробиваемостью -2.

Бронебойные пули (APDS rounds): Полное название этих военных боеприпасов звучит как «бронебойные подкалиберные с отделяющимся поддоном». Конструкция позволяет им лететь на огромной скорости и пробивать броню цели.

Заряды для штурмовых орудий (Assault cannon rounds): Это снаряды только для штурмовых орудий, и единственный боеприпас, которым можно зарядить штурмовые орудия.

Разрывные пули (Explosive rounds): Эти пули содержат кумулятивный заряд взрывчатки, и взрываются, попадая в цель. Если вы получаете на броске критический глюк, то выстрел выходит с осечкой. В таком случае вы должны сопротивляться «атаке» со Значением Урона, равного урону, которое наносит оружие (и не забудьте модификатор разрывных пуль). Выстрел не поражает цель, а оружие, из которого вы стреляли этими пулями, уничтожено.

Флешетта (Flechette rounds): Заряды с флешеттой тесно набиты тонкими металлическими шипами. Попад в цель, пуля разлетается, превращаясь в вихрь кувыркающейся шрапнели. Флешетта смертоносна, если цель не защищена бронёй, однако против укреплённой брони не слишком эффективна.

Гелевые пули (Gel rounds): Эти малолетальные заряды— более безопасная альтернатива резиновым пулям. В них используется плотная желеобразная субстанция, и они обычно применяются для разгона уличных беспорядков. Их гильзы, как правило, сделанные из полужёстких материалов, расплющиваются, попав в цель, благодаря чему кинетическая энергия гелевой пули распределяется по площади большей, чем в случае обычных снарядов. Гелевые пули наносят Оглушающий урон (БП+1). При проверке нокдауна (см. **Нокдаун**, с. __), если цель была поражена гелевыми пулями, её Физический Предел считается ниже на 2.

Экспансивные пули (Hollow point): Пули с экспансивной полостью, или пули дум-дум, имеют вогнутый кончик, так что, попав в цель, расширяются, раскладываясь «грибом» и разделяясь на тучу смертоносных фрагментов, примерно как флешетта; хотя, надо сказать, экспансивные заряды были изобретены куда раньше флешетты. Как и флешетта, экспансивные пули более эффективны против целей, не защищённых бронёй, а о броню просто расплющиваются.

Инъекционные дротики (Injection darts): Предназначены для датс-оружия различных типов, вроде пистолета или винтовки «Парацит». Каждый инъекционный дротик содержит одну дозу наркотика или отравляющего вещества (приобретаются отдельно). Действие дротика зависит от вещества, который в нём содержится, однако, чтобы содержимое было успешно впрыснуто в тело цели, атака дротиком должна получить хотя бы один чистый успех против цели без брони, и три чистых успеха против цели в броне. Это будет инъекционная заражающая атака.

Стандартные боеприпасы (Regular ammo): Также называются «пулями в цельнометаллической оболочке» или «ядрами». Представляют собой плотные куски металла, которые используются для самых разных целей (в основном чтобы убивать всякие штучки).

Шокеры (Stick-n-Shock): Шоковые заряды наносят электрический Оглушающий урон, равный базовому урону оружия - 2. Они обладают чистым БП -5, которое заменяет БП оружия, а не прибавляется к нему.

Трассирующие пули (Tracer rounds): Трассирующие пули светятся, пока летят до цели, благодаря чему стреляющему легче попасть. Этот тип боеприпасов может использоваться только полностью автоматическим оружием, и является исключением из правила «один клип— один тип боеприпаса»: в клипе к числу трассирующих относится каждый третий патрон. Трассирующие пули увеличивают Точность вашего оружия на 1, если за Фазу Действий вы выпускаете более чем одну пулю (этот бонус складывается с бонусом от лазерного прицела, однако не с бонусом смартагана).

Дротики для тайзера (Taser dart): Созданы специально для зарядки в тайзеры.

Боеприпасы, на 10 выстрелов	Модификатор урона	Модификатор БП	Труднодоступность	Цена
Бронебойные	--	-4	12 Запр	120¥
Для штурмовых орудий	--	--	12 Запр	400¥
Разрывной пули	+1	-1	9 Запр	80¥
Флешетта	+2	+5	6 Огрн	65¥
Гелевые пули	+0 О	+1	2 Огрн	25¥
Экспансивные пули	+1	+2	4 Запр	70¥
Инъекционные дротики	--	--	4 Огрн	75¥
Стандартные боеприпасы	--	--	2 Огрн	20¥
Шокеры	-2 О (эл)	-5	6 Огрн	80¥
Трассирующие	--	--	6 Огрн	60¥
Дротики для тайзера	--	--	3	50¥

ГРАНАТЫ, РЕАКТИВНЫЕ СНАРЯДЫ И РАКЕТЫ (Grenades, Rockets, and Missiles)

ГРАНАТЫ (Grenades)

Гранаты— маленькие автономные контейнеры со взрывчаткой. Минигранаты специально предназначены для использования в гранатомётах: они активируются, только когда пролетают пять метров от точки запуска, и взрываются при попадании (если вы только не используете воздушный взрыватель, с. ____). Эта мера безопасности может быть убрана, для чего необходима успешная Длительная Проверка Оружейника + Логика [Ментальный] (4, 5 минут). Цена и эффект минигранат такие же, как и у стандартных гранат.

Используйте навык Метательного Оружия, если бросаете гранаты руками, или Тяжёлого Оружия, если запускаете гранату из гранатомёта. Используйте также правила для **Гранат**, см. с. _____. С помощью проволоки, из гранат и похожей взрывчатки можно сделать простую мину-ловушку. Это требует успешной Длительной Проверки Demolitions + Логике [Ментальный] (8, 1 Сложное Действие). Вдобавок ко всем бонусам за беспроводную сеть, подключённые к сети гранаты получают следующее преимущество:

Беспроводная Сеть: Вы можете взорвать гранату, послав ей соответствующую команду по беспроводной сети, даже если у вас нет ПНИ (см. врезка **Прямой Нейроинтерфейс**, с. ____).

Светозумовые гранаты (Flash-bang grenades): Детонация этих «контузиящих» или «оглушающих» гранат приводит к ослепительно яркому, громкому, ошеломляющему взрыву, эффект которого равномерно распределяется по площади в радиусе 10 метров от центра взрыва.

Световая граната (Flash-pak): По сути дела, это не граната, а электронное устройство размером с пачку сигарет, в котором содержится четыре кварцево-галогенные микровспышки, которые «выстреливают» серией ярких световых импульсов в случайных направлениях, ослепляя противников. Все, кто смотрит в направлении световой гранаты, получает -4 на броски атаки из-за ослепления (гоглы, дающие компенсацию вспышки, очки и т.п. уменьшают этот модификатор до -2, а киберглаза со встроенной компенсацией вспышки и модификации сетчатки глаза— до -1). В световой гранате 10 зарядов; активированная, она использует один за Боевой Ход. Подключённая к электросети, граната восстанавливает один заряд за 10 секунд.

Беспроводная сеть: Действие гранаты можно отрегулировать, не давая ей посылать слепящие световые импульсы в сторону указанного персонажа. Тот будет получать только

половину штрафа за световую гранату, округление в меньшую сторону. Световая граната может заряжаться за счёт электромагнитной индукции, восстанавливая один заряд за час.

Осколочная граната (Fragmentation grenade): Это классическое убойное устройство при взрыве разлетается облаком смертоносной шрапнели, поражая большую площадь и серьёзно травмируя плохо защищённые цели.

Осколочно-фугасная граната (High-explosive grenade): Благодаря конструкции эти гранаты наносят большой урон на значительной площади.

Газовая граната (Gas Grenade): Вместо того, чтобы взорваться, газовая граната выпускает облако газа, поражающее площадь в радиусе 10 метров вокруг центра взрыва. Обычно это т.н. «полицейский газ»-- газ для противодействия массовым беспорядкам/слезоточивый газ, однако возможны варианты с наполнением другими химическими или отравляющими веществами (см. **Отравляющие вещества, наркотики и Жучки**, с. ____). Облако существует примерно 4 Боевых Хода (меньше, если территория продувается ветром, дольше— в замкнутом пространстве с плохой вентиляцией; это отдано от откуп Ведущему).

Дымовая граната (Smoke): То же самое, что газовая граната, однако создаёт дымовую завесу, окутывающую пространство в радиусе 10 метров вокруг центра взрыва. Дымовая завеса снижает видимость, накладывая модификаторы за задымление на соответствующие проверки (с. ____). Облако существует примерно 4 Боевых Хода (меньше, если территория продувается ветром, дольше— в замкнутом пространстве с плохой вентиляцией; это отдано от откуп Ведущему).

Термическая дымовая граната (Thermal smoke): То же самое, что дымовая граната, однако дым содержит горячие частицы, которые снижают видимость для термографического зрения. Добавьте модификаторы видимости за термический дым (с. ____). Облако существует примерно 4 Боевых Хода (меньше, если территория продувается ветром, дольше— в замкнутом пространстве с плохой вентиляцией; это отдано от откуп Ведущему).

ГРАНАТЫ					
Гранаты	Урон	БП	Ударная волна	Труднодоступность	Цена
Светошумовые	10 О	-4	Радиус 10 м	6 Огрн	100¥
Световые	Особое	--	Особое	4	125¥
Осколочные	18 Ф (фл)	+5	-1/м	11 Запр	100¥
Осколочно-фугасные	16 Ф	-2	-2/м	11 Запр	100¥
Газовые	Как химическое вещество	--	Радиус 10 м	2+ труднодоступность химического вещества	40¥ + цена вещества
Дымовые	--	--	Радиус 10 м	4 Огрн	40¥
Термические дымовые	--	--	Радиус 10 м	6 Огрн	60¥

РЕАКТИВНЫЕ СНАРЯДЫ И РАКЕТЫ (Rockets and Missiles)

Реактивные снаряды состоят из легкого металлического или пластикового корпуса со стабилизаторами, двигателя (обычно это двигатель на химическом топливе), и боеголовки. Ракеты снабжены системой наведения, из-за чего они стоят дороже, чем обычные "тупые" реактивные снаряды.

Правила для ведения огня снарядами вы можете найти на с. _____. Ракеты и реактивные снаряды активируются, когда пролетают 10 метров от точки запуска, и взрываются при попадании. Эту меру безопасности можно убрать, для его нужна успешная Длительная Проверка Оружейника + Логика [Ментальный] (4, 5 минут). Вдобавок к другим бонусам за беспроводную сеть, все подключённые к сети снаряды и ракеты обладают следующим преимуществом:

Беспроводная сеть: Вы можете взорвать снаряд или ракету, отдав ему команду по Беспроводной Сети, даже если у вас нет ПНИ (см. врезку **Прямой нейроинтерфейс**, с. ____).

Противотранспортные (Anti-vehicle): Противотранспортные реактивные снаряды содержат боеголовку с кумулятивным зарядом, предназначенным специально для того, чтобы прожигать или пробивать броню транспортного средства либо барьер. Несмотря на то, что при попадании снаряд взрывается, сила взрыва едва ли сравнима со взрывом осколочно-фугасного снаряда. Атака противотранспортными снарядами имеет БП -10 против транспортного средства или барьера и -4 против какой-либо иной цели.

Осколочные (Fragmentation): Применяемые в основном против металлюдей, эти снаряды снабжены боеголовкой, которая, взрываясь, разбрасывает летящие с огромной скоростью осколки металла или пластика, раздирающие незащищённую плоть. Такие снаряды очень эффективны, если целью являются незащищённые металлюди, но неэффективны против барьеров, конструкций и транспортных средств.

Осколочно-фугасные (High explosive): Осколочно-фугасные снаряды предназначены для того, чтобы наносить значительный урон на значительной площади. Общий характер поражения такой же, как и у гранат, однако площадь поражения куда большая. Они не слишком эффективны против защищённых целей, например, транспортных средств или укреплённых конструкций военного предназначения. Для расчётов, касающихся взрыва и его эффекта, используйте те же правила, что и в случае с гранатами.

РЕАКТИВНЫЕ СНАРЯДЫ И РАКЕТЫ					
Реактивные снаряды	Урон	БП	Ударная волна	Труднодоступность	Цена
Противотранспортные	24 Ф	-4/-10	-4/м	18 Запр	2800¥
Осколочные	23 Ф (фл)	+5	-1/м	12 Запр	2000¥
Осколочно-фугасные	21 Ф	-2	-2/м	18 Запр	2100¥
Ракеты	Урон	БП	Ударная волна	Труднодоступность	Цена
Также, как и у реактивных снарядов	Так же, как у реактивных снарядов			+4	+ Уровень Сенсора * 500¥

ВЗРЫВЧАТКА (Explosives)

Основное предназначение взрывчатки— уничтожить конструкции. Используете навык Demolitions для того, чтобы подготавливать взрывчатку, находить слабые места конструкций, и концентрировать силу взрыва. Каждый успех на Проверке Взрывотехнику + Логике [Ментальный] добавляет 1 к эффективности взрыва. См. **Барьеры**, с. __, чтобы рассчитать, как взрывчатка подействовала на барьер.

Значение Урона взрывчатки рассчитывается, когда её Уровень (модифицированного Проверкой Взрывотехники, если вы сделали таковую) станет равен квадратному корню из количества килограммов, которое используется для взрыва (округление в меньшую сторону). Ударная Волна кругового взрыва равна -2 за метр, а Ударная Волна направленного взрыва (до 60 градусов в указанном направлении) равна -1 за метр. Когда взрывчатка прикреплена непосредственно к цели, то броня цели делится на два; в противном случае БП взрывчатки -2.

Если взрывчатка уничтожает барьер, то вокруг поднимается облако смертоносной шрапнели, которую разбрасывает по площади большей, чем сама область поражения взрыва. ЗУ шрапнели равно ЗУ взрывчатки минус значение Конструкции барьера, со Взрывной волной -1/м.

Промышленная взрывчатка (Commercial explosives): В строительной промышленности для разрушения объектов используется множество взрывчатых веществ, как жидкой, так и твёрдой консистенции.

Пластид (Plastic explosives): Это взрывчатое вещество, клейкое и липкое, как пластилин, используется военными. Оно идеально подходит для выполнения некоторых задач, например, для того, чтобы пробивать дыры в стенах. Обычно цвет бруска показывает силу тока, необходимую для детонации взрывчатки: от чёрного, который детонирует от воздействия поля электромагнитно индукции, до белого— это промышленной взрывчатке нужен заряд тока силой 440 вольт.

Взрывопена (Explosive foam): Пластичная взрывчатка, консистенцией схожая с кремом для бритья, хранящаяся в баллончике с аэрозолем. Отлично подходит для того, чтобы выдавливать её в трещины. Детонирует так же, как обычный пластид.

Детонатор (Detonator cap): Детонатор является компонентом большинства взрывных устройств, и активируется либо с помощью установленного таймера, либо радиосигнала.

Беспроводная сеть: Вы можете установить время на таймере детонатора Простым Действием. Вы также можете детонировать взрывчатку мгновенно, безо всякого обратного отсчёта, Свободным Действием.

ВЗРЫВЧАТКА			
Тип	Уровень	Труднодоступность	Цена (за килограмм)
Промышленная	5	8 Огрн	100¥
Пена	6-25	12 Запр	Уровень * 100¥
Пластид	6-25	16 Запр	Уровень * 100¥
Дополнительно	Уровень	Труднодоступность	Цена
Детонатор	--	8 Огрн	75 ¥

ОДЕЖДА И БРОНЯ (Clothing and Armor)

В 2075 только чёкнутый выйдет на улицу лишь в футболке и джинсах, и это касается даже самых лучших районов Муравейников. Вам нужна защита: от кислотных дождей, от загрязнения воздуха, от ультрафиолетового излучения, проникающего сквозь дырки в озоновом слое, и, конечно, от случайных стычек на улицах.

Одежда (Clothing): Одежда 2075 года обладает восхитительными свойствами, которые вы, скорее всего, охотно примите как данность. Коммлинки, плееры и другая электроника может быть вмонтирована точно в ткань и работать на вшитых батареях либо от особой энергонакопительной ткани. Есть и иной путь— дешёвая штамповка из материалов на основе сои продаётся с машин на окраинах Муравейников. Чем больше денег вы потратите на свою одежду, тем более впечатляюще будете выглядеть. **Электрохромная одежда (Electrochromic clothing):** Электрохромная ткань способна менять цвет под воздействием электрического напряжения, что позволяет вам изменять расцветку одежды, отображать на ней текст, изображения, или текстуры. И это мало того что модно, но и отлично позволяет смешаться с толпой, если вам нужно быстренько поменять цвет костюма. Вы можете даже достать бронированную электрохромированную одежду. На то, чтобы поменять настройки одежды, уходит Простое Действие, однако сама смена длится ещё пару Боевых Ходов.

Беспроводная сеть: Изменения настроек одежды— Свободное Действие, и, хотя камуфляж с помощью этой особенности вы себе не обеспечите, можете отобразить на одежде картинки, текстовые файлы, или простенькое видео с вашего комmlinkа.

Сенсорная одежда (Feedback clothing): Эта одежда с тактильным модулем добавляет в дополненную реальность такой компонент, как осязание.

Кожаная куртка/плащ (Leather jacket/duster): Обычно сделанный из синтетической кожи— если у вас, конечно, нет лишней горы нюен— этот тип куртки (длиной где-то до талии, но может быть и длиннее, вплоть до плаща) всегда смотрится стильно и даже даёт какую-никакую защиту. Только не ждите, что кожанка сможет остановить пулю.

ОДЕЖДА			
Тип	Значение брони	Труднодоступность	Цена
Одежда	0	--	20¥-100000¥
Электрохромная модификация	--	+2	+500¥
Сенсорная одежда	--	8	+500¥
(синтетическая) Кожаная одежда	4	--	+200¥

БРОНЯ (Armor)

Достижения технологии в области пуленепробиваемых тканей, разновидностей которых великое множество, начиная с венларовой паутины (spiderweave venlar threads) и заканчивая титаново-керамическими композитными пластинами, позволяют создавать лёгкую и гибкую броню, которую просто скрыть. Правила игры, касающихся брони, см. на с. ____.

Деловой костюм акционера (Actioneer Business Clothes): Умеренно бронированный «силовой костюм»-- популярный выбор среди мистеров Джонсонов, представителей и

фиксеров, которые хотят обеспечить себе немного высоkokлассной защиты и при этом выглядеть стильно. Поставляется вместе с потайной кобурой (см. **Модификации оружия**, с. __) в пиджаке.

Бронеодежда (Armor clothing): Понять, что эта одежда, сделанная из лёгкой пуленепробиваемой ткани, бронированная, почти невозможно. Она не даёт такой защиты, как реальная броня, однако превосходит последнюю разнообразием стилей.

Бронекуртка (Armor jacket): Этот вариант брони наиболее популярен на улицах, и может быть выдержан в самых разных стилях. Он обеспечивает хорошую защиту и не привлекает слишком много внимания. Однако и не думайте придти в этом на званый ужин.

Бронежилет (Armor vest): Этот современный, гибкий, плотно прилегающий к телу жилет специально делался с чем расчётом, чтобы незаметно надеваться под одежду. Популярный и дешёвый вариант.

Костюм-хамелеон (Chameleon suit): Костюм-хамелеон, закрывающий всё тело, снабжён компьютеризированным полимерным покрытием и комплектом датчиков; эта технология позволяет сканировать окружающее пространство и на основе этого создавать изображение, соблюдая все правила перспективы. Добавьте 2 к вашему пределу, когда делаете проверки Незаметности, чтобы спрятаться. Будучи бронированным, костюм-хамелеон также защищает того, на ком надет.

Беспроводная сеть: Костюм получает дополнительную информацию о том, что вас окружает, и потому даёт вам дополнительный бонус +2 к кубам на Проверки Незаметности, когда вы пытаетесь спрятаться.

Полная броня (Full body armor): Полную броню невозможно спрятать. Именно в неё по всему миру облачены военные и охранники, когда несут службу. На этой броне устрашающего вида, но совершенно не сковывающей движений, располагаются многочисленные тактические кобуры, полны набор ремешков и карманов— и это тоже привлекает внимание. На полную броню можно поставить модификации для адаптации к окружающей среде (модификация для холодной среды и для жаркой среды) или превратить её в герметичный костюм химзащиты, чтобы полностью защитить владельца от токсичной окружающей среды или атак. Шлем брони имеет Объём 6, и на него можно поставить аудио- и оптические модификации.

Бронеплащ (Lined coat): Этот плащ в стиле Дикого Запада последние три десятка лет был весьма популярен на опасных улицах Муравейников. Кроме защиты, это бронированное пальто даёт дополнительный модификатор -2 к Скрытности всех предметов, спрятанных под ним.

Комбинезон городского исследователя (Urban Explorer jumpsuit): Созданные специально для курьеров, атлетов и бегунов, эти разноцветные комбинезоны лёгкие, отлично проветриваются, и при том обеспечивают неожиданно высокую степень защиты, благодаря бронированным деталям из денипласта и жидких реактивов (liquid reactive). В комбинезон городского исследователя встроены плеер и биомонитор.

БРОНЯ			
Тип	Значение брони	Труднодоступность	Цена (за килограмм)
Деловой костюм акционера	8	8	1500¥
Бронеодежда	6	2	450¥
Бронекуртка	12	2	1000¥
Бронежилет	9	4	500¥

Костюм-хамелеон	9	10 Огрн	1700¥
Полная броня	15	14 Огрн	2000¥
Закрытый шлем	+3	--	+500¥
Герметичная химзащита	--	+6	+6000¥
Модификация адаптации к среде	--	+3	+1000¥
Бронеплащ	9	4	900¥
Комбинезон городского исследователя	9	8	650¥
Шлем	+2	--	+100¥

МОДИФИКАЦИИ БРОНИ (Armor Modifications)

Каждый компонент брони можно улучшить посредством разнообразных модификаций. Объём компонента брони равен её Значению Брони. Модификации брони занимают разный Объём. Также каждая модификация имеет уровень от 1 до 6, если только в описании не указано обратное.

Химзащита (Chemical protection): Непромокаемые и непроницаемые материалы, покрытые нейтрализующими реагентами, защищают владельца от заражающих инъекционных атак (contact-vector chemical attacks) (см. **Отравляющие вещества, наркотики и ЖуЧКи**, с. ____). Добавьте уровень этой модификации к проверкам на сопротивление контактно-инъекционным токсическим атакам.

Герметичная химзащита (Chemical seal): Эту модификацию можно поставить только на броню, полностью закрывающую тело, и имеющую в своём составе шлем. Будучи активированной, на что требуется Сложное Действие, герметичная химзащита становится воздухонепроницаема и даёт абсолютную изоляцию от окружающей среды (конечно, для получения этой защиты броня должна быть на вас надета!). Модификация даёт полную защиту от контактных и ингаляционных заражающих атак, однако может использоваться, хоть и необязательно непрерывно, только в течение часа (ограничено запасами воздуха, которые могут содержаться в костюме).

Беспроводная сеть: На активацию герметичной химзащиты уходит Свободное Действие.

Защита от огня (Fire resistance): Огнеупорные, не подверженные возгоранию материалы защищают владельца от урона Огнём (с. ____). Добавляете уровень этой модификации к Значению Брони, когда сопротивляетесь атакам Огнём или проверяете, загорелась ли броня.

Изоляция (Insulation): Термоткань и теплосберегающие материалы защищают носителя от урона Холодом (с. ____). Добавьте уровень этой модификации к значению Брони, когда сопротивляетесь атакам Холодом.

Непроводимость (Nonconductivity): Электроизоляция и не проводящие электричество материалы защищают владельца от Электрического урона (с. ____). Добавьте уровень этой модификации к значению Брони, когда сопротивляетесь атакам Электричеством.

Шоковые вставки (Shock frills): Эти полоски «меха» заряжаются электричеством, когда активированы, встают дыбом и наносят Электрический урон любому, кто касается вас. Используйте Рукопашный Бой для атаки шоковыми вставками. Вставки содержат 10 зарядов; подключённые к электросети, они восстанавливают один заряд за 10 секунд.

Беспроводная сеть: На активацию и деактивацию шоковых вставок тратится Свободное Действие. Также они могут заряжаться за счёт электромагнитной индукции, восстанавливая один заряд за час.

Подавление тепла (Thermal damping): Эта модификация предназначена специально для ликвидации тепловых следов. Подкладка поглощает исходящее от вас тепло, а внешние слои поддерживают температуру, равную температуре окружающей среды. Добавьте

уровень этой модификации к пределу всех своих проверок Незаметности, сделанных против попыток обнаружения термографическим зрением или тепловыми сенсорами.

Беспроводная сеть: Костюм получает дополнительную информацию о том, что вас окружает, и потому даёт вам дополнительный бонус +2 к кубам на Проверки Незаметности, когда вы пытаетесь скрыться от обнаружения чем-то, что реагирует на тепло.

БРОНЯ: МОДИФИКАЦИИ			
Модификация	Объём	Труднодоступность	Цена
Химзащита	[Уровень]	6	Уровень * 250¥
Герметичная химзащита	6	12 Огрн	3000¥
Сопротивление огню	[Уровень]	6	Уровень * 250¥
Изоляция	[Уровень]	6	Уровень * 250¥
Непроводимость	[Уровень]	6	Уровень * 250¥
Шоковые вставки	2	6 Огрн	250¥
Подавление тепла	[Уровень]	10 Огрн	500¥

ШЛЕМЫ И ЩИТЫ (Helmets and Shields)

Шлемы и щиты рассматриваются не как отдельные виды брони, а как её части: они добавляют к уровню надетой на вас брони модификатор, равный их Уровню (См. **Броня и нагрузка**, с. ____).

Поскольку со щитом вы становитесь чуть более неуклюжими, то, когда он у вас в руках, получаете модификатор -1 к Физическому пределу, когда делаете что-то, чему щит может помешать (однако атака щитом, используемым в качестве оружия, не относится к числу таких действий). На щиты можно поставить следующие модификации для брони: химзащиту, сопротивление огню, и непроводимость. Их Объём равен их Значению Брони.

Шлем (Helmet): Существует множество разновидностей шлемов, разного размера и формы, однако все они защищают вас от травм. Объём шлема равен 6, и на него можно поставить оптические модификации или модификации вроде троа (trode nets).

Щит баллистической защиты (Ballistic shield): Эти большие матовые щиты используются в основном отрядами спецназа или в городских сражениях. В щите имеется прозрачное пластиковое окошко и каркас лестницы с внутренней стороны, так что его можно использовать для того, чтобы перелезть через небольшие препятствия.

Полицейский щит (Riot shield): Используется как дополнительное оружие при разгоне толпы во время массовых беспорядков: бьёт током каждого, кто касается его, нанося Электрический урон (с. ____). Щит-шокер содержит 10 зарядов; подключённый к электросети, восстанавливает один заряд за 10 секунд.

Беспроводная сеть: Полицейский щит может заряжаться за счёт электромагнитной индукции, восстанавливая один заряд за час.

БРОНЯ: ЩИТЫ И ШЛЕМЫ

Шлемы/щиты	Модификатор брони	Труднодоступность		Цена
Шлем	+2	2		100¥
Щит баллистической защиты	+6	12 Огрн		1200¥
Полицейский щит	+6	10 Огрн		1500¥
Экзотическое оружие ближнего боя	Точность	Достижимость	Урон	БП
Щит баллистической защиты	4	--	(Сила + 2) О	--
Полицейский щит	4	--	9 О (эл)	-5

ЭЛЕКТРОНИКА

Чтобы узнать полную информацию о Виртуальных атрибутах устройств, см. **Устройства**, с. ____.

КОММЛИНКИ

Коммлинки— универсальные приборы для коммуникации, металюди по всей планете постоянно пользуются ими. Комmlink— это нечто сродни швейцарскому ножу в современном мире. Даже самые простые из них могут загружать ДР Матрицы, работать в различных режимах как телефоны и радио, причём передавая информацию как с помощью текста, так и звука; они оборудованы музыкальным плеером, микротрипроектором, сенсорным экраном, встроенным проигрывателем цифрового видео высокого разрешения, фотокамерами, сканерами изображений/текста и радиотегов, встроенным GPS-навигатором, устройством для чтения чипов и кредитников, вытяжными наушниками-затычками, возможностью речевого ввода номера, технологиями преобразования текста в речи и речь в текст, и футляром, обеспечивающим комmlinkу влаго- и электроизоляцию. Несколько десятилетий назад это было невероятно: столько возможностей у одного устройства, да ещё за небольшие деньги.

Сим-модуль (Sim Module): Этот апгрейд комmlinkа даёт вам доступ к симсенсу, симуляции ощущений, что позволяет вам чувствовать воздействие симсенса-программ и дополненной реальности. Для связи с сим-модулем необходим прямой нейроинтерфейс (троды, инфоразъём, или комmlink-имплант). Сим-модуль необходим, если вы хотите использовать такие опции виртуальной реальности, как виртуальные клубы, виртуальные игры, симсенси, или какие-то более тёмные виртуальные удовольствия. Сим-модули могут быть модифицированы и сделаны горячими, что позволяет вам получать от ВР весь спектр ощущений— а заодно и увеличивает опасность.

КОММЛИНКИ			
Модель	Уровень устройства	Труднодоступность	Цена
Мета Линк	1	2	100¥

Сони Эмперор	2	4	700¥
Ренраку Сенсей	3	6	1000¥
Эрика Элит	4	8	2500¥
Гермес Икон	5	10	3000¥
Транзис Авалон	6	12	5000¥
Фейрлайт Калибан	7	14	8000¥
Сим-модуль	--	--	+100¥
+ горячий сим	--	+4 Запр	+250¥

КИБЕРДЕКИ (Cyberdecks)

Если вы декер, а кто-то замахивается на вас мономолекулярной клейморой, вы закроете кибердеку своим телом— именно так и не иначе. И это не потому, что такие штуки стоят целое состояние: кибердека (или дека)— это сердце декера, это путёвка «всё включено» в мир хакерства. Как правило, дека выглядит как гладкий, плоский, продолговатый прямоугольник, тонкий и с большим сенсорным экраном; однако форму устройство может иметь самую разную. Если вы хотите найти больше информации, смотрите секцию **Кибердки** на с. ____.

В комплект с кибердекой всегда входит нелегальное устройство— горячий сим-модуль.

<i>КИБЕРДЕКИ</i>					
Кибердека	Уровень устройства	Массив атрибутов	Программы	Трудно-доступность	Цена
Эрика МСД-1 (Erika MCD-1)	1	4 3 2 1	1	3 Запр	49,500 ¥
Микродек Саммит (Microdeck Summit)	1	4 3 3 1	1	3 Запр	58,000 ¥
Микротроника Ацтэка 200 (Microtrónica Azteca 200)	2	5 4 3 2	2	6 Запр	110,250 ¥
Гермес Чэриот (Hermes Chariot)	2	5 4 4 2	2	6 Запр	123,000 ¥
Новатэк Навигейтр (Novatech Navigator)	3	6 5 4 3	3	6 Запр	205,750 ¥
Ренраку Цугури (Renraku Tsurugi)	3	6 5 5 3	3	9 Запр	214,125 ¥
Сони СИУ-720 (Sony CIY-720)	4	7 6 5 4	4	12 Запр	345,000 ¥
Сиавасэ Кибер-5 (Shiawase Cyber-5)	5	8 7 6 5	5	15 Запр	549,375 ¥
Фейрлайт	6	9 8 7 6	6	18 Запр	823,250 ¥

Эскалибур (Fairlight Excalibur)					
---------------------------------------	--	--	--	--	--

МОДИФИКАЦИИ ЭЛЕКТРОННЫХ УСТРОЙСТВ (Electronics Accessories)

Если не указано обратное, эти модификации можно поставить на коммлинки, кибердеки, и (если ведущий разрешит) на другие электронные устройства.

ДР-перчатки (AR gloves): Они бывают самых разных стилей, и с их помощью можно вручную взаимодействовать с Матрицей в режиме Дополненной Реальности, «трогать» и «держат» виртуальные ДРОТы и ощущать тактильную отдачу от них. ДР-перчатки дают возможность почувствовать вес, температуру и твёрдость удерживаемых объектов, а может, ещё какие-то характеристики, если так решит Ведущий.

Биосканер (Biometric reader): Иногда кто-то, кто сидит в сети, хочет убедиться, что вы — это именно вы. Это устройство может использоваться для считывания отпечатков пальцев или языка, сетчатки глаза, голоса, и других личных особенностей, кроме сканирования ДНК. Вы можете использовать биосканер для того, чтобы ограничить доступ к своим устройствам, так что только вы (или какая-то из ваших частей тела) может активировать их.

Электробумага (Electronic paper): Размер листа электробумаги колеблется от размера листка для записок до постера, его можно сложить пополам или свернуть. На нём можно отображать цифровые изображения, текст, информацию или видео, и также он может функционировать как сенсорный экран. Электробумага подключена к сети, и на ней можно писать или стирать написанное через беспроводную сеть. Иногда банды хакеров покрывают фасады зданий электробумагой, на которой красуются постоянно меняющиеся граффити, и их могут лицезреть даже персонажи с отключённой ДР.

Принтер (Printer): Если вам для чего-то понадобилась бумажная копия (например, Мистер Джонсон нанял вас из портала в прошлое), этот цветной принтер поставляется прикреплённым к упаковке бумаги.

Спутниковая антенна (Satellite link): Даёт вам возможность подключаться к коммуникационным спутникам на низкой орбите, соединяясь с Матрицей из мест, где нет беспроводной сети (таких мест мало, но, увы, они существуют). Эта антенна снижает Шум за расстояние на 5. Включает в себя переносную спутниковую тарелку.

Симриг (Simrig): Это устройство позволяет записывать информацию об ощущениях (сенсорных и эмоциональных), ваших, или того, к кому подключено устройство.

Большинство симсенса-чипов на рынке сделаны именно с помощью симригов. Для того, чтобы сделать запись, вам необходим рабочий сим-модуль (с прямым нейроинтерфейсом).

Субвокальный микрофон (Subvocal microphone): Разговаривать громким шёпотом на любом расстоянии — это почти так же круто, как телепатия. Снабжённый липучкой и прилепляющийся к горлу, этот незаметный микрофон позволяет вам общаться, говоря тихо, на пределе слышимости. Попытки расслышать этот разговор получают модификатор -4 к кубам.

Трид-проектор (Trid projector): Это устройство проецирует голограмму-трид; область действия — пятиметровый куб над или перед устройством. Голограмма довольно реалистична, однако понятно, что это лишь трид, только если вы не прибегните к какой-то хитрости.

Троды (Trodas): Доступная в виде повязки на голову, сеточки, или головного убора, эта электронно-ультразвуковая сетка предоставляет вам прямой нейроинтерфейс. Троды очень полезны, если вы слишком брезгливы для того, чтобы просверлить в черепе дырку для инфоразъёма. Добавление трода к устройству, которое надевается на голову, занимает два слота Объёма этого устройства.

МОДИФИКАЦИИ			
<i>Модификация</i>	<i>Уровень устройства</i>	<i>Труднодоступность</i>	<i>Цена</i>
ДР-перчатки	3	--	150 ¥
Биосканер	3	4	200 ¥
Электробумага	1	--	5 ¥
Принтер	3	--	25 ¥
Спутниковая антенна	4	6	500 ¥
Симриг	3	12	1000 ¥
Субвокальный микрофон	3	4	50 ¥
Трид-проектор	3	--	200 ¥
Троды	3	--	70 ¥

РАДИОТЕГИ (RFID Tags)

Эти крошечные компьютеры (получившие название от радиомаячков прошлых веков) встроены в любой товар, который можно купить в Шестом Море. Величина радиотегов может колебаться от микроскопического до размера чуть больше ценника. На одну сторону радиотега нанесено клейкое покрытие, которое позволяет устройству прикрепляться к чему угодно, и обнаружить радиотег подчас очень трудно. Теги используются для геопривязки мест и объектов, они проецируют в ДР виртуальное сообщение для всех, кто проходит мимо, или позволяют следить за местоположением работников, дают доступ к системам, обеспечивают связь владельца с его имуществом— от транспорта до домашнего животного, на них основана регистрация транспортных средств и оружия, и так далее. Также они могут использоваться для отслеживания кого-либо или чего-либо, периодически пересылая в Матрицу сведения о месте пребывания цели. Радиотеги— устройства (с. ____), на которые может быть записан один или пара файлов, но не больше. Физическое местоположение устройства можно определить через Матрицу (**Отслеживание образа**, с. ____). Информацию тега можно стереть с помощью стирателя тегов (с. ____) или перепрограммировать, выполнив операцию Редактирования Файла (с. ____). У радиотегов, как и всех остальных устройств, есть владелец, но только у радиотега можно изменить его на «никто».

Инфочип (Datachip): Предназначенный специально для тех случаев, когда вам нужно передать информацию на физическом носителе— например, принести мистеру Джонсону на личную встречу техническую документацию по инновационным разработкам в сфере кибердек— инфочип размером не больше мизинца может вмещать невероятное количество информации, и его способны прочитать все электронные устройства. Инфочипы не подключены к сети, так что вам нужно сначала вставить их в универсальный порт (который есть у любого устройства), если вы хотите считать содержащиеся на них данные.

Охранные теги (Security tags): Заботящиеся о безопасности мегакорпы частенько вживляют своим работникам и ценным членам общества охранные теги-импланты, чтобы следить за местоположением сотрудника и продуктивности его работы, давать и отбирать допуск к секретным данным или системам защиты, и находить сотрудника, если его похитят или вывезут (или он сбежит). Такие же теги имплантируют заключённым, в том числе и тем, кто отбывает условный срок, а родители и школы используют их, чтобы знать местоположение учеников. Охранные теги не могут быть уничтожены стирателем тегов, поскольку они оборудованы защитой от электромагнитного излучения. Если тег имплантирован под кожу, для его извлечения нужна длительная проверка Медицины + Логике [Ментальный] (10, 1 минута).

Сенсорные теги (Sensor tags): Сенсорный радиотег может быть поставлен на один сенсор (покупаться, однако, будет отдельно) до Уровня 2 (of up to Rating 2) (см. Сенсоры, с. ____). Он записывает всю информацию с сенсора, которую может; максимум он может записать 24 часа таких показаний. По истечении этого срока вы можете остановить запись либо перезаписать старую информацию. Сенсорные теги используются в основном для диагностики в различных устройствах, включая киберимпланты.

Беспроводная сеть: Вы можете следить за записываемыми показателями в реальном времени, если вы— владелец тега. Однако информация, хранящаяся на теге, всё равно ограничена последними 24 часами.

Скрытые теги (Stealth tags): Скрытые теги всегда работают в режиме невидимки (с. ____), и обладают атрибутом Проникновения, равным удвоенному Уровню этого Устройства. Их облик специально замаскирован, чтобы в них было невозможно распознать радиотег, благодаря чему они получают модификатор Скрытости -2. Мегакорпы, особенно озабоченные мерами безопасности (и самые хитрые), часто используют скрытые теги для дублирования функции охранных тегов. Они могут быть имплантированы таким же способом, как охранные теги.

РАДИОТЕГИ			
Модификация	Уровень устройства	Труднодоступность	Цена
Стандартный тег	1	--	1 ¥
Инфочип	1	--	5 ¥
Охранный тег	2	3	5 ¥
Сенсорный тег	3	5	40 ¥
Скрытый тег	3	7 Огрн	10 ¥

СРЕДСТВА СВЯЗИ И МЕРЫ ПРОТИВОДЕЙСТВИЯ СРЕДСТВАМ СВЯЗИ (Communications and Countermeasures)

Сканер жучков (Bug scanner): Называемое также радиосканером, это устройство позволяет находить и блокировать беспроводные устройства в радиусе 20 метров. Сканер также может определить силу сигнала и показать его источник. Для управления сканером жучков бросьте РЭБ + Логику [Уровень]. Устройство, работающее в режиме невидимки (например, скрытый тег) может использовать Логику + Проникновение, чтобы защититься от сканирования. Если вы получаете хоть один чистый успех, вы находите устройство.

Беспроводная сеть: Вместо вашей РЭБ вы можете использовать Уровень сканера.

Инфоразделитель (Data Tap): Этот инструмент хакеров подключается к инфокабелю. Когда он подключён, вы можете использовать его как универсальный порт. Устройство, присоединённое к инфоразделителю напрямую, также получает прямое соединение с устройствами, к которым подключён кабель (см. **Прямое соединение**, с. ____), и наоборот. Разделитель можно убрать, не повредив кабель.

Беспроводная сеть: Свободным Действием инфоразделителю можно отдать по беспроводной сети команду самоуничтожиться, что мгновенно разорвёт прямое соединение. Это не наносит урон инфокабелю.

Нательный передатчик помех (Headjammer): Нательный передатчик помех используется охранниками для нейтрализации имплантированных коммлинков. Прикреплённое к вашей голове (или какой-то другой части тела) и активированное, это устройство работает абсолютно также, как и обычный передатчик помех, однако зона его действия ограничена вами и вашими имплантами. Снять нательный передатчик помех с кого-либо, не имея к ней ключа, требует Длительной Проверки Техники + Логики [Ментальный] или Locksmith + Ловкости [Физический] (8, 1 Сложное Действие). Снятие передатчика помех с вас

самого без наличия ключа к ней требует Сложного Действия и Проверки Искусства Побега + Ловкости [Физический] (4).

Передатчик помех (Jammer): Это устройство испускает электромагнитные волны, которые создают помехи, блокирующие беспроводную и радиосвязь. Передатчик помех создаёт Шум, равный его Уровню Устройства. Зона действия передатчика помех не направленного действия (area jammer)— сфера, причём уровень генерируемого Шума снижается на 1 за каждые 5 метров от центра (аналогично правилам ударной волны для гранат). Зона действия передатчика направленных помех— конус с углом в 30 градусов, и уровень генерируемого Шума снижается за каждый 20 метров от центра. Передатчик помех действует только на те устройства (и персоны этих устройств), которые попадают в зону его действия, однако действует на все из них. Стены и другие препятствия могут блокировать сигнал передатчика или ослабить его (решение ведущего).

Беспроводная сеть: В настройках передатчика помех вы можете указать персоны и устройства, на которые он действовать не будет.

Микротрансивер* (Micro-transceiver): Это классический коммуникатор, действующий на коротких расстояниях, популярен в кругах профессиональных оперативников с 2050 года. Он не делает чего-то особенного, просто обеспечивает голосовую связь с другими микротрансиверами и коммлинками на ваш выбор (или выбор того, кто использует устройство) в радиусе километра. Микротрансивер включает в себя наушник-затычку и субвокальный микрофон на липучке (с. ____). Доступны версии «маскировочного» и «незаметного» дизайна.

Беспроводная сеть: Радиус действия микротрансивера расширяется до всего мира.

Стиратель тегов (Tag eraser): Это портативное устройство генерирует мощное электромагнитное поле, идеально подходящее, чтобы сжигать радиотеги и другую незащищённую электронику. Оно достаточно сильное, чтобы сломать комmlink, и, возможно, вы будите держать свою деку подальше от таких вещей— просто на всякий случай. Когда вы подносите стиратель на 5 миллиметров или ближе к какому-либо электронному устройству, то устройство получает 10 ячеек Виртуального урона (которому сопротивляется, как обычно). Из-за очень небольшого радиуса действия этот прибор трудно использовать на целях вроде транспортных средств, большинстве дронов, магнитных замках и имплантах (пока вы доковыряетесь до их электронной начинки, вы нанесёте столько урона, что стиратель вроде как уже не будет нужен). В стирателе тегов есть один заряд, однако, подключенный к электросети, он полностью заряжается за 10 секунд.

Беспроводная сеть: Стиратель тегов полностью заряжается за час за счёт электромагнитной индукции.

Генератор белого шума (White noise generator): Это устройство создаёт поле случайных шумов, маскируя все звуки в области действия и мешая вести прямое прослушивание. Все Проверки Восприятия, сделанные в радиусе (Уровень устройства*2) метров вокруг генератора получают негативный модификатор к кубам, равный Уровню генератора. Если используется более одного генератора, учитывается только тот, у кого уровень максимальный. Генератор белого шума излишне использовать там, где и так шумно (например, в ночном клубе или во время перестрелки), и он не создаст никаких помех для видеослежки или сигналов беспроводной сети.

Беспроводная сеть: Радиус действия генератора белого шума утраивается.

СРЕДСТВА СВЯЗИ И МЕРЫ ПРОТИВОДЕЙСТВИЯ СРЕДСТВАМ СВЯЗИ		
Устройство	Труднодоступность	Цена

* Трансивер— радиоприёмник и радиопередатчик в одном корпусе. Русское название— «приёмпередатчик». Но «микроприёмпередатчик» звучит слишком языколомно.

Сканер жучков (Уровень 1-6)	(Уровень) Огрн	Уровень * 100 ¥
Инфоразделитель	6 Огрн	300 ¥
Нательный передатчик помех (Уровень 1-6)	(Уровень) Огрн	Уровень * 150 ¥
Передатчик помех, не направленный (Уровень 1-6)	(Уровень*3) Запр	Уровень * 200 ¥
Передатчик помех, направленный (Уровень 1-6)	(Уровень * 2) Запр	Уровень * 200 ¥
Микротрансивер	2	100 ¥
Стиратель тегов	6 Огрн	450 ¥
Генератор белого шума (Уровень 1-6)	Уровень	Уровень * 50 ¥

СОФТ (Software)

Софт можно приобрести онлайн или— реже— на чипе в магазине реального мира. инфософт (datasofts), электронные карты (mapsofts), электронные магазины (shopsofts) и тьюторсофт (tutorsofts)— всё это легко купить и загрузить на комmlink, инфотерминал или кибердеку.

Агенты и киберпрограммы (Agents and cyberprograms): Эти программы используются на кибердеках. Подробнее о них вы можете прочитать в разделе **Программы**, с. ____.

Инфософт (Datasofts): Инфософт содержит множество разной информации: начиная от сведений по гидравлическому разрыву пласта в нефтегазовой промышленности и заканчивая романтической поэзией восемнадцатого века. Инфософт даёт бонус +1 к Ментальному пределу на Проверку Навыков Знания, если тематика базы соответствует области проверяемого знания.

Электронные карты (Mapsoft): Электронные карты содержат подробную информацию о какой-то определённой области, начиная от названий улиц, списка бизнес-объектов и жилых помещений, и заканчивая сведениями по топографии, данными последней переписи населения, GPS-навигации и окружающей среде. Интерактивный интерфейс позволяет вам быстро находить лучший путь от одной точки к другой и создавать собственные карты. Если вы подключены к беспроводной сети, то карты автоматически обновляются согласно последним данным «ГридГайда». Конечно, эта возможность также означает, что программа может быть использована для отслеживания вашего местоположения. Если Ведущий позволит, электронные карты дают бонус +1 к пределу Проверок Навигации, когда вы пытаетесь соориентироваться на территории, описанной на карте.

Электронные магазины (Shopsofts): Приложения-магазины, такие, как «Франтиха», «Качество на риске клиента» или «Пушки за углом» предоставляют вам каталог товаров, рассортированных по ценам, и снабжённых рецензиями пользователей. В каталоге имеются как стандартные товары, так и товары чёрного рынка. Электронные магазины регулярно обновляются, чтобы отражать текущее состояние дел на рынке. Подходящий электронный магазин— а каждый из них посвящён одному типу товара, например, только электронике, только огнестрельному оружию, оружию ближнего боя, броне и так далее— даёт бонус +1 к Социальному пределу для всех Проверок Труднодоступности и Переговоров, которые делаются для покупки этого товара.

Тьюторсофт (Tutorsofts): Эти виртуальные учителя позволяют вам выучивать конкретный навык. Они используют на Проверках Преподавания количество кубов, равное их Уровню*2. Электронные учителя не могут обучать навыкам, связанным с Магией или Резонансом.

СОФТ		
Программа/софт	Труднодоступность	Цена
Агент (Уровень 1-3)	Уровень * 3	Уровень * 1000 ¥

Агент (Уровень 4-6)	Уровень * 3	Уровень * 2000 ¥
Программа, общедоступная	--	80 ¥
Программа, хакерская	6 Огрн	250 ¥
Инфософт	4	120 ¥
Электронная карта	4	100 ¥
Электронный магазин	4	150 ¥
Тьюторсофт	Уровень	Уровень * 400 ¥

СКИЛЛСОФТ (Skillsofts)

Скиллсофт— это программы, представляющие собой записи записаны навыков: электронные знания и мускульная память. И использованные вместе с соответствующим типом имплантов (скиллпорт для скиллсофта знаний и лингвистического скиллсофта, и систему скиллконтактов для активного скиллсофта), они позволяют вам знать и уметь вещи, которым вы в противном случае никогда бы не научились. Даже кунг-фу. Скиллсофт нельзя назвать обучающим приложением, поскольку он, по сути дела, ничему вас не учит. Этот софт очень популярен среди корпораций, заинтересованных в получении дешёвой рабочей силы (если разница между квалифицированным работником и неквалифицированным— всего-то вставленный в разъём чип, то различия в зарплате тех и других тоже невелики).

Когда возникает необходимость сделать проверку навыка, персонаж может использовать вместо значения навыка уровень скиллсофта. Обратная сторона: на проверках скиллсофта не может использоваться Форa, ни при каких обстоятельствах.

Активный скиллсофт (Activesofts): Активный скиллсофт заменяет активные физические навыки, практически каждый Активный навык, кроме тех, что базируются на Магии или Резонансе. Система скиллконтактов (с. ____) необходима для того, чтобы перевести данные софта в мускульную память. Количество навыков, которые вы можете использовать одновременно, ограничено, и оно зависит от уровня вашей системы скиллконтактов.

Скиллсофт знаний (Knowsofts): Скиллсофт знаний является аналогом навыков Знания, и переписывает знания пользователя, заменяя их собственной информацией. Для того, чтобы пользоваться скиллсофтом знаний, нужен скиллпорт, и количество навыков, которые вы можете использовать, ограничено уровнем скиллпорта.

Лингвистический скиллсофт (Linguasofts): Лингвистический скиллсофт заменяет навыки языков, позволяя пользователю разговаривать на иностранном языке за счёт автоматического перевода сигналов речевых центров в мозговой коре; несмотря на то, что такая программная речь может звучать нескладно и неестественно, это даёт возможность всякому говорить на неродном для него языке. Для пользования лингвистическим скиллсофтом необходимо иметь скиллпорт, и он накладывает ограничения на то, сколько скиллсофта вы можете использовать одновременно.

СКИЛЛСОФТ		
Скиллсофт	Труднодоступность	Цена
Активный скиллсофт (Уровень 1-6)	8	Уровень * 5000 ¥
Скиллсофт знаний (Уровень 1-6)	4	Уровень * 2000 ¥
Лингвистический скиллсофт (Уровень 1-6)	2	Уровень * 1000 ¥

ИДЕНТИФИКАТОРЫ И КРЕДИТЫ (ID and Credit)

Идентификаторы и кредиты детально описаны в разделе **Удостоверение личности**, с. ____.

Сертифицированный кредитик (Certified credstick): Наличные деньги конца 21го века. Сертифицированный кредитик не зарегистрирован на имя какого-то конкретного человека: электронные средства на кредитике принадлежат владельцу одного, и никакого особого подтверждения личности для использования, равно как идентификатора, не требуется. Плохая новость в том, что кредитик можно физически украсть, и перевести с него денежки себе на счёт. Хорошая— что сертифицированный кредитик невозможно отследить. Они даже к беспроводной сети не подключены: чтобы перевести деньги с них или на них, вы должны вставить их в универсальный инфопорт. Благодаря этому кредитики страшно популярны среди шедоураннеров и мистеров Джонсонов, которые любят этих самых раннеров нанимать.

На каждом типе кредитика может содержаться ограниченное количество денег (какое, указано в таблице ниже). Это максимальная сумма, которая может быть на кредитике; отнюдь не обязательно, что там всегда будет лежать максимальная сумма. Поэтому не спешите прыгать от восторга, если вам попадётся на глаза золотой кредитик— сначала вставьте его в разъём и проверьте баланс.

Кредитный счёт (Credit account): Кредитный счёт— это банковский счёт, к которому можно получить доступ со своего коммлинка в любое время. Любые операции со счётом требуют пароля или биометрической идентификации. Хорошая новость в том, что никто (физически) не сможет украсть ваш банковский счёт, а чтобы взломать его, зачастую нужно сделать что-то самоубийственное— например, устроить забег на «Цюрих Орбитал». Плохая новость в том, что операции с кредитным счётом оставляют «бумажный след», который, хотя и может быть замаскирован или спрятан, слишком заметен, чтобы совершать какие-то незаконные операции. Каждый счёт должен быть зарегистрирован на какой-то определённый (и обычно фальшивый) ГРЕХ, если только этот счёт на находится в подпольном анонимном банке (что само по себе рискованно и порождает множество затруднений). Стоимость банковских услуг обычно включена в стоимость вашего уровня жизни, если у вас Низкий уровень или выше; в противном случае вы вынуждены хранить все ваши деньги на кредитиках.

Фальшивая Гражданская Регистрация Естественных Характеристик (ГРЕХ) (Fake system identification number (SIN)): В 2075 вы— не более чем номер. Именно ГРЕХ (и его интернациональные аналоги) делает метачеловека реальным. Добропорядочные горожане получают ГРЕХ при рождении, живут с ним и умирают с ним. Отсутствие ГРЕХа означает, что вы живёте вне системы, а ваши гражданские права ограничены или вообще отсутствуют. По умолчанию все шедоураннеры безГРЕШны: ГРЕХи у них есть, только если они взяли качество ГРЕШник (с. ____). У большинства раннеров этого качества нет, возможно, потому что им сильно не повезло и они родились бедняками, или потеряли его, или отказались от него каким-то другим образом. ГРЕХи— не физические объекты, а виртуальные конструкторы. Они существуют на вашем коммлинке, или в вашей персональной сети.

Жить без ГРЕХа тяжело, поэтому большинство шедоураннеров достаёт себе чудесную штуку: фальшивый ГРЕХ. В высококачественных фальшивых ГРЕХах Большому Брату трудно распознать подделку; с низкачественными же дела обстоят... похуже. Уровень поддельного ГРЕХа используется на проверках против системы идентификации (**Фальшивые ГРЕХи**, с. ____).

Как и в случае с настоящим ГРЕХом, каждый раз, когда вы используете подделку для каких-то легальных действий, вы оставляете информационный след. Тот факт, что криминальные действия можно проследить до фальшивого ГРЕХа, делает эти штуки едва ли не одноразовыми. Большинство шедоураннеров пользуются одним или двумя фальшивыми ГРЕХаами одновременно: одним— для легальных операций, например, платы за квартиру и покупки чего-нибудь в магазине, другим— для теневой деятельности, а третьим— только тогда, когда нужно валить на хрен из города.

Фальшивая лицензия (Fake license): Для тех, кто не может или не хочет получить лицензию по легальным каналам, есть широкий ассортимент фальшивых лицензий для всех типов деятельности или владений предметами. Для использования вещей, в описании Труднодоступности которых не указано никакой буквы, лицензии не нужно. На *Запрещённые* (Запр) предметы лицензии не существует. Лицензия нужна на предметы *Ограниченной доступности* (Огрн). На каждый тип предмета или вид деятельности нужна отдельная лицензия. Лицензия нужна на охоту (с помощью лука и винтовки), на огнестрельное оружие, скрытое ношение огнестрельного оружия (отдельно), на колдовство, и на любое снаряжение или импланты Ограниченной доступности. Как ГРЕХ существует на вашем коммлинке, так фальшивые лицензии существуют на вашем ГРЕХе и связаны с ним. Когда вы покупаете фальшивую лицензию на скрытое ношение, вы покупаете её не на имя Мясника, профессионального шедоураннера, вы покупаете её на имя Джона Доу— одного из фальшивых ГРЕХов Мясника. Каждая лицензия должна быть прикреплена к конкретному (фальшивому) ГРЕХу на выбор игрока. Уровень фальшивой лицензии используется на проверках против систем идентификации (**Фальшивые ГРЕХи**, с. __).

КРЕДСТИКИ			
Тип	Максимальная сумма	Труднодоступность	Цена
Стандартный	5000 ¥	--	5 ¥
Серебряный	20000 ¥	--	20 ¥
Золотой	100000 ¥	5	100 ¥
Платиновый	500000 ¥	10	500 ¥
Эбеновый	1000000 ¥	20	1000 ¥

ИДЕНТИФИКАТОРЫ			
Тип	Труднодоступность	Цена	
Фальшивый ГРЕХ (уровень 1-6)	(Уровень * 3) Запр	Уровень * 2500 ¥	
Фальшивая лицензия (уровень 1-6)	(Уровень * 3) Запр	Уровень * 200 ¥	

ИНСТРУМЕНТЫ (Tools)

Для того, чтобы создавать и чинить предметы, необходимы соответствующие наборы инструментов. Для каждой сферы деятельности, связанной с навыком, необходимо покупать соответствующий набор инструментов (например, мастерская бронника (Armorer shop), или набор для маскировки (Disguise kit), или цех для судремонти (Nautical Mechanic), и т.д.). Набор (kit) – портативная вещь, и содержит обычные инструменты для починки поломок средней сложности. Мастерскую (shop) можно перемещать, например, в фургоне, и в её состав входят более сложные инструменты для создания чего-либо или починки. Цех (facility) должен быть расположен в каком-то строении, и передвигать его нельзя, поскольку в него входят объёмные и тяжёлые механизмы; однако в цеху можно создавать устройства и модификации высокой сложности. В мастерских и цехах всегда есть запас расходных материалов.

В книжке вы можете найти указания, в каких случаях вам понадобится набор, в каких— мастерская, а в каких— цех (глава Building & Repairing, с. __). Последнее слово всегда остаётся за ведущим: он даже может сказать, что вам нужны особые или необычные запчасти, которые необходимо приобретать отдельно.

ИНСТРУМЕНТЫ		
Тип	Труднодоступность	Цена
Набор	--	500 ¥
Мастерская	8	5000 ¥
Цех	12	50000 ¥

ОПТИЧЕСКИЕ И ВИДЕООПТИЧЕСКИЕ УСТРОЙСТВА (Optical and Imaging Devices)

Обычные приспособления для улучшения зрительного восприятия могут иметь самую разную форму— от очаровательных тёмных очков до неуклюжих гогглов. Все они подключены к беспроводной сети— если только вы не отключите их собственноручно— и ко всем им можно подключить универсальный инфокабель. У каждого устройства также есть определённый Объём, что позволяет устанавливать на него оптические модификации. Некоторые из оптических устройств надеваются непосредственно на тело, тогда как другие крепятся к оружию или просто удерживаются в руках во время использования.

Бинокль (Binoculars): Как правило, бинокль— портативное устройство, основная функция которого— приближать удалённое изображение. Можно приобрести как оптический бинокль (на такой бинокль нельзя поставить оптические модификации), так и электронный (на такой можно поставить оптические модификации).

Камера (Camera): Самое типичное устройство для записи изображения. На неё можно как делать фотографии, так и записывать видео, либо тридео, включая звуковое сопровождение. На камеру можно поставить аудио- и оптические модификации. Можно приобрести микромодель с Объёмом 1.

Контактные линзы (Contacts): Из всех типов дисплеев чаще всего встречается вариант линз-дисплеев. Их почти не возможно заметить со стороны, но при этом на них есть немного места для модификаций. Контактные линзы всегда присоединены к беспроводной сети; подключить к ним универсальный кабель нельзя.

Очки (Glasses): Очки— это пара линз, вставленных в лёгкий каркас, который крепится на переносицу. Они могут быть самого разного стиля, и подчас очки, на которых стоят модификации, трудно отличить от обычных или солнечных очков с первого взгляда.

Гогглы (Goggles): Гогглы ощутимо крупнее обычных очков и более громоздки; они крепятся на голову с помощью ремешка, и снять их не так легко. На гогглы можно установить множество оптических модификаций.

Видеоприцел (Imaging Scopes): Эта оптическая модификация— дисплей, который устанавливаются на оружие, обычно крепится к надствольному держателю (Модификации оружия, с. ____).

Монокль (Monocle): Монокль крепится к повязке на голову или к шлему, и его можно легко сложить, подняв вверх, или разложить, опустив вниз— наподобие того, как вы поднимаете и опускаете откидные руки кресла. Либо он может быть прикреплён цепочкой— для стилизации под старину.

ОПТИЧЕСКИЕ УСТРОЙСТВА (Optical Devices)

В основе этих устройств лежат чисто оптические принципы, касающиеся преломления и отражения лучей света, никакой электронной начинки в них нет. У них есть множество способов применения, самый драматический из которых нашли маги. Оптические устройства дают им возможность, которую не даёт электроника: они позволяют им видеть цель и накладывать на неё заклинания, не высываясь из укрытия. Сотворение

заклинаний в таком случае получает -3 к кубам. Оптические модификации на чисто оптические устройства поставить невозможно.

Эндоскоп (Endoscope): Это устройство представляет собой оптиковолоконный кабель длиной минимум 1 метр, около 20 сантиметров которого с обеих концов сделаны из миомерического шнура (myomeric core) и оптических линз. Прибор позволяет заглядывать за угол, в щель под дверь, или в какое-либо другое узкое место. Можно приобрести эндоскоп любой длины, однако эндоскопы длиннее метра могут быть весьма громоздки.

Волшебные гогглы (Mage Sight Goggles): Эти большие гогглы соединены с меомерическим шнуром (с. ____), обмотанном вокруг оптиковолокронного кабеля, который заканчивается оптическими линзами. Доступны версии с кабелем длиной 10, 20 и 30 метров.

Перископ (Periscope): Будучи трубкой L-образной формы с двумя зеркалами, перископ используется, чтобы смотреть из-за угла, стрелять из-за угла и бросать заклинания— из-за угла.

ОПТИКА И ВИДЕОУСТРОЙСТВА		
Устройство	Труднодоступность	Цена
Бинокль (Объём 1-3)	--	Объём * 50 ¥
Бинокль, оптический	--	50 ¥
Камера (Объём 1-6)	--	Объём * 100 ¥
Микрокамера (Объём 1)	--	100 ¥
Контактные линзы (Объём 1-3)	6	Объём * 200 ¥
Очки (Объём 1-4)	--	Объём * 100 ¥
Гогглы (Объём 1-6)	--	Объём * 50 ¥
Эндоскоп	8	250 ¥
Видеоприцел (Объём 3)	2	300 ¥
Перископ	3	500 ¥
Волшебные очки	12 Огрн	3000 ¥
Монокль (Объём 1-4)	12 Огрн	3000 ¥

ОПТИЧЕСКИЕ МОДИФИКАЦИИ (Vision Enhancements)

На оптические сенсоры и видеоустройства, начиная с камер и заканчивая линзами, можно поставить разнообразные модификации. На каждую из модификаций тратится определённое количество Объёма.

Ночное зрение (Low-light vision): Эта модификация позволяет вам нормально видеть при уровне освещённости, примерно соответствующем звёздной ночи— но не в полной темноте.

Компенсация вспышки (Flare compensation): Эта модификация защитит вас от ярких вспышек или просто ослепляющего света. Она уменьшает модификаторы за яркий свет и штраф за слепящие вспышки, наподобие тех, что испускают световые гранаты.

Видеоинтерфейс (Image link): Стандартная модификация, которая позволяет отображать у вас перед глазами виртуальные объекты (текст, картинки, фильмы, текущее время и пр.). Как правило, это используется для того, чтобы видеть ДРОТы, однако на деле видеоинтерфейс позволяет отобразить всё, что вашей душе угодно. Вы и ваша команда можете использовать дисплей, чтобы обмениваться информацией, касающейся ситуации или тактики, в реальном времени. Видеоинтерфейс вам необходим, чтобы «видеть» ДР и не отставать от темпа современной жизни.

Смартлинк (Smartlink): Эта модификация в связке со смартган-системой позволяет вам использовать все возможности последней. Смартган собирает информацию о расстоянии до разных целей, количестве боеприпасов (и их типе), перегреве, механических

повреждениях и так далее; без смартлинк же эта система просто никому не сможет передавать собранные данные. Смартлинк, установленный на реальный глаз, или на пару киберглаз, куда более эффективен, чем смартлинк на внешнем устройстве; см. **Смартган-система**, с. ____.

Термографическое зрение (Thermographic vision): Эта модификация позволяет видеть мир в инфракрасном спектре, т.е. фиксировать испускаемое объектами тепло. Обычно используется, чтобы разглядеть живых существ в полной темноте, узнавать, был ли мотор машины запущен ранее и так далее.

Усилитель зрения (Vision enhancement): Эта модификация улучшает зрение по всем параметрам, так что его острота способна сравниться с орлиным, а не с метачеловеческим. Уровень этой модификации прибавляется к пределу Проверок Внимательности, связанных со зрением.

Беспроводная сеть: Уровень усилителя зрения добавляется как бонус к кубам на Проверки Внимательности, связанные со зрением.

Увеличитель изображения (Vision magnification): Это электронное устройство может увеличить изображение в пятьдесят раз, позволяя ясно видеть удалённые цели. Правила использования увеличителя изображения указаны на с. ____.

ОПТИЧЕСКИЕ МОДИФИКАЦИИ			
Модификация	Объём	Труднодоступность	Цена
Ночное зрение	[1]	+4	+500 ¥
Компенсация вспышки	[1]	+1	+250 ¥
Видеоинтерфейс	[1]	--	+25 ¥
Смартлинк	[1]	+4 Огрн	2000 ¥
Термографическое зрение	[1]	+6	+500 ¥
Усилитель зрения	[Уровень]	+ Уровень*2	+ (Уровень*500) ¥
Увеличитель изображения	[1]	+2	+250 ¥

АУДИОУСТРОЙСТВА (Audio Devices)

Есть несколько типов аудиоустройств. У каждого аудиоустройства есть Объём, который показывает, сколько аудиомодификаций можно на него поставить.

Направленный микрофон (Directional microphone): Позволяет вам подслушивать беседы, не подходя близко. Сильные фоновые шумы или твёрдые объекты, находящиеся на линии подслушивания, конечно же, мешают. Используя направленный микрофон, вы направляете его на источник звука— и звуки из этого источника звучат так, будто вы на сто метров ближе к нему, чем есть.

Наушники-затычки (Ear buds): Эти эргономичные наушники-затычки трудно заметить, а ещё труднее— отличить от обычных, которые продаются в комплекте с любым плеером или коммлинком.

Полноразмерные наушники (Headphones): Комплект полноразмерных наушников, соединённых ободком, длину которого можно регулировать. Их легче обнаружить, чем наушники-затычки, однако и модификаций на них можно поставить больше.

Лазерный микрофон (Laser microphone): Этот хитро устроенный сенсор выпускает лазерный луч на какой-либо твёрдый объект— например, на оконное стекло— фиксирует вибрацию объекта и преобразует её в звук, слышимый по другую сторону твёрдой преграды. Максимальное расстояние равно 100 метрам. На лазерный микрофон нельзя поставить модификацию поиск источника.

Ненаправленный микрофон (Omni-directional microphone): Стандартный ненаправленный микрофон, служащий для усиления и записи звука. Обычно встроен в какое-либо записывающее устройство, например, комmlink, или же соединён с ним

кабелем либо через беспроводную сеть. Микроверсии имеют Объём 1 и максимальную дальность всего-навсего 5 метров.

АУДИОУСТРОЙСТВА		
Устройство	Труднодоступность	Цена
Направленный микрофон (Объём 1-6)	4	Объём * 50 ¥
Наушники-затычки (Объём 1-3)	--	Объём * 50 ¥
Полноразмерные наушники (Объём 1-6)	--	Объём * 50 ¥
Лазерный микрофон (Объём 1-6)	6 Огрн	Объём * 100 ¥
Ненаправленный микрофон (Объём 1-6)	--	Объём * 50 ¥

АУДИОМОДИФИКАЦИИ (AUDIO ENHANCEMENTS)

Аудиомодификации, как правило, могут быть установлены на все аудиосенсоры из числа описанных выше. Каждая из них способна проигрывать аудио из ДР и других источников. На установку модификации тратится Объём.

Усилитель слуха (Audio enhancement): Усилитель слуха позволяет обладателю воспринимать звуки большего диапазона частот, нежели способно обычное метачеловеческое ухо, включая высокие и низкие частоты. Используя эту модификацию обычно быстро выучивается различать тончайшие оттенки звука, и не отвлекается на фоновый шум. Усилитель слуха позволяет добавлять Уровень устройства к пределу Проверок Внимательности, основанных на слухе.

Беспроводная сеть: Уровень усилителя слуха добавляется как бонус к кубам на Проверки Внимательности, связанные со слухом.

Селективный аудиофильтр (Select sound filter): Это устройство помогает вам отфильтровывать фоновые шумы, сосредотачивая внимание на определённом типе звуков и звуках, соответствующих образцу. Это устройство может быть настроено на человеческую речь, слово, или распознавание определённого образца. Каждое очко Уровня позволяет вам выбрать один тип звуков (например, шаги патрулирующего территорию охранника, или отдалённый шум вертолётного мотора) и сфокусироваться на них. В один момент времени вы можете активно прослушивать звуки только одного типа, однако у вас есть возможность сохранять записи о звуках других типов, или же запрограммировать определённую реакцию в зависимости от конкретных условий (например, чтобы устройство предупредило вас, когда беседа коснётся определённой темы, или когда интенсивность дыхания сторожевой собаки изменится и так далее).

Поиск источника (Spatial recognizer): Эта модификация указывает на источник звука. Вы получаете +2 к пределу своих Проверок Внимательности, когда пытаетесь найти источник определённого звука.

Беспроводная сеть: Вы получаете +2 к кубам на Проверки Внимательности, когда пытаетесь найти источник определённого звука.

АУДИОМОДИФИКАЦИИ			
Модификация	Объём	Труднодоступность	Цена
Усилитель слуха (Уровень 1-3)	[Уровень]	+Уровень * 2	+(Уровень * 500) ¥
Селективный аудиофильтр (Уровень 1-3)	[Уровень]	+Уровень * 3	+(Уровень * 250) ¥
Поиск источника	[2]	+4	+1000 ¥

СЕНСОРЫ (SENSORS)

По сути дела, всё вокруг нас напичкано сенсорами. Производить их дёшево, производят их миллионами, размера они маленького и встраиваются куда надо и куда не надо— всё это приводит к тому, что сенсоры практически везде, и заметить их очень трудно. Вы можете установить сенсор на что угодно— многие люди так и делают. Банка из-под «ФиззиГу» наблюдает за вами и посылает отчёт в отдел маркетинга. Конечно, ничего не мешает вам тоже поиграться с сенсорами.

Сенсоры нужно устанавливать в специальное гнездо или разъём, либо встраивать в другое устройство. Сенсоры могут сохранять информацию на собственные носители, а могут пересылать по беспроводной сети на другое устройство, причём как в реальном времени, так и записывая в файл. Уровень сенсоров колеблется со 2 по 8, и они бывают двух типов: одиночный (single) и комплект (array). Когда вы используете комплект сенсоров для Проверки Внимательности, вы можете применить навык РЭБ вместо навыка Внимательности, и Уровень сенсоров— в качестве предела проверки.

Комплект сенсоров (Sensor array): Этот пакет сенсоров выполняет до восьми функций, описанных в разделе Функции Сенсоров.

Одиночный сенсор (Single sensor): Этот сенсор может выполнять только одну функцию из числа описанных в разделе Функции Сенсоров.

РАЗЪЁМЫ ДЛЯ СЕНСОРОВ (Housings)

Сенсоры можно встраивать в устройства, у которых есть Объём. На большинство транспортных средств и дронов уже на этапе производства устанавливается комплект сенсоров (уровень которого указан в качестве одной из характеристик устройства). Круг устройств, на которые вы можете поставить конкретный сенсор, ограничен Уровнем сенсора (см. таблицу Разъёмов для сенсоров).

РАЗЪЁМЫ ДЛЯ СЕНСОРОВ	
Комплект сенсоров	Максимальный уровень сенсора
Радиотег, аудио- или видеоустройство, краниальный имплант	2
Портативное устройство, дрон маленького размера и меньше	3
Стеновое устройство, дрон среднего размера	4
Дрон большого размера, киберконечность	5
Мотоцикл	6
Транспортное средство (размером больше мотоцикла)	7
Здания, аэропорты и т.п.	8

СЕНСОРЫ			
Устройство	Объём	Труднодоступность	Цена
Разъёмы на портативном устройстве	1-3	--	Объём * 100 ¥
Разъёмы на стеновом устройстве	1-6	--	Объём * 250 ¥
Комплект сенсоров	[6]	7	Объём * 1000 ¥
Одиночный сенсор	[1]	5	Объём * 100 ¥

ФУНКЦИИ СЕНСОРОВ (Sensor Functions)

Все функции, которые вы можете выбрать для своих сенсоров, перечислены в таблице Функций Сенсоров. Если функция называется так же, как описанное выше видео- или аудиоустройство, то она имеет аналогичное описание и Объём, равный её уровню— специально это указываться не будет.

Погодный сенсор (Atmosphere sensor): Хотя ненадёжность прогнозов погоды давно стала темой для анекдотов (скажите спасибо плохой экологии, Пробуждению и другим факторам), погодные сенсоры, постоянно анализирующие текущее состояние окружающей среды, не дадут вам попасть под дождь.

Детектор киберимплантов (Cyberware scanner): Это детектор миллиметрового диапазона предназначен для того, чтобы обнаруживать киберимпланты, однако также может использоваться для нахождения другой контрабанды. Максимальная дальность равна 15 метрам.

Счётчик Гейгера (Geiger counter): Этот сенсор показывает уровень радиации окружающей среды.

Лазерный измеритель (Laser range finder): Этот сенсор простой конструкции выпускает лазерный луч, который отражается от поверхности цели; сенсор ловит отражённый луч, анализирует его и вычисляет расстояние до цели.

ДМА-сканер (MAD scanner): ДМА (Детектор магнитных аномалий) используется, чтобы находить оружие и скопления металла. Максимальная дальность равна 5 метрам.

Детектор движения (Motion sensor): Этот сенсор использует ультразвук и слабое инфракрасное излучение для того, чтобы обнаруживать движение и резкие скачки температуры окружающей среды. Максимальная дальность равна 25 метрам.

Детектор запаха (Olfactory scanner): Детектор запаха ловит и анализирует молекулы воздуха. Он работает по тому же принципу, что и импланты, усиливающие обоняние.

Сканер радиосигналов (Radio signal scanner): Может использоваться, как сканер жучков (с. ____).

Ультразвуковой сканер (Ultrasound): Ультразвуковой сканер состоит из эмиттера, который постоянно испускает ультразвуковые сигналы, и ресивера, который принимает эти сигналы, отразившиеся от объектов окружающей среды, чтобы создавать топографическую ультразвуковую карту. Ультразвуковой сканер прекрасно подходит для «разглядывания» рельефа, вычисления расстояний между объектами, и для того, чтобы обнаруживать вещи, не заметные невооружённым глазом (например, людей, на которых наложено заклинание Невидимости); однако цвет или яркость с помощью этого сканера распознать невозможно. Также он не может проникать сквозь объекты вроде травы, которые абсолютно прозрачны для оптических сенсоров. Вы можете переключить сенсор в пассивный режим, в котором он не испускает ультразвуковых сигналов, а только принимает и анализирует сигналы из других источников, таких, как детекторы движения или чужие ультразвуковые сенсоры, работающие в активном режиме (или сигналы летучих мышей).

Увеличитель изображения (Vision magnification): Эта электронное устройство может увеличить изображение в пятьдесят раз, позволяя ясно видеть удалённые цели. Правила использования увеличителя изображения указаны на с. ____.

ФУНКЦИИ СЕНСОРОВ	
Функция	Максимальная дальность действия
Погодный сенсор	--
Камера	--
Детектор киберимплантов	15 метров
Направленные микрофон	--

Счётчик Гейгера	--
Лазерный микрофон	100 метров
Лазерный измеритель	1000 метров
ДМА-сканер	5 метров
Детектор движения	25 метров
Детектор запаха	--
Ненаправленный микрофон	--
Сканер радиосигналов	20 метров
Ультразвуковой сканер	50 метров

СИСТЕМЫ БЕЗОПАСНОСТИ

Для более подробной информации о том, как работают системы безопасности, смотрите с. ____.

Механический замок (Key lock): Даже в мире, где всё подключено к беспроводной сети, до сих пор можно наткнуться на механические или кодовые замки. Некоторые из них так и остались в старых строениях, потому что хозяева пожалели денег на замену, другие не стали менять из-за ностальгии, а третьи оставили потому, что современные воры не ожидают столкнуться с таким. Подробнее на с. ____.

Магнитный замок (Maglock): Магнитные замки- электронные устройства, которые можно настроить как на распознавание биометрических характеристик открывающего, так и на открытие с помощью карточки-ключа или карточки-пропуска. Чтобы узнать больше о магнитных замках и возможностях, которые они дают, см. секцию **Магнитные замки**.

Оковы (Restraints): Стандартные металлические наручники (Броня 16, Конструкция 2) оборудованы механическим замком, или замком, которые можно контролировать через беспроводную сеть (см. **Барьеры**, с. ____). Современные наручники из пласталя (Броня 20, Конструкция 2) самовоспламеняющиеся, и остаются на месте, пока скованный не освободится. Одноразовые пластиковые завязки (Броня 6, Структура 1) лёгкие, и легко упаковываются (для транспортировки) в виде связок. Кандалы сделаны из металла (Броня 16, Структура 2) сковывают запястья пленника или лодыжки, что в разы замедляет его скорость движения, и лишают возможности использовать оружие-имплант.

БЕЗОПАСНОСТЬ И ОКОВЫ		
Система безопасности	Труднодоступность	Цена
Замок с ключом/кодовый (Уровень 1-6)	Уровень	Уровень * 100 ¥
Магнитный замок	Уровень	Уровень * 100 ¥
Панель ввода кода или считыватель карт	--	+ 50 ¥
Взломозащитная цепь (Уровень 1-4)	+Уровень	+ (Уровень * 250) ¥
Биометрический сканер	+4	+ 200 ¥
Оковы	Труднодоступность	Цена
Металлические	--	20 ¥
Пласталь	6 Огрн	50 ¥
Пластик (за 10 штук)	--	5 ¥
Кандалы	6 Огрн	250 ¥

ПРОНИКНОВЕНИЕ СО ВЗЛОМОМ (BREAKING AND ENTERING GEAR)

Правила, касающиеся стандартных охранных систем, и того, как их взломать, описаны на стр. _____. Большинство снаряжения, которое необходимо для этого, вы найдете здесь, а прочее можете приобрести как наборы инструментов (с. ____).

Автоотмычка (Autorick): Пистолет-отмычка— быстрый и эффективный способ взламывать механические замки. Прибавьте уровень автоотмычки к вашему пределу, когда вы взламываете механический замок.

Беспроводная система: У вас есть доступ к большой базе данных по механическим замкам, так что вы получаете бонус к кубам, равный уровню вашей автоотмычки, на проверки взлома механического замка.

Перчатка-мимик (Cellular glove molder): Это устройство, если оставить на нём отпечаток ладони или пальца, формирует на собственной поверхности аналогичный узор, так что, надев его, вы можете обмануть некоторые биометрические замки, настроенные на распознавание отпечатков (**Магнитные замки**, с. ____).

Зубило/лом (Chisel/crowbar): Зубило (или лом, смотря что вы предпочитаете) удваивает вашу эффективную силу (effective Strength), когда вы пытаетесь открыть дверь или контейнер.

Копировальный аппарат для карточек-ключей (Keycard copier): Этот копировальный аппарат позволяет скопировать карточку-ключ (краденную) за несколько секунд. Новая карточка-ключ может быть создана с помощью Hardware kit, и потребуется на это около десяти минут, а также проверка Hardware + Логика [Ментальный] (2). Применяя подделку, используйте её Уровень 2 на Встречных Проверках против Уровня Магнитного замка * 2 (см. **Магнитные замки**, с. ____). При использовании подделок могут возникнуть казусы, которые некоторые системы не преминут зафиксировать: например, в лабораторию войдёт «доктор Учёный», который, по сведениям системы безопасности, уже там находится.

Отмычки (Lockpick set): Эти приспособления для взлома за прошедшие века изменились мало. Необходимы для взлома механических замков.

Карта-пропуск для магнитного замка (Maglock passkey): Эту «отливку» ключа для магнитного замка можно вставить в считыватель карточек, обманывая устройство, которое принимает подделку за настоящую карточку-пропуск. См. **Магнитные замки**, с. ____.

Беспроводная сеть: Карта-пропуск получает +1 к своему Уровню.

Портативный сварочный аппарат (Miniwelder): Это портативное устройство генерирует электрический заряд, который плавит металл, что позволяет проделывать дырки или сплавлять друг с другом куски металла. Батареи хватает на 30 минут работы. Несмотря на то, что заряд нагревает до очень высокой температуры, как оружие его использовать нельзя-- устройство слишком маленькое (всё равно что использовать в качестве оружия зажигалку). Если вы пытаетесь с помощью портативного сварочного аппарата пробиться сквозь барьер, считайте, что Значение его Урона равно 25.

Моноволокonnная бензопила (Monofilament chainsaw): Режущая кромка зубцов этой пилы покрыта моноволоконной нитью. Идеально подходит для того, чтобы резать древесные стволы и другие неподвижные объекты. А вот для оружия ближнего боя моноволоконная бензопила слишком громоздка (используйте навык Экзотическое Оружие Ближнего Боя). При попытках пробиться сквозь барьер удвойте ЗУ бензопилы до 8Ф.

Секвенатор (Sequencer): Электронное устройство, необходимое для вскрытия кодовых магнитных замков. См. **Магнитные замки**, с. ____.

Беспроводная сеть: Секвенатор получает +1 к своему Уровню.

ПРОНИКНОВЕНИЕ СО ВЗЛОМОМ		
Система безопасности	Труднодоступность	Цена
Автоотмычка (Уровень 1-6)	8 Огрн	Уровень * 500 ¥

Перчатка-мимик (Уровень 1-6)	19 Запр	Уровень * 500 ¥		
Зубило/Лом	--	20 ¥		
Копировальный аппарат для карточек-ключей (Уровень 1-6)	8 Запр	+ (Уровень * 600) ¥		
Набор отмычек	4 Огрн	250 ¥		
Карточка-пропуск для магнитного замка	(Уровень * 3) Запр	Уровень * 20 ¥		
Портативный сварочный аппарат	2	250 ¥		
Контейнер топлива для портативного сварочного аппарата	2	80 ¥		
Моноволокная бензопила	8	500 ¥		
Секвенатор (Уровень 1-6)	(Уровень * 3) Запр	Уровень * 250 ¥		
Экзотическое оружие ближнего боя	Точность	Достигаемость	Урон	БП
Моноволоконная бензопила	3	1	8Ф	-6

ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ ХИМИЧЕСКИЕ ПРЕПАРАТЫ (INDUSTRIAL CHEMICALS)

Если вы хотите найти информацию об отравляющих веществах и наркотиках, смотрите с. ____.

Растворитель клея (Glue solvent): Этот спрей-- достаточно сильный растворитель, чтобы растворить около квадратного метра быстровысыхающего аэрозольного клея.

Аэрозольный клей (Glue sprayer): Этот быстровысыхающий суперклей в форме аэрозоля позволяет быстро приклеить друг к другу две твёрдые поверхности. В одном баллончике достаточно клея, чтобы покрыть квадратный метр поверхности (достаточно, чтобы «заклеить» внешнюю дверь или высокое окно). Клею требуется 1 Боевой Раунд, чтобы застыть. Если вы пытаетесь разлепить то, что заклеено, считайте, что у клея Тело и Значение Силы равно 5 (делается Встречная Проверка Тела + Силы).

Термитный брусок (Thermite burning bar): Термитный гель-- зажигательный состав, который, сгорая, выделяет огромное количество тепла. Для удобства использования он поставляется в виде брусков: длинный цилиндр на рукоятке и в рамке. Он может использоваться, чтобы прожигать дыры в железе, стали, и даже пластики. Термитный брусок наносит Урон Огнём с ЗУ 30Ф. Поскольку его необходимо аккуратно подготовить к использованию, термитный брусок нельзя использовать в качестве оружия (если только ваша цель не связана и не без сознания; в этом случае.... ауууч).

Беспроводная сеть: Термитный брусок может активироваться по беспроводной сети.

ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ ХИМИЧЕСКИЕ ПРЕПАРАТЫ		
Система безопасности	Труднодоступность	Цена
Растворитель клея	2	90 ¥
Аэрозольный клей	2	150 ¥
Термитный брусок	16 Огрн	500 ¥

СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ ВЫЖИВАНИЯ (SURVIVAL GEAR)

Самое распространённое снаряжения для выживания включает следующие предметы:

Химкостюм (Chemsuit): Непроницаемая накидка носится поверх брони и даёт химзащиту, равную своему Уровню (см. **Химзащита**, с. ____). Не путайте его с полным защитным комбинезоном: в отличие от последнего, химкостюм он не герметичен. Если химкостюм носится поверх брони, также оборудованной химзащитой, используется самый высокий уровень химзащиты.

Снаряжение альпиниста (Climbing gear): В этом рюкзаке вы можете найти верёвки (выдерживают до 400 килограмм), страховочные ремни, перчатки, карабины,

альпинистские кошки и тому подобное снаряжение, с помощью которого можно взбираться на объекты (см. **Взбирание**, с. ____).

Снаряжение для дайвинга (Diving gear): Снаряжение, необходимое для подводного дайвинга, включает костюм для дайвинга, полумаску с трубкой, кислородный прибор, и кислородный баллон, воздуха в котором хватает на 2 часа. Прибор и кислородный баллон защищают от ингаляционных отравляющих веществ также, как газовая маска.

Гидрокостюм даёт Уровень 1 защиты от урона от Холода (с. ____). Беспроводная сеть не очень хорошо работает под водой, однако подключение к сети позволяет снаряжению для дайвинга должным образом подготовиться к использованию и устранить неисправности.

Фонарик (Flashlight): В 2075 большинство фонариков дают сильный и яркий луч света и работают долгое время. Прочность и яркость зависят от размера: чем больше, тем выше. Существуют также варианты с пониженной яркостью свечения и инфракрасные, относительно снижающие модификаторы за термографическое зрение и зрение в тусклом свете. Фонарик также можно поставить как оружейную модификацию, на надствольное крепление (см. **Крепления**, с. ____).

Газовая маска (Gas mask): Эта газовая маска изолирующего типа полностью закрывает ваше лицо, давая полный иммунитет против ингаляционных заражающих атак (см.

Отравляющие вещества, наркотики и ЖуЧКи, с. ____). Чистого воздуха в газовой маске хватает на час (замена стоит 40 нюен), и его можно подключить к большому кислородному баллону. Не может надеваться с обычным респиратором.

Беспроводная сеть: Газовая маска анализирует и даёт вам информацию о воздухе окружающей среды, том самом, которым вы в данный момент НЕ дышите.

Лапы геккона (Gecko tape gloves): Внешняя поверхность «лап геккона»-- сухая липучка, состоящая из множества крепких микроскопических волосков, который цепляются за другие поверхности. Один волосок большой массы не удержит, однако в совокупности они позволяют даже троллю проползти по потолку. В комплект «лапы геккона» входят перчатки, наколенники, и ботинки без шнуровки. Вы получаете возможность использовать помощь при Взбирании (с. ____), когда на вас надет весь комплект. Если «лапы геккона» по каким-то причинам намокли, то они становятся бесполезны, пока не высохнут.

Беспроводная сеть: Липучая поверхность может быть временно деактивирована командой по беспроводной сети, что очень облегчает процесс надевания и снятия перчаток-- они не будут липнуть друг к другу.

Полный защитный комбинезон (Hazmat suit): Покрывает всё тело, и оборудован внутренним кислородным баллоном, воздуха в котором хватает примерно на час. Если его герметичность не нарушена, комбинезон даёт вам герметичную химзащиту (с. ____) и защищает от контактных и ингаляционных заражающих атак (см. **Отравляющие вещества, наркотики и ЖуЧКи**, с. ____). Многие полные защитные комбинезоны оборудованы счётчиком Гейгера (**Сенсоры**, с. ____).

Беспроводная сеть: Защитный костюм сообщает вам информацию об окружающей среде: той самой, от которой вы в данный момент пытаетесь защититься.

Осветительная палочка (Light stick): Согните, переломите и встряхните, чтобы задечь этот химический светильник. Он будет светить мягким светом три часа и разгонит темноту в радиусе десяти метров.

Магниевый факел (Magnesium torch): Ударьте, чтобы активировать. Факел будет ярко гореть пять минут.

Микроракетница (Micro Flare Launcher): С помощью этой ракетницы можно выпускать в воздух разноцветные сигнальные ракеты на высоту до 200 метров; это позволяет на пару минут осветить область размером с квартал и снимает модификаторы за низкую освещённость. Если вы стреляете из неё в кого-то, используйте навык Экзотического Дальнобойного Оружия; микроракетница наносит 5Ф урона огнём.

Альпинистские перчатки (Rappelling gloves): Эти перчатки сделаны из специальной ткани, которая позволяет крепче держаться за верёвку во время спуска и подъёма, что даёт вам +2 к кубам на все попытки удержаться на верёвке. Эти перчатки необходимы, если вы хотите использовать ультратонкую микропроволоку, не рискуя отрезать себе пальцы.

Респиратор (Respirator): Респиратор-- маска-фильтр, закрывающая рот и нос, защищающая от ингаляционных заражающих атак (см. **Отравляющие вещества, наркотики и ЖуЧКи**, с. ____). Добавляйте его уровень к проверкам защиты против заражения ингаляционными отравляющими веществами.

Набор для выживания (Survival kit): Крепкая сумка, в которой содержится набор вещей, необходимых для выживания. Включает в себя нож, зажигалку, спички, компас, лёгкое термоодеяло, походные пайки, которых хватает на несколько дней, устройство для очистки воды, и так далее. Отличная штука, которую никогда помешает взять с собой.

СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ ВЫЖИВАНИЯ		
Снаряжение	Труднодоступность	Цена
Химкостюм (Уровень 1-6)	Уровень * 2	Уровень * 150 ¥
Снаряжение альпиниста	--	200 ¥
Снаряжение для дайвинга	6	2000 ¥
Фонарик	--	25 ¥
Газовая маска	--	200 ¥
«Лапы геккона»	12	250 ¥
Полный защитный комбинезон	8	3000 ¥
Осветительная палочка	--	25 ¥
Магниевый факел	--	5 ¥
Микроракетница	--	175 ¥
Заряды для микроракетницы	--	25 ¥
Альпинистские перчатки	--	50 ¥
Респиратор (Уровень 1-6)	--	Уровень * 50 ¥
Набор для выживания	4	200 ¥

КРЮКОМЁТ (GRAPPLE GUN)

Это ружьё, стреляющее кошкой-крюком с присоединённым к ней тросом; дальность крюкомёта аналогична дальности Лёгкого Арбалета. Внутри крюкомёта имеется лебёдка, с помощью которой трос можно втянуть обратно в ружьё (этой лебёдкой можно также подтягивать не слишком тяжёлые грузы). Для стрельбы из оружия используйте навык Экзотического Дальнобойного оружия. Микротрос способен выдержать до 100 килограмм веса; стандартная и исчезающая верёвки могут выдерживать до 400 килограмм веса.

Микропроволока (Microwire): Этот микротрос представляет собой очень тонкую-- почти мономолекулярную-- и упругую нить. Кусок такого микротроса огромной длины занимает совсем немного места, и его очень тяжело заметить. Минус в том, что использовать этот микротрос можно только при наличии специальных защитных альпинистских перчаток. Попытавшись забраться без них, вы изрежете себе руки: микропроволока наносит 8Ф урона и имеет БП -8.

Миомерический шнур (Myomeric rope): Сделанный из специального миомерического волокна, этот шнур может управляться удалённо (максимальная длина отрезка, который можно контролировать, 30 метров). Например, трос можно заставить ползти, как змею, чтобы тот обогнул препятствие, или обмотаться вокруг выступа. Трос движется со скоростью два метра за Боевой Раунд.

Исчезающая верёвка и катализирующая спичка (Stealth rope & catalyst stick): Когда вы касаетесь этой катализирующей спичкой, начинается химическая реакция, в результате

которой-- за несколько секунд-- верёвка рассыпается в пыль. Катализирующую спичку можно использовать повторно.

КРЮКОМЁТ					
Снаряжение		Труднодоступность		Цена	
Крюкомёт		8 Огрн		500 ¥	
Катализирующая спичка		8 Запр		120 ¥	
Микропроволока		4		50 ¥ за 100 метров	
Миомерический шнур		10		200 ¥ за 10 метров	
Стандартная верёвка		--		50 ¥ за 100 метров	
Исчезающая верёвка		8 Запр		85 ¥ за 100 метров	
Экзотическое оружие дальнего боя	Точность	Урон	БП	Режим	Боеприпасы
Микроракетница	3	5Ф (огонь)	-5	ОВ	1 (д)
Крюкомёт	3	7О	-2	ОВ	1 (д)

БИОТЕХ (BIOTECH)

Правила лечения вы можете найти на стр. ____.

Биомонитор (Biomonitor): Компактное устройство, дающее информацию о самочувствии персонажа: пульс, кровяное давление, температура, и так далее. Биомонитор также берёт анализы крови, пота и фрагментов кожи. Используется медиками или пациентами, которым необходимо постоянно следить за своими жизненными показателями. Бывают разные модели биомониторов: одни надеваются на запястье, на руку, другие могут быть интегрированы в одежду или коммлинк.

Беспроводная сеть: Биомонитор может обмениваться информацией с другими беспроводными устройствами на ваш выбор, и автоматически извещать ДокВагон или другой сервис скорой медицинской помощи, если ваши жизненные показатели упадут угрожающе низко.

Одноразовый шприц (Disposable syringe): Сделанный из пластика и с металлической иглой, этот шприц предназначен для одноразового использования. С помощью него можно заразить инъекционными отравляющими веществами. Цель, которая не желает, чтобы ей сделали инъекцию, должна быть обездвижена перед тем, как вы ей что-то вколите, или по крайней мере взята в захват.

Аптечка (Medkit): В аптечке содержится запас лекарств, перевязочных материалов, инструментов, и программа-доктор (с голосом), которая объяснит, как оказать помощь при самых распространённых травмах (переломах, ранах от огнестрельного оружия, ожогах от химических средств, и отравлениях; расскажет, что делать при шоке, кровопотере, и, конечно, как кого-то реанимировать). Добавьте уровень аптечки к своему пределу на проверки Первой Помощи. Аптечка Уровня 3 или ниже умещается в карман, тогда как Уровня 4+ переносится в небольшом чемоданчике. Запас медикаментов в аптечке нужно пополнять после количества использований, равного её Уровню.

Беспроводная сеть: Аптечка даёт бонус к кубам, равный своему уровню, на проверки Первой Помощи + Логик, или же может оказывать помощь сама; количество кубов на её проверки в таком случае равно Уровню Аптечки*2, а предел бросков-- её Уровню.

БИОТЕХ		
Устройство	Труднодоступность	Цена
Биомонитор	3	300 ¥

Одноразовый шприц	3	10 ¥
Аптечка (Уровень 1-6)	Уровень	Уровень * 250 ¥
Пополнение аптечки	--	100 ¥

КОНТРАКТ С ДОКВАГОНОМ (DOCWAGON CONTRACT)

Никогда не выходите из дома без этой полезнейшей вещи! ДокВагон оказывает скорую медицинскую помощь на высочайшем уровне, двадцать четыре часа в сутки— не откажут они и вам! Доступно четыре вида договоров: простой, золотой, платиновый, и суперплатиновый. Для того, чтобы заключить контракт с ДокВагоном, необходимо сдать образцы тканей (содержатся в защищённом хранилище, набитом охраной, пауками и магами) и либо установить себе имплант-радиотег, либо носить на запястье браслет-радиотег, который работает как биомонитор, и может быть активирован, если понадобится помощь. В таком случае он укажет путь защищённым каретам скорой помощи и докторам ДокВагона, находящимся на ближайшей базе. Если браслет сломать, то это тоже пошлее уведомление ДокВагону.

После получения вызова от владельца контракта, «ДокВагон» гарантирует прибытие хорошо охраняемой команды медиков в течение десяти минут или меньше. Если «ДокВагон» задержится, то медицинская помощь будет бесплатной. За реанимацию нужно платить отдельно (5000 нюен), как и за Стандартный Комплекс Процедур (5000 нюен). То есть в этом случае клиент, либо его наследники, должны выплатить компании долг. Также в случае смерти сотрудника ДокВагона клиент должен заплатить компенсацию (200000 нюен за каждый труп).

Золотой контракт даёт вам право на одну бесплатную реанимацию в месяц, пятидесятипроцентная скидка на СКП и десятипроцентная-- на лечение в больнице.

Платиновый контракт включает в себя четыре бесплатных реанимации в год, и пятидесятипроцентную-- на лечение в больнице. За СКП дополнительные деньги не берутся, однако за смерть работников ДокВагона всё равно нужно платить компенсацию.

Суперплатиновый пакет услуг даст вам пять бесплатных реанимаций в год, и избавит от необходимости платить за СКП или компенсацию в случае смерти работников.

ДокВагон не отвечает на вызовы, которые приходят к ним с территории экстерриториальных образований, принадлежащих государству или корпорациям, если не имеет на это разрешения от правительства этих мест.

КОНСТРАКТ С ДОКВАГОНОМ		
Контракт	Труднодоступность	Цена
Простой	--	5000 ¥ за год
Золотой	--	25000 ¥ за год
Платиновый	--	50000 ¥ за год
Суперплатиновый	--	100000 ¥ за год

СЛЭП-ПЛАСТЫРИ (Slap Patches)

Слэп-пластыри содержат контактное лекарство, и, приклеенные на тело, обеспечивают длительный и непрерывный контакт вашего организма с этим лекарством. Они должны быть наклеены непосредственно на кожу. Чтобы приклеить пластырь на кожу цели вопреки её желанию, необходима успешная атака ближнего боя (которая не наносит урона), что не так-то уж легко, особенно если большая часть кожи цели закрыта (см.

Прицельные выстрелы, с. ____).

Пластырь-антидот (Antidote patch): Добавьте уровень пластыря-антидота ко всем проверкам сопротивления отравляющим веществам, которые делаются в течение двадцати минут после того, как пластырь был наклеен. Если вы уже отравлены, у вас не так много времени, чтобы воспользоваться антидотом; его конкретное количество зависит от вида вещества, которое вас отравило (**Отравляющие вещества, наркотики и ЖуЧКи**, с. ____).

Химпластырь (Chem patch): Это «пустой», «чистый» пластырь. Вы можете добавить на него одну дозу любого химического вещества, в том числе и отравляющего (с. ____), а потом наклеить на кожу пациента (или на свою собственную).

Стимпластырь (Stim patch): Этот пластырь вылечивает число ячеек оглушающего урона, равное его Уровню. Эффект длится (Уровень*10) минут-- после чего пациент получает (Уровень + 1) Оглушающего урона, которому не может сопротивляться (и который может прекратиться в избыточный физический урон). Пока стимуластырь действует, пациент не может дышать. Частое использование стимуластырей требует Проверку Привыкания. Уровень Угрозы Привыкания равен 2, Порог Привыкания равен 1.

Пластырь-транквилизатор (Tranq patch): Этот пластырь наносит количество Оглушающего урона, равное его уровню. Сопротивляйтесь этому урону вы только с помощью Тела.

Травмапластырь (Trauma patch): Наклеенный на кожу умирающего пациента, он позволяет немедленно сделать проверку стабилизации (**Избыточный Физический Урон**, с. ____), используя Тело пациента вместо Первой помощи и Медицины.

Беспроводная сеть: Пациент стабилизируется немедленно, проверку делать не требуется.

СЛЭП-ПЛАСТЫРИ		
Пластырь	Труднодоступность	Цена
Пластырь-антидот (Уровень 1-6)	Уровень	Уровень * 50 ¥
Химпластырь	6	200 ¥
Стимпластырь (Уровень 1-6)	Уровень * 2	Уровень * 25 ¥
Пластырь-транквилизатор (Уровень 1-10)	Уровень * 2	Уровень * 20 ¥
Травмапластырь	6	500 ¥

ИМПЛАНТЫ (Augmentation)

В нашем 2075-ом био- и киберимпланты распространены повсеместно. Маленькие лавки органов-имплантов, где предоставлен широкий выбор небольших модификаций-- легальных и не очень-- можно найти на каждом углу; их двери открыты для всех-- для богатых, для бедняков, и, конечно, тех, кто пребывает где-то между этими двумя состояниями. Даже члены уличных банд-- на которых тоже натыкаешься на каждом углу улицы-- скорее всего, поставили себе киберзрение, модуль суперслуха, и инфоразъёмы. Кроме подключения к беспроводной сети, почти все киберимпланты оборудованы нейроинтерфейсом (не путайте с прямым нейроинтерфейсом, или ПНИ! Это разные вещи!), благодаря чему вы можете активировать и контролировать эти устройства с помощью мысленных команд. Это позволяет использовать имплант, не боясь, что его взломают через сеть, но для того устройство должно быть подсоединено к вашей нервной системе. Тем не менее, если у устройства есть бонусы за беспроводную сеть, то все его функции вы можете использовать, только если оно подключено к беспроводной сети.

КАТЕГОРИИ КИБЕР- И БИОИМПЛАНТОВ (Cyberware and Bioware Grades)

Кибер- и биоимпланты подразделяются на пять разных категория: стандартные, альфаимпланты, бетаимпланты, дельтаимпланты, и подержанные импланты. На этапе

создания персонажа вы можете выбирать только стандартные, альфа и поддержанные импланты. Цены на устройства, указанные в этой главе, касаются стандартных имплантов. Когда вы покупаете импланты другой Категории, меняйте Потерю Сущности, Цену и Труднодоступность так, как указано в таблице Категорий Имплантов.

Все модификации и дополнения должны относиться к той же категории, что и имплант, на который они ставятся.

КАТЕГОРИИ КИБЕР- И БИОИМПЛАНТОВ			
Категория	Потеря сущности	Модификатор Труднодоступности	Модификатор Цены
Стандартные импланты	x 1.0	--	x 1
Альфаимпланты	x 0.8	+2	x 1.2
Бетаимпланты	x 0.7	+4	x 1.5
Дельтаимпланты	x 0.5	+8	x 2.5
Поддержанные импланты	x 1.25	-4	x 0.75

КИБЕРХИРУРГИЯ (Cybersurgery and Recovery Time)

Установка кибер- и биоимплантов-- болезненный процесс. Когда вам устанавливают имплант (уже после того, как вы создали персонажа), вы получаете количество урона, Физического и Оглушающего, равное Потере Сущности от импланта*3. Избыточный урон в этом случае вы не получаете. Большинство киберклиник и магазинов имплантов предлагают пациентам комнаты, чтобы те могли отдохнуть и оправиться после кибероперации; однако в случае, если репутация магазина оставляет желать лучшего, у вас есть серьезные основания для беспокойства за чистоту и стерильность этих самых комнат.

КРАНИАЛЬНЫЕ ИМПЛАНТЫ (Headware)

Это небольшие сложные устройства вживляются в голову, причём их конструкция позволяет провести вживление посредством малоинвазивной нанохирургической операции. У всех вещей есть Объём, который они занимают [указан в квадратных скобках]; они могут быть установлены на киберконечности, а не на тело. Таким образом, они будут уменьшать Объём устройства, а не Сущность.

Комmlink (Commlink): Имплантированная версия комmlink (с. __) в комплекте с сим-модулем, за который не нужно платить дополнительно. Вживлённый в череп комmlink популярен в кругах оперативников корпораций, работников компаний, и служащих. Однако комmlinkи с Уровнем Устройства 5 или выше не устанавливаются в череп из соображений безопасности.

Риг-модуль (Control rig): Этот имплант считывает информацию среднего мозга, касающуюся координации и синхронизации, что позволяет управлять напрямую ригнутыми транспортными средствами и дронами (и прочими устройствами с риг-интерфейсом, например, турелями). Продаётся со встроенным сим-модулем, так что вы можете использовать ПНИ и для других устройств, а также инфокабелем и метром вытяжного кабеля (считайте, что получили бесплатный инфоразъём). Когда вы запрыгиваете в транспортное средство или дрон, риг-модуль даёт бонус к кубам, равный его Уровню, на все проверки навыков Транспорта. Также Уровень риг-модуля добавляется к Управляемости и Скорости любого транспортного средства, в которое вы запрыгнули. И как будто этого мало, пороги ваших Проверок Транспорта снижаются на

Уровень вашего контрольного модуля (до минимум 1), опять же, если вы запрыгнули в этот транспорт.

Мозговая бомба (Cortex bomb): Нелегальный способ контроля действий субъекта. Мозговые бомбы бывают трёх видов: калечащая (kink), микробомба (microbomb), и бомба с зоной поражения (area bomb). Калечащие бомбы созданы, чтобы повреждать только часть содержимого головы жертвы, либо выводя из строя какой-либо краниальный имплант, либо повреждая какой-либо участок мозга, что оборачивается слепотой, немотой, потерей слуха или иной травмой. Конечно, иногда, когда *в вашей голове что-то взрывается*, вещи далеко не всегда идут так, как планировалось, и результат может быть немного слишком... впечатляющим. Микробомба достаточно мощная, чтобы убить невезучего владельца-- в смысле, того, кто носит её в собственном черепе. Мозговые бомбы с зоной поражения не только убивают жертву, но и поражают площадь, как осколочная граната (с. ____). Бомбы могут управляться удалённо, или же быть снабжены таймером, или даже реагировать на звук. Установленные на киберконечности, эти бомбы могут выводить из строя либо определённые компоненты (калечащие), либо всю конечность (стандартные), либо поражать зону вокруг центра взрыва, равно как и носителя (микробомба).

Кибердека (Cyberdeck): Проще говоря, у вас есть дека, вделанная в тело. Это очень удобно для хакеров, которым приходится работать на выезде, для сотрудников спецслужб и военных декеров.

Инфоразъём (Datajack): Инфоразъём даёт вам прямой нейроинтерфейс (с. ____), который может пригодиться в ряде ситуаций. Он поставляется в комплекте с вытяжным микрокабелем длиной около метра, который позволяет вам соединиться напрямую с любым электронным устройством через универсальный кабель. У инфоразъёмов есть собственная память, куда можно загружать и хранить файлы. Два инфоразъёма можно соединить оптиковолоконным кабелем, так что их владельцы смогут общаться, обмениваясь мыслями друг с другом; подобный разговор невозможно прослушать или перехватить с помощью радиоперехвата.

Беспроводная сеть: Инфоразъём даёт вам Шумовой Фильтр 1 уровня.

Инфосейф (Data lock): Этот особый инфоразъём очень популярен среди курьеров, шпионов, помощников дипломатов, и координаторов по работе с клиентами. Он превращает владельца (то есть того, в чью голову установлено) в ходячее хранилище информации, причём хорошо защищённое. Инфосейф защищает информацию от всех, кто не имеет к ней авторизованного доступа-- и от носителя в том числе, если тому доступ закрыт. Инфосейфы не подключены к беспроводной сети; к ним можно подключиться только через универсальный инфокабель. Фактически, тот, под чей череп вживлён имплант, не имеет ментального доступа к информации-- не может узнать её усилием мысли; он всего лишь курьер.

Модуль суперобоняния (Olfactory Booster): Это кибернетическое улучшение обоняния распознаёт и записывает запахи, и даже может «проигрывать» их потом. Модуль суперобоняния значительно обостряет нюх, открывая абсолютно новый мир, мир запахов-- ваш нос становится таким же чувствительным, как у ищейки! Вы сможете определять по запаху пота людские эмоции (или производителя их встроенных распылителей феромнов), траектории полёта снарядов по запаху их следов, сложные химические и биологические соединения, применяемые в бою, и так далее. Функция блокировки позволяет вам игнорировать сильные неприятные запахи, что, пожалуй, будет пригождаться вам в повседневной жизни больше всего. Суперобоняние может даже использоваться в VR, что позволит пережить ещё более невероятные ощущения. Добавьте уровень вашего модуля суперобоняния к Проверкам Внимательности, которые используют обоняние.

Симриг (Simrig): Описание симрига-импланта вы можете найти на с. ____: это краниальный имплант, который позволяет вам записывать информацию органов чувств, чтобы проигрывать её впоследствии (или продавать, если вы этого хотите).

Мастерпорт (Skilljack): Этот краниальный имплант позволяет вашему мозгу считывать информацию скиллсофта знаний и лингвистического скиллсофта, используя оные данные так, будто они всегда находились у вас в памяти. Также на нём можно запускать активный скиллсофт, но он будет работать только как Навыки Знания, если у вас нет скиллконтактов (см. с. ____). Общее количество навыков, которые можно запустить на скиллпорте, не может превышать его Уровня * 2, а максимальное Значение Навыка--Уровень Скиллпорта. Запускать записанные навыки и отключать уже запущенные можно свободным действием. Вы не можете использовать Фору с навыками, которые получаете от скиллпорта. Если у вас установлено более одного скиллпорта, то в один момент времени может работать только один из них.

Беспроводная сеть: Благодаря соединению с Матрицей, ограничение на количество скиллсофта увеличивается до Уровня Скиллпорта*3.

Модуль супервкуса (Taste Booster): Модуль супервкуса выполняет те же функции, что и модуль суперобоняния, с тем лишь отличием, что он усиливает остроту ваших вкусовых рецепторов. Этот имплант также позволяет вам чувствовать вкус в ДР и ВР; используйте для этого «вкусовые следы»-- однако качество на твой риск, чаммер. Добавьте уровень вашего модуля супервкуса к Проверкам Внимательности, которые используют вкус.

Тайник в зубе (Tooth Compartment): Один из первых имплантов, вообще появившихся в продаже: пустой внутри зуб. Доступны следующие модели: хранилище и разрушаемая капсула. Хранилище используется, чтобы скрыто провозить контрабанду очень маленького размера, величиной с инфочип или маленький радиотег. Вынимать из тайника предметы можно, посылая команду по беспроводной сети, или нажимая на скрытый переключатель. Разрушаемая капсула, получив команду по беспроводной сети, активирует какой-то эффект: например, отправляют сигнал с информацией о вашем местоположении, или же выпускает смертоносный яд-- главное, не перепутайте их! Также эффект капсулы можно активировать, если сильно прикусить зуб.

Ультразвуковой сканер (Ultrasound Sensor): Этот киберимплант полностью аналогичен ультразвуковому сканеру. Активированный, сканер заменяет ваше обычное зрение. С помощью Свободного Действия может переключаться между активным режимом, пассивным или отключаться вообще.

Преобразователь голоса (Voice Modulator): Поставив этот имплант, вы обретае абсолютный слух и невероятную гибкость голоса, и возможность изменять его так, как вы пожелаете. Вы можете повышать голос (до 100 децибел), не напрягаясь, или менять тональность, подражая голосам птиц или мелодичному пению, или-- самое полезное! -- точно копировать чужие голоса. Преобразователь также может проигрывать записанные голоса, или повторять их, подобно эху (более или менее точно). Добавьте уровень Преобразователя к кубам на проверках навыков Impersonation.

КРАНИАЛЬНЫЕ ИМПЛАНТЫ				
Устройство	Потеря Сущности	Объём	Труднодоступность	Цена
Коммлинк	0.2	[2]	--	2000 ¥ + Цена коммлинка
Риг-модуль			--	
Уровень 1	1	--	5 Огрн	43000 ¥
Уровень 2	2	--	10 Огрн	97000 ¥
Уровень 3	3	--	15 Огрн	208000 ¥
Мозговая бомба				
Калечащая	0	[1]	12 Запр	10000 ¥
Микробомба	0	[2]	16 Запр	25000 ¥
С зоной поражения	0	[3]	20 Запр	40000 ¥

Кибердека	0.4	[4]	5 Огрн	5000 ¥ + Цена деки
Инфоразъём	0.1	--	2	1000 ¥
Инфосейф (Уровень 1-12)	0.1	--	Уровень * 2	Уровень * 1000 ¥
Модуль суперобоняния (Уровень 1-6)	0.2	--	Уровень * 3	Уровень * 4000 ¥
Симриг	0.2	--	12 Огрн	400 ¥
Скиллпорт (Уровень 1-6)	Уровень * 0.1	--	Уровень * 2	Уровень * 20000 ¥
Модуль супервкуса	0.2	--	Уровень * 3	Уровень * 3000 ¥
Тайник в зубе	--	--	8	800 ¥
Ультразвуковой сканер (Уровень 1-6)	0.25	[2]	10	Уровень * 12000 ¥
Преобразователь голоса (Уровень 1-6)	0.2	--	Уровень * 3 Запр	Уровень * 5000 ¥

ГЛАЗНЫЕ ИМПЛАНТЫ (Eyeware)

Киберглаза-- наверное, самый распространённый имплант на рынке 2075-тых. Изначально созданные для того, чтобы возвращать зрение слепым людям, киберглаза позволяют видеть больше, чем даёт возможность обычное человеческое зрение. Несмотря на то, что местами киберглаза-- нечто вроде табу, и сама их идея продолжает вызывать брезгливость, даже люди с нормальным зрением частенько меняют свои обычные глаза на кибернетические заменители. Доступны модели киберглаз самой разной формы и расцветки, от «почти натуральных» до блестящих хромовых или светящихся фиолетовых, плюс множество промежуточных вариантов между этими крайностями. Некоторые модели могут легко менять цвет и текстуру-- достаточно загрузить новый скин из Матрицы.

Большинство модификаций киберглаз также доступны как модификации сетчатки обыкновенных глаз. Визуальные модификации можно поставить либо глазные импланты (в таком случае расходуется Объём имплантов), либо на обычные глаза (в таком случае расходуется Сущность), но не на то и на другое одновременно. Также все апгрейды должны ставиться на оба глаза, потому что иначе ваше зрение расфокусируется.

Киберглаза (Cybereyes): Стандартные киберглаза обеспечивают 20/20 зрение обоих глаз, видеоинтерфейс, и встроенную камеру, за которую не надо платить отдельно. Также они обладают Объёмом, который можно заполнить визуальными модификациями.

Компенсация вспышки (Flare compensation): Та же модификация компенсации вспышки, но в виде импланта (с. ____).

Видеоинтерфейс (Image link): Та же модификация видеоинтерфейса, но в виде импланта (с. ____).

Ночное зрение (Low-light vision): Та же модификация Ночного зрения, но в виде импланта (с. ____).

Глазной дрон (Ocular drone): Эта модификация ставится только на один глаз. Небольшой шарообразный разведдрон устанавливается в глазницу вместо вашего глазного яблока. Имплант функционирует, как обычный киберглаз (и на него тоже можно устанавливать модификации), однако вы можете отдать ему команду вылететь из глазницы и управлять им, как Парящим Оком Хорайзон (с. ____). Когда импланта нет у вас в глазнице, и вы, соответственно, остаётесь только с одним глазом, то получаете штраф -3 к кубам на все проверки. Если вы заменили на дроны оба глаза, то вы полностью слепните, пока дроны

вновь не соединяться с вами. Глазной дрон по понятным причинам нельзя ставить как модификацию глазной сетчатки.

Имитатор сетчатки (Retinal duplication): На это абсолютно нелегальное устройство можно загрузить копию чужой сетчатки, достаточно точную, чтобы обмануть сканеры. Сделайте Встречную Проверку между Уровнем вашего Имитатора сетчатки и Уровнем сканера сетчатки (см. Security Devices, с. ____).

Смартлинк (Smartlink): По функционалу аналогичен одноимённой визуальной модификации, однако устанавливается как имплант (с. ____). Заметьте, что смартлинк, установленный на обычный глаз или на пару киберглаз куда более эффективен, чем смартлинк на внешнем устройстве: см. **Смартган-система**, с. ____.

Термографическое зрение (Thermographic vision): Та же модификация термографического зрения, но в виде импланта (с. ____).

Усилитель зрения (Vision enhancement): Та же модификация усилителя зрения, но в виде импланта (с. ____).

Увеличитель изображения (Vision magnification): Та же модификация Увеличителя изображения, но в виде импланта (с. ____).

ГЛАЗНЫЕ ИМПЛАНТЫ				
Устройство	Потеря Сущности	Объём	Труднодоступность	Цена
Киберглаза				
Уровень 1	0.2	4	3	4000 ¥
Уровень 2	0.3	8	6	6000 ¥
Уровень 3	0.4	12	9	10000 ¥
Уровень 4	0.5	16	12	14000 ¥
Компенсация вспышки	0.1	[1]	4	1000 ¥
Видеоинтерфейс	0.1	*	4	1000 ¥
Ночное зрение	0.1	[2]	4	1500 ¥
Глазной дрон	--	[6]	6	6000 ¥
Имитатор сетчатки (Уровень 1-6)	0.1	[1]	16 Запр	Уровень * 20000 ¥
Смартлинк	0.2	[3]	8 Огрн	4000 ¥
Термографическое зрение	0.1	[2]	4	1500 ¥
Усилитель зрения (Уровень 1-3)	0.1	[Уровень]	Уровень * 3	Уровень * 4000 ¥
Увеличитель изображения (Уровень 1-3)	0.1	[2]	4	2000 ¥
* Приобретается в комплекте с киберглазами.				

УШНЫЕ ИМПЛАНТЫ (Earware)

Ушные импланты, как и глазные импланты, бывают двух видов: одни можно ставить на другие импланты (на это будет тратиться Объём последних), или непосредственно на внутреннее ухо (в таком случае будет тратиться Сущность). Как правило, модификации ставятся на оба уха, чтобы сохранять баланс.

Киберуши (Cyberears): Киберуши заменяют только внутреннее ухо, однако при желании вы можете заменить и ту часть уха, что располагается снаружи вашей головы. Сами по себе киберуши позволяют слышать в обычных человеческих пределах (как ненаправленный микрофон), дают аудиоинтерфейс, и Объём, который можно заполнить модификациями.

Усилитель слуха (Audio enhancement): Модификация усилителя слуха в виде импланта (см. с. ____).

Модуль улучшенного равновесия (Balance augments): Модуль улучшенного равновесия улучшает ваше природное чувство равновесия (механизмы регуляции которого находятся внутри уха). Вы получаете один бонусный куб на все проверки, где вам требуется сохранять равновесие: когда вам нужно взобраться куда-то, или пройти по узкому мостику, или приземлиться после прыжка, и т. д.

Беруши (Dampers): Этот имплант защищает слух владельца от резкого повышения громкости, равно как и от слишком громких звуков. Вы получаете +2 к кубам на проверки сопротивления звуковым атакам, в том числе и светошумовыми гранатами.

Селективный аудиофильтр (Select sound filter): Модификация селективный аудиофильтр в виде импланта; максимальный Уровень аудиофильтра в таком случае равен 6, а не 3.

Аудиоинтерфейс (sound link): Аналог видеоинтерфейса, только касающийся звука. Аудиоинтерфейс может проигрывать аудио (записи, саундтреки фильмов, музыку и т. п.) с устройств персональной сети пользователя (включая память краниальных имплантов или инфоразъём), транслируя его непосредственно в киберуши пользователя. Аудиоинтерфейс-- распространённый компонент ДР в местах с навороченной ДР-средой, наполняющий её звуками.

Поиск источника (Spatial recognizer): Модификация поиска источника в виде импланта (см. с. ____).

УШНЫЕ ИМПЛАНТЫ				
Устройство	Потеря Сущности	Объём	Труднодоступность	Цена
Киберуши				
Уровень 1	0.2	4	3	3000 ¥
Уровень 2	0.3	8	6	4500 ¥
Уровень 3	0.4	12	9	7500 ¥
Уровень 4	0.5	16	12	11000 ¥
Усилитель слуха (Уровень 1-3)	0.1	[Уровень]	Уровень * 3	Уровень * 4000 ¥
Модуль улучшенного равновесия	0.1	[4]	8	8000 ¥
Беруши	0.1	[1]	6	2250 ¥
Селективный аудиофильтр (Уровень 1- 6)	0.1	[Уровень]	Уровень * 3	Уровень * 3500 ¥
Аудиоинтерфейс	0.1	*	4	1000 ¥
Поиск источника	0.1	[2]	8	4000 ¥
* Приобретается в комплекте с киберушами.				

СТРУКТУРНЫЕ ИМПЛАНТЫ (Bodyware)

Структурные импланты сделают вас сильнее, быстрее, дадут лучшую защиту, но чем их больше, тем больше вы будете походить на робота, а не на человека (откуда знать— может быть, вас это волнует). На киберконечности можно устанавливать только те импланты, у которых указан Объём [в квадратных скобках]. В таком случае будет тратиться Объём киберконечностей, а не ваша Сущность.

Армированный скелет (Bone lacing): В ваши кости имплантированы металлические нити из укреплённого пластика или металла, что позволяет им выдерживать большую нагрузку и увеличивает их прочность (а заодно и массу вашего тела). Армирование бывает трёх типов: пластиковое, алюминиевое и титановое-- вы можете выбрать только одно из них.

Армированный скелет даёт вам бонус к Телу на все проверки сопротивления физическому урону, немного увеличивает Броню (складывается с другой Бронёй, но не увеличивает вашу нагрузку (Encumbrance)), и изменяет урон в рукопашном бою-- всё это указано в таблице Армированного Скелета. Армированный скелет невозможно совмещать с другими имплантами, которые добавляют или заменяют кто-то в ваших костях: например, с имплантом укрепления костей (bone density).

АРМИРОВАННЫЙ СКЕЛЕТ			
Материал	Бонус к Телу	Броня	Урон атакой в рукопашном бою
Пластик	+1	+1	(СИЛ+1)Ф
Алюминий	+2	+2	(СИЛ+2)Ф
Титан	+3	+3	(СИЛ+3)Ф

Подкожная броня (Dermal plating): Твёрдый пластик и пластины из керамического волокна вживляются под кожу пользователя. Пластины ясно видны и прекрасно прощупываются, однако бывают разного цвета и текстуры, что позволяет косметически замаскировать имплант. Подкожная броня даёт вам бонус к Броне, равный её Уровню (складывается с остальной Бронёй, однако не увеличивает Нагрузку). Несовместима с другими имплантами, которые ставятся на кожу, которые увеличивают Броню (например, ортокожа (orthoskin)).

Тайник под ногтем (Fingertip compartment): Этот тайник заменяет последнюю фалангу пальца. Небольшой переключатель заставляет ноготь отодвигаться вверх, подобно панели доступа, или вообще позволяет снять весь «кончик пальца». В тайнике под ногтем можно хранить предметы размером с микродрон, райотег или инфочип. На то, чтобы положить в тайник или вынуть из него предмет, уходит одно Сложное Действие. Предметы внутри тайника полностью скрыты, а сама капсула обладает Скрытостью -10.

Частенько в тайнике прячут моноволоконный кнут (с. ____), а сама капсула тайника служит грузилом на кончике кнута. Высвобождается такой моноволоконный кнут Простым Действием, а для того, чтобы его спрятать назад, необходимо одно Сложное Действие. А вот сколько Действий понадобится людям, чтобы вдоволь навосхищаться тем, что вы смогли извлечь на свет б-жий из собственного пальца-- другой вопрос.

Беспроводная сеть: Положить предмет в тайник или извлечь из неё-- Простое Действие.

Крюкомёт (Grapple gun): Имлантированная модель крюкомёта, описанного на с. ____ . В нём нет верёвки, однако вы можете прикрепить внешнюю верёвку, прежде чем выстрелите крюком.

Внутренний кислородный баллон (Internal air tank): Внутренний кислородный баллон заменяет часть одного из ваших лёгких герметичным кислородным баллоном, что позволяет вам задерживать дыхание на количество часов, равное Уровню баллона. Это позволяет вам продолжительное время находиться под водой и защищает от ингаляционных отравляющих веществ, пока вы задерживаете дыхание. Активация или деактивация баллона занимают Простое Действие. Вновь наполнить опустевший баллон сжатым воздухом можно с помощью клапана заборного устройства (располагается точно под вашей грудной клеткой), что займёт пять минут, или за шесть часов нормального дыхания.

Беспроводная сеть: Активация и деактивация баллона-- Свободное Действие. Вы всегда знаете уровень воздуха в баллоне и то, насколько он чистый.

Синтетические мускулы (Muscle replacement): Зачем тратить кучу времени на упражнения, когда всё физическое развитие можно просто установить? Выращенные в пробирке синтетические мускулы заменяют или дополняют ваши собственные, а подпитка кальцием и укрепленные кости скелета делают вас сильнее. Имплант увеличивает вашу

Силу и Ловкость на количество очков, равное его Уровню. Не может использоваться совместно с другими имплантами, которые ставятся на мускулы, или на укрепляющие мускулатуру биоимпланты.

Модуль улучшенной реакции (Reaction enhancers): Замена нескольких определённых позвонков искусственными из сверхпроводящего материала позволяет ускорить вашу реакцию. Добавьте Уровень импланта к вашему атрибуту Реакции (и не забудьте увеличить также ваши Инициативу и Физический предел). Модуль улучшенной реакции нельзя совмещать с другими имплантами, улучшающими реакцию, например, с электрорефлексами.

Беспроводная сеть: Модуль улучшенной реакции можно совмещать с беспроводной системой электрорефлексов, и суммарный бонус к Реакции, который будут давать оба эти устройства, может превышать +4, если оба устройства подключены к Беспроводной сети.

Скиллконтакты (Skillwires): Скиллконтакты-- система нейромышечных контролируемых модулей, которая заменяет вашу обычную нервную систему. Скиллконтакты могут корректировать движения, или полностью управлять ими, используя «мышечную память», считанную со скиллпорта (с. ____). Эта система позволяет вам использовать активный скиллсофт, уровень которого не превышает уровень ваших скиллконтактов, но только если этот скиллсофт запущен на вашем имплантированном скиллпорте. Нельзя совмещать с биоимплантом Узел рефлекторной памяти.

Беспроводная сеть: Кэш памяти скиллпорта увеличен, и все навыки, которые в используете, получают +1 к внутреннему (inherent) Пределу (Физическому, Ментальному, или Социальному).

Тайник контрабандиста (Smuggling compartment): Для тех предметов, которые не влезут в тайник под ногтем, но которые жизненно важно пронести/проездить тайно, есть тайники побольше, тоже скрытые внутри вашего тела, в тех его частях, где можно найти свободное пространство или заменить какие-то органы. Таковыми являются рёбра и пространство между ними, берцовые кости, лопатки, и так далее. В эти тайники можно прятать маленькие предметы и миниатюризированные версии предметов побольше (величиной не больше лёгкого пистолета; если вещь, которую вы хотите спрятать, слишком большая, ведущий вам об этом скажет). Скрытость этого тайника равна -10. Спрятать что-то в тайник или извлечь из него-- Сложное Действие.

Беспроводная сеть: Спрятать что-то в тайник или извлечь из него-- Простое Действие.

Электрорефлексы (Wired reflexes): Сложная и болезненная операция навсегда изменит вашу жизнь: нейро- и адреналиновые симуляторы, вживлённые в тело, откроют дверь в иное измерение, где обычный мир движется, как в замедленной съёмке. Включить и выключить электрорефлексы можно как с помощью команды по беспроводной сети, так и ручного переключателя: на активацию/деактивацию ручного переключателя требуется Сложное Действие, на команду по беспроводной сети-- Простое Действие. Активированные, Электрорефлексы дают вам бонусный Куб Инициативы за каждую единицу их уровня. Несовместимы с другими имплантами, увеличивающими Реакцию или Инициативу.

Беспроводная сеть: Система электрорефлексов совместима с беспроводными модулями улучшения реакции, и суммарный бонус за использование обеих систем может превышать +4, если они обе подключены к беспроводной сети.

СТРУКТУРНЫЕ ИМПЛАНТЫ				
Устройство	Потеря Сущности	Объём	Труднодоступность	Цена
Армированный скелет				
Пластик	0.5	--	8 Огрн	8000 ¥

Алюминий	1	--	12 Огрн	18000 ¥
Титан	1.5	--	16 Огрн	30000 ¥
Подкожная броня (Уровень 1-6)	Уровень * 0.5	--	(Уровень * 4) Огрн	Уровень * 3000 ¥
Тайник под ногтем	0.1	[1]	4	3000 ¥
Крюкомёт	0.5	[4]	8	5000 ¥
Внутренний кислородный баллон (Уровень 1-3)	0.25	[3]	Уровень	Уровень * 4500 ¥
Синтетические мускулы (Уровень 1-4)	Уровень	--	(Уровень * 5) Огрн	Уровень * 4500 ¥
Модуль улучшенной реакции (Уровень 1-3)	Уровень * 0.3	--	(Уровень * 5) Огрн	Уровень * 13000 ¥
Скиллконтакты (Уровень 1-3)	Уровень * 0.1	--	Уровень * 4	Уровень * 20000 ¥
Тайник контрабандиста	0.2	[2]	6	7500 ¥
Электрорефлексы (Уровень 1-3)				
Уровень 1	2	--	8 Огрн	39000 ¥
Уровень 2	3	--	12 Огрн	149000 ¥
Уровень 3	5	--	20 Огрн	217000 ¥

КИБЕРКОНЕЧНОСТИ (Cyberlimbs)

В нашем столетии, когда вокруг полным-полно легко трансплантируемых биоимплантов, использование киберконечностей временами воспринимается как проявление старомодности и неотёсанности. С другой стороны, их куда легче и дешевле обслуживать и модернизировать; в итоге они популярны среди тех, кому в жизни не повезло, даже больше биоимплантов. Поскольку киберконечности способны на большее, чем данные нам природой руки и ноги, и в них можно встроить кучу гаджетов, этот вид имплантов остаётся очень востребованным.

Киберчерепа и киберкорпусы также относятся к киберконечностям, хотя они скорее новая оболочка для ваших внутренних органов, нежели полная замена (не говоря уже о том, что это не совсем конечности).

У киберконечностей свои значения Силы и Ловкости. Когда вы действуете с помощью киберконечности (например, наносите удар киберрукой), используйте на проверке атрибут этой конечности (естественной или импланта); в ином случае используйте среднее арифметическое нужных атрибутов всех конечностей, которые участвуют в действии. Если задача требует координированных действий нескольких конечностей, используйте значение атрибутов самой слабой конечности. Атрибуты конечностей, которые киберизированы частично (например, киберкисти и киберступни), увеличены, однако увеличенные атрибут используются на проверках только тогда, когда действие включает использование киберизированных частей (к примеру, Проверка Силы, когда вы пытаетесь сжать что-то имплантированной киберкистью). На киберконечности нельзя поставить биоимпланты, равно как и другие киберимпланты, которые требуют траты Сущности, а не Объёма. Потерю Сущности, Объём и другие характеристики можно найти в таблице «Киберконечности».

У киберконечностей есть и другие полезные свойства. Вы получаете дополнительную ячейку на своём Счётчике Физического Урона за каждую киберконечность, которую вы установили (не считая киберкисти и киберступни; частично заменённые конечности считаются за половину конечности). У киберконечностей есть Объём, который позволяет вам устанавливать кибероружие или другие устройства, у которых указан объём [в квадратных скобках] (то есть те устройства, которые занимают Объём). Правильный

набор модификаций сделает вас просто сверхчеловеком. Даже без установленного оружия, киберконечности опасны-- Значение их Урона в рукопашном бою равно (Сила)Ф. **Киберконечности** (Cyberlimbs): Стандартный, без модификаций, протез. Все стандартные киберконечности имеют Силу и Ловкость, равные 3. Эти значения могут быть повышены только посредством установки на киберконечности усилителей— не модификаций.

Адаптация (Customization): Облик ваших киберконечностей может быть адаптирован соответственно вашим фигуре и мускулатуре. Также адаптация позволяет вам повысить базовые Силу или Ловкость киберконечности. Каждое такое повышение выливается также в повышение цены и Труднодоступности импланта. Если какой-то из атрибутов вашей конечности превышает природный максимум, вы не можете использовать киберконечность (потому не увлекайтесь апгрейдами!), однако можете ставить на неё модификации. Вы адаптируете имплант под свои нужды во время покупки; вы не можете адаптировать уже купленную киберконечность, но можете ставить на неё усилители.

Киберконечности могут быть *синтетическими*, могут быть *явными*.

Явные киберконечности (Obvious cyberlimbs): Взглянув на такую киберконечность, вы сразу поймёте, что это имплант-- если, конечно, не скрыть её под одеждой. Они не замаскированы под живую плоть— либо блестящие хромовые, либо матовые, однако только слепой не узнает в них протез. Некоторые любят выставлять киберконечности напоказ, считая это экстравагантным или просто желая похвастаться, другие же считают, что протезы выглядят уродливо и жутко. Наличие явных киберпротезов может повлиять на отношение к вам в определённых кругах, особенно в высшем свете, или в компании пуристов.

Синтетические киберконечности (Synthetic cyberlimbs): Синтетические конечности замаскированы под обычные конечности. Будучи имплантами, они получают -8 к Скрытости (на проверках поиска в таком случае можно использовать навык Кибертехнологий вместо Внимательности), если вас просто осматривают, но не ощупывают: при касании сразу становится понятно, что конечность искусственная.

КИБЕРКОНЕЧНОСТИ				
Конечность	Потеря Сущности	Объём	Труднодоступность	Цена
Явные киберконечности				
<i>Рука, целиком</i>	1	15	4	15000 ¥
<i>Нога, целиком</i>	1	20	4	15000 ¥
<i>Кисть руки/ступня</i>	0.25	4	2	5000 ¥
<i>Рука, до локтя</i>	0.45	10	4	10000 ¥
<i>Нога, ниже колена</i>	0.45	12	4	10000 ¥
<i>Торс</i>	1.5	10	12	20000 ¥
<i>Череп</i>	0.75	4	16	10000 ¥
Синтетические киберконечности				
<i>Рука, целиком</i>	1	8	4	20000 ¥
<i>Нога, целиком</i>	1	10	4	20000 ¥
<i>Кисть руки/ступня</i>	0.25	2	2	6000 ¥
<i>Рука, до локтя</i>	0.45	5	4	12000 ¥
<i>Нога, ниже колена</i>	0.45	6	4	12000 ¥
<i>Торс</i>	1.5	5	12	25000 ¥
<i>Череп</i>	0.75	2	16	15000 ¥
Адаптация	Потеря Сущности	Объём	Труднодоступность	Цена

Каждая единица Силы и Ловкости выше 3	--	--	Киберконечность +1	+5000 ¥
---------------------------------------	----	----	--------------------	---------

УСИЛИТЕЛИ КИБЕРКОНЕЧНОСТЕЙ (Cyberlimb Enhancements)

Усилители киберконечностей занимают Объём того импланта, на который они ставятся. Есть три типа усилителей: Ловкости, Брони и Силы. Усилители Физических атрибутов дают к соответствующему атрибуту бонус, равный их Уровню. Усилители Брони дают бонус к Броне, равный их Уровню, который складывается с прочей Бронёй, и не увеличивает Нагрузку. На киберконечностях не может стоять два или больше усилителя одного и того же типа (то есть вы не можете поставить два усилителя Силы +3 и получить суммарный бонус +6), однако вы можете заменить уже проставленный усилитель на другой.

УСИЛИТЕЛИ КИБЕРКОНЕЧНОСТЕЙ				
Усилитель	Потеря Сущности	Объём	Труднодоступность	Цена
Ловкости (Уровень 1-3)	--	Уровень	(Уровень*3) Огрн	Уровень * 6500 ¥
Брони (Уровень 1-3)	--	Уровень	Уровень*5	Уровень * 3000 ¥
Силы (Уровень 1-3)	--	Уровень	(Уровень*3) Огрн	Уровень * 6500 ¥

МОДИФИКАЦИИ КИБЕРКОНЕЧНОСТЕЙ (CYBERLIMB ACCESSORIES)

Эти устройства можно ставить только на киберконечности; какие-то из них можно ставить только на один конкретный вид киберконечности.

Гироподвес на киберруку (Cyberarm gyromount): Эта модификация может быть установлена только на киберруку, или на другой киберимплант, который заменяет часть руки. Когда модификация активирована, с вашего запястья свешивается несколько балансировочных грузов и на нём же начинает крутиться небольшой гироскоп, что улучшает ваше чувство равновесия и смягчает негативные эффекты отдачи, благодаря чему вы делаете выстрелы более точно. А ещё на вас выставляется детвора, да. Эффект такой же, как у гироподвеса (с. ____), только Уровня 3 (бонусы не складываются с бонусами от гироподвеса). Активация или деактивация системы-- Свободное Действие.

Беспроводная сеть: На активацию или деактивацию системы уходит Свободное Действие.

Потайное крепление на киберруку (Cyberarm slide): Потайное наручное крепление, встроенное в киберконечность. Позволяет спрятать карманный пистолет, тайзер или лёгкий пистолет внутри вашей киберруки, скрыв его тем самым от посторонних глаз. Потратив Свободное Действие, вы можете подготовить оружие к использованию.

Киберкобура (Cyber holster): В этой кобуре вы можете прятать тайзер или пистолет, или любое другое оружие маленького размера; оно будет полностью скрыто от посторонних глаз, пока вы его не активируете. Спрятать оружие или достать его занимает одно свободное действие. Киберкобура может использоваться как тайник контрабандиста, в который можно прятать предметы размером не больше пистолета (в спорных случаях решение принимает ведущий).

Беспроводная сеть: Достать оружие из кобуры-- Свободное Действие.

Гидравлические приводы (Hydraulic jacks): Для установки этого импланта вам необходимо иметь две киберноги, и на обе должны быть установлены гидравлические приводы одинакового уровня. Каждая единица их уровня даёт вам +1 к Физическому пределу проверок прыжков и спринта, увеличивает максимальную дистанцию прыжков на 20%; плюс, когда вы подсчитываете урон от падения, уменьшите высоту, с которой упали, на два метра.

Беспроводная сеть: Приводы дают дополнительный куб на проверки действий, которые включают в себя прыжки, спринт, или подъём чего-то с помощью ног.

Большой тайник контрабандиста (Large smuggling compartment): Это тайник контрабандиста большей вместительности (с. ____). В него можно спрятать предмет размером с тяжёлый пистолет или небольшой пистолет-пулемёт (в спорных моментах решает ведущий: ориентируйтесь на размер хлебницы). Спрятать что-то в тайник или достать оттуда-- Сложное Действие.

Беспроводная сеть: Достать что-то из тайника или положить туда-- Простое Действие.

МОДИФИКАЦИИ КИБЕРКОНЕЧНОСТЕЙ				
Модификация	Потеря Сущности	Объём	Труднодоступность	Цена
Гироподвес на киберруку	--	[8]	12 Запр	6000 ¥
Потайное крепление на киберруку	--	[3]	12 Огрн	3000 ¥
Киберкобура	--	[5]	8 Огрн	2000 ¥
Гидравлические приводы (Уровень 1-6)	--	[Уровень]	9	Уровень * 2500 ¥
Большой тайник контрабандиста	--	[5]	6	8000 ¥

ИМПЛАНТИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ (Cyber Implant Weapons)

Имплантированное оружие может ставится на киберконечности или непосредственно на плоть. Оно популярно среди жителей городских пустошей, вроде Пустошей в Сиэтле, или среди уличных самураев, которые никуда не ходят без оружия.

Огнестрельное кибероружие (Cyberguns): Если не вдаваться в подробности, это огнестрельное оружие, которое крепится либо на киберимплант, либо на обычную руку, но также ничего не мешает вам поставить такое на ногу или даже встроить в торс. Огнестрельное кибероружие отличается от оружия в киберкобуре тем, что огнестрельным кибероружием вы управляете напрямую, как частью своего тела. Кибероружие может заменять часть вашей руки или даже всю руку-- зависит от размера оружия-- функциональные же части конечности прикреплены вокруг огнестрельного оружия. Маленькие огнестрельное кибероружие может вести огонь сквозь скрытое отверстие в ладони или костяшках, а оружие побольше встраиваются в предплечье руки или запястье. Большая часть деталей кибероружия сделана из материалов, отличных от металла, а все металлические компоненты являются частью (кибер) конечности-- благодаря этому имплатированное оружие обнаружить ещё тяжелее. Всё огнестрельное кибероружие оборудовано неотъемным магазином (нм) и может иметь скрытый внешний порт для зарядки. Однако, когда вы будите засовывать клип в предплечье или в отверстие на локте, всем станет ясно, что у вас есть оружие-имплант. Оборудовать оружие-имплант лазерным прицелом или глушителем тоже возможно; однако другие модификации ставить нельзя. Всё огнестрельное кибероружие оборудовано смартаган-системой (с. ____).

Кибероружие ближнего боя (Cyber melee weapons): Уже четверть века имплатированное оружие ближнего боя-- любимая игрушки парней с острыми коготками, начиная от уличных громил и заканчивая профессиональными городскими самураями. Они доступны как апгрейды киберконечностей, однако могут быть установлены и на живую плоть. Подготовить кибероружие к использованию можно движением мускул, мысленной командой, или по беспроводной сети. Атакуя кибероружием ближнего боя, используйте Unarmed Combat skill и Физический предел.

Киберкогти (Hand razors)-- клинки длиной два-три сантиметра, сделанные из хромированной стали или carbon fiber. Они выдвигаются у вас из-под ногтей, полностью заменяя их. *Киберклинки* (Hand blades) выдвигаются из ладони, рядом с большим пальцем, параллельно руке; такие клинки могут быть самой разной формы, однако они всегда тонкие и острые. *Шпоры* (Spurs)— клинки, количеством от одного из трёх, которые выдвигаются у вас из запястья или из костяшек сантиметров на тридцать. *Кибершокер* (shock hand) аналогичен электроперчатке, встроенной в вашу кисть руки; это оружие идеально для того, чтобы выдать двести двадцать всякому, с кем (или с чем) вы соприкоснётесь. Кибершокер наносит Электрический урон (с. ____). Ёмкость аккумулятора- десять зарядов; подключённый к сети, он восстанавливает один заряд за десять секунд.

ИМПЛАНТИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ				
Огнестрельное кибероружие	Потеря сущности	Объём	Труднодоступность	Цена
Карманный пистолет	0.1	[2]	8 Огрн	2000¥
Лёгкий пистолет	0.25	[4]	10 Огрн	3900¥
Автоматический пистолет	0.5	[6]	12 Огрн	3500¥
Тяжёлый пистолет	0.5	[6]	12 Огрн	4300¥
Пистолет-пулемёт	1	[8]	12 Огрн	4800¥
Дробовик	1.25	[10]	12 Огрн	8500¥
Гранатомёт	1.5	[15]	20 Запр	30000¥
Внешний порт для зарядки	0.1	[1]	--	+1000¥
Лазерный прицел	--	[1]	--	+1000¥
Глушитель/гаситель	--	[2]	--	+1000¥
Кибероружие ближнего боя	Потеря сущности	Объём	Труднодоступность	Цена
Киберклинки (выдвигающиеся)	0.25	[2]	19 Запр	2500¥
Киберкогти (выдвигающиеся)	0.2	[2]	8 Запр	1250¥
Шпоры (выдвигающиеся)	0.3	[3]	12 Запр	5000¥
Кибершокер	0.25	[4]	12 Огрн	5000¥
ИМПЛАНТИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ				
Оружие	Достигаемость	Урон	Бронепробиваемость	
Киберклинок	--	(Сила+2)Ф	-2	
Киберкогти	--	(Сила+1)Ф	-3	
Шпоры	--	(Сила+3)Ф	-2	
Кибершокер	--	90 (эл)	-5	

БИОИМПЛАНТЫ (BIOWARE)

Биоимпланты менее заметны, нежели киберимпланты, лучше интегрируются в организм, однако стоят в разы больше. Вместо того, чтобы заменять части тела на механические протезы, биоимпланты улучшают природные характеристики метачеловека, а трансплантированные органы функционируют как часть организма. Биотехнологии-- сложное дело из-за постоянной необходимости поддерживать баланс между разными системами организма. Последние десятилетия бионика и биоинженерные технологии сильно развились, и из редких, сверхсовременных разработок биоимпланты превратились в дело обычное. Они стоят гораздо дороже киберимплантов, но отнимают меньше Сущности, а также их гораздо труднее обнаружить. И-- мы думаем, впрочем, что это понятно без специального указания-- биоимпланты не могут быть подключены к Беспроводной сети. Вообще.

Адреналиновая помпа (Adrenaline pump): Эта железа имплантируется в нижнюю часть живота, и соединяется с обоими надпочечниками. Неактивная, помпа представляет собой мускульный мешок, который функционирует как резервуар для адреналина; когда имплант активируют, этот мешок сжимается, и накопленный адреналин выбрасывается в кровь. Физический и эмоциональный стресс может заставить помпу активироваться, если вы провалите Проверку Composure (с. ____); также вы можете активировать её Свободным Действием.

Когда помпа активна, вы игнорируете штрафы за ранения и не теряете сознания, даже если вас счётчик Оглушающего Урона целиком заполнен. Вы не можете отдыхать, однако получаете бонус, равный Уровню помпы, к атрибутам Силы, Ловкости, Реакции и Воли. Помпа работает Уровень*1к6 боевых раундов (раньше этого срока помпа не может быть отключена). Когда время её действия заканчивается, вы валитесь без сил и получаете Оглушающий урон, количество которого равно числу Боевых Ходов, в течение которых помпа была активна (используйте Тело + Волю, чтобы сопротивляться урону).

Когда действие помпы заканчивается, ваши атрибуты опускаются до обычной величины, вы больше не можете игнорировать штрафы за полученный урон; если ваш счётчик Оглушающего урона заполнен, вы теряете сознание. После того, как помпа была использована, ей нужен час, чтобы вновь наполниться адреналином. В течении этого времени она не может быть активирована.

Укрепление костей (Bone density augmentation): Молекулярное строение ваших костей изменяется: они становятся более крепкими и их труднее сломать. Связующие волокна усилены, и потому укреплённые кости немного увеличивают ваш вес. При проверках сопротивления Урону ваша атрибут Тела получает бонус, равный Уровню импланта. Также в рукопашном бою вы наносите Физический урон, количество которого зависит от Уровня биоимпланта (см. таблицу **Укрепление костей**). Увеличение крепости костей невозможно использовать с другими имплантами, устанавливающимися на кости, включая киберимплант армированный скелет.

Укрепление костей: атака в рукопашном бою	Достигаемость	Урон	Бронепробиваемость
Укрепление костей Уровень 1	--	(Сила)Ф	--
Укрепление костей Уровень 2	--	(Сила+1)Ф	--
Укрепление костей Уровень 3	--	(Сила+2)Ф	--
Укрепление костей Уровень 4	--	(Сила+3)Ф	--

Кошачьи глаза (Cat's eyes): Эти трансгенетические, выращенные в колбе импланты-- в самом прямом смысле кошачьи глаза с изменённой ДНК, соединённые с затылочной долей. Строение кошачьих глаз делает их более чувствительными к свету и улучшает зрение в темноте, давая ночное зрение. Этот биоимплант-- что вполне очевидно-- не совместим с модификациями на киберглаза, также как самими киберглазами.

Увеличенная гибкость (Enhanced articulation): Совокупность процедур, включающих в себя нанесение покрытия на суставы в районе сочленений, их смазки, обработку сухожилий и связок, что делает мускулы и суставы более гибкими. Увеличение гибкости даёт вам +1 куб проверкам навыка Escape Artist и +1 к Физическому пределу (складывается с прочими бонусами к пределу).

Усиленная мускулатура (Muscle augmentation): Эти биологические волокна улучшают природные ткани мускул-- ключевое отличие от имплантов, которые заменяют мускулы на искусственно выращенные. Выращенные в лабораториях мускульные волокна вплетаются в волокна естественных мускул, увеличивая мускульную массу и физическую силу обладателя, а также делая его куда более массивным на вид. Вы получаете бонус к Силе, равный уровню этого биоимпланта. Этот биоимплант нельзя ставить совместно с другими имплантами, увеличивающими Силу, включая киберимплант синтетические мускулы.

Подтяжка мускул (Muscle toner): Эта операция увеличивает эластичность мускульного волокна и нагрузки, которым можно подвергать ваши мускулы, в результате чего вам куда лучше удаются действия, требующие выносливости и гибкости. Ваша Ловкость увеличивается на Уровень импланта. Этот биоимплант несовместим с имплантами, которые увеличивают Ловкость, включая кимбеимплант синтетические мускулы.

Ортокожа (Orthoskin): Плетение биоволокон под кожей наделяет вас естественной бронёй, которая является органической частью вашей кожи. Ортокожа даёт вам бонус к Уровню Брони, и складывается с Бронёй из других источников. Ортокожа не может использоваться совместно с другими имплантами на кожу, которые дают вам Броню, включая подкожную броню.

Защита от патогенов (Pathogenic defense): Вы получаете усовершенствованную селезёнку, которая производит более действенные лейкоциты, что позволяет эффективнее бороться с патогенами. Защита от патогенов даёт бонус к Проверкам Сопротивления Болезням, равный уровню импланта.

Воспроизводство тромбоцитов (Platelet factories): Этот имплант увеличивает способность вашего организма сопротивляться физическому урону за счёт увеличения воспроизводства тромбоцитов в костном мозгу и их концентрации в крови. Каждый раз, когда вы получаете две или больше ячейки физического урона, уменьшите урон на одну ячейку.

Кожный карман (Skin pocket): Кожная мембрана может располагаться у вас на теле где угодно. Лишённый нервов «мешочек» плоти, скрытый за мембраной, прекрасно годится для того, чтобы спрятать в нём маленький предмет. Этот имплант-- био- аналог тайника контрабандиста (с. ____). Кожный карман обладает Скрытостью -10. На то, чтобы положить предмет в кожный карман или вытащить из него, тратится Сложное Действие.

Надщитовидная железа (Suprathyroid gland): Ставится поверх вашей природной щитовидной железы и улучшает её метаболические функции. Улучшенный метаболизм даёт вам больше энергии, и вы становитесь просто сверхэнергичным. Прямо пропорционально вырастает ваш аппетит: есть вам нужно вдвое больше, чем обычно. Вы получаете +1 к Ловкости, Телу, Реакции и Силе, а стоимость вашего Уровня Жизни увеличивается на 25 процентов. И вы становитесь малость гиперактивным.

Симбиоты (Symbiotes): К вам в кровь поселяют специально выведенные микроорганизмы, которые ускоряют исцеление. Добавьте уровень симбиотов к кубам на все проверки Лечения (будь это Физический урон или Оглушающий). Однако симбиотам, чтобы выжить, необходимо особое питание. Каждый месяц вы должны платить

(Уровень*200) нюен за специальную еду для симбиотов. Вам не нужно платить, если вы выбрали Высокий уровень жизни или выше: плата за симбиотов в него уже включена.

Синтакард (Synthacardium): Искусственно усовершенствованный миокард-- сердечная мышца-- позволяет вашей сердечно-сосудистой системе работать более эффективно, насыщая кровь кислородом куда активнее, чем обычно. Добавляйте Уровень синтокарда к кубам на все проверки, использующие навыки группы Атлетика.

Искусственные феромоны (Tailored pheromones): Эти феромоны специально были выведены для того, чтобы незаметно управлять поведением других людей. Вы можете выпустить их в любой момент времени, когда пожелаете. Добавьте уровень искусственных феромонов как бонус к кубам на проверки навыков для навыков групп Acting и Influence, однако только тогда, когда персонаж, на котором вы их используете, находится вблизи, на расстоянии, обеспечивающем комфортную беседу. Если он не чувствует вашего запаха, феромоны не работают. Искусственные феромоны действуют и на вас тоже-- вы нравитесь себе гораздо больше-- так что увеличьте ваш Социальный Предел на Уровень биоимпланта. Феромоны не оказывают никакого влияния на магические способности и их проверки.

Блокиратор ядов (Toxin extractor): В вашу печень вживляется некоторое количество специально выведенных клеток, которые улучшают её способность разлагать яды. Добавьте уровень блокиратора ядов к кубам на все Проверки Соппротивления Отравлению (см. **Отравляющие вещества, наркотики и ЖуЧКи**, с. ____).

Трахеальный фильтр (Tracheal Filter): Этот орган вживляется в верхнюю часть вашей трахеи; он способен удерживать вредные примеси, содержащиеся в воздухе, и не пускать их к вам в лёгкие. Добавляйте Уровень фильтра как бонус к кубам ко всем Проверкам Соппротивления Отравлению, если столкнулись с ингаляционным отравляющим веществом (см. **Отравляющие вещества, наркотики и ЖуЧКи**, с. ____).

БИОИМПЛАНТЫ			
Стандартные	Потеря сущности	Труднодоступность	Цена
Адреналиновая помпа (Уровень 1-3)	Уровень * 0.75	(Уровень * 6)Запр	Уровень * 55000¥
Укрепление костей (Уровень 1-4)	Уровень * 0.3	Уровень * 4	Уровень * 5000¥
Кошачьи глаза	0.1	4	4000¥
Увеличенная гибкость	0.3	12	24000¥
Усиленная мускулатура (Уровень 1-4)	Уровень * 0.2	(Уровень * 5) Огрн	Уровень * 31000¥
Подтяжка мускул (Уровень 1-4)	Уровень * 0.2	(Уровень * 5) Огрн	Уровень * 32000¥
Ортокожа (Уровень 1-4)	Уровень * 0.25	(Уровень * 4) Запр	Уровень * 6000¥
Защита от патогенов (Уровень 1-4)	Уровень * 0.1	Уровень * 2	Уровень * 4500¥
Воспроизводство тромбоцитов	0.2	12	17000¥
Кожный карман	0.1	4	12000¥
Надщитовидная железа	0.7	20 Огрн	140000¥
Симбиоты (Уровень 1-4)	Уровень * 0.2	Уровень * 5	Уровень * 3500¥
Синтокард (Уровень 1-4)	Уровень * 0.1	Уровень * 4	Уровень * 30000¥
Искусственные феромоны (Уровень 1-3)	Уровень * 0.2	(Уровень * 4) Огрн	Уровень * 31000¥
Блокиратор ядов (Уровень 1-6)	Уровень * 0.2	Уровень * 3	Уровень * 4800¥
Трахеальный фильтр (Уровень 1-5)	Уровень * 0.15	Уровень * 3	Уровень * 4500¥

АДАПТИРОВАННЫЕ БИОИМПЛАНТЫ (CULTURED BIOWARE)

Адаптированные биоимпланты изготавливаются индивидуально под организм того метачеловека, которому их собираются вживлять. Это означает, что их цена выше, и их труднее достать, чем стандартные экземпляры.

Супермозг (Cerebral booster): В извилины вашего головного мозга добавляются новые нервные окончания, что расширяет его возможности. Ваша Логика увеличивается на Уровень биоимпланта.

Компенсатор урона (Damage compensator): Компенсаторы, по сути-- нечто вроде «плотины», которая устанавливается на ваши нервные окончания, и не даёт телу сообщать мозгу о том, что вы испытываете боль. Вы игнорируете количество ячеек урона (Физического, Оглушающего, или и того, и другого), равное Уровню компенсатора, при подсчётах штрафов за ранения.

Мнемонический усилитель (Mnemonic enhancer): Этот сгусток концентрированного серого вещества вживляется в доли мозга, связанные с запоминанием, что значительно улучшает память, как кратковременную, так и долговременную. Добавьте Уровень импланта к кубам на проверки Знания, Языка, и к другим проверкам, связанным с памятью, а также к вашему Ментальному пределу.

Блокиратор боли (Pain editor): Эта особая нервная ткань специально приспособлена, чтобы фильтровать сенсорные стимулы. Если блокиратор боли активен, то вы игнорируете все штрафы за ранения, и остаётесь в сознании, даже когда ваш счётчик Оглушающего урона заполнен. Вы не чувствуете боли: вы пребываете в блаженном, но опасном неведении о том, насколько серьёзные раны вы получили. О своём состоянии вы можете узнать, если только специально осмотрите себя (действие Внимательно осмотреться) или получите соответствующую информацию от биомонитора (с. ____). Будучи активированным, блокиратор боли поднимает вашу Волю на 1 и понижает Интуицию на 1 же. Также все проверки Внимательности, связанные с осязанием, получают штраф к кубам -4.

Узел записи рефлексов (Reflex recorder): На первом этапе изготовления этого импланта выращивается небольшая популяция нервных клеток. Когда они полностью готовы, вам просто вживляют их в мозг и подсоединяют к нервам, связанным с двигательными рефлексам. И-- фокус-покус! – вы получаете метачеловека с улучшенной мускульной памятью. Узел записи рефлексов добавляет 1 к Уровню одного навыка, связанного с Физическим атрибутом. Для разных навыков нужно вживлять разные узлы, однако два узла, связанных с одним и тем же навыком, вживить нельзя. Этот биоимплант не совместим с киберимплантом скиллконтактов.

Регулятор сна (Sleep regulator): Этот имплант ставится на гипоталамус, позволяя долгое время бодрствовать; эта способность что пригодится всем, не только шедоураннерам. С этим имплантом вы будите высыпаться куда быстрее, а сон станет более глубоким и позволит восстанавливать больше сил (только вот просыпаться будет тяжелее). Регулятор сна позволяет вам спать три часа ночью и бодрствовать вдвое большее время, прежде чем вы начнёте страдать от вызванной недостатком сна усталости (с. ____). Однако это не влияет на часы сна, которые требуются вам для исцеления.

Синаптический усилитель (Synaptic booster): Этот биоимплант увеличивает количество клеток спинного мозга и усиливает их, благодаря чему намного увеличивается пропускная способность его нервных волокон. В результате ваша реакция возрастает. Вы получаете +1 к Реакции (также у вас повышается Инициатива и Физический предел) и +1к6 Кубов Инициативы за каждое очко Уровня. Синаптический усилитель нельзя использовать вместе с другими усилителями Реакции и Инициативы.

Биоимплант	Потеря сущности	Труднодоступность	Цена
Супермозг (Уровень 1-3)	Уровень * 0.2	Уровень * 6	Уровень * 31500¥
Компенсатор урона (Уровень 1-12)	Уровень * 0.1	(Уровень * 3) Запр	Уровень * 2000¥
Мнемонический усилитель (Уровень 1-3)	Уровень * 0.1	Уровень * 5	Уровень * 9000¥
Блокиратор боли	0.3	18 Запр	48000¥
Узел записи рефлексов (Навык)	0.1	10	14000¥
Регулятор сна	0.1	6	12000¥
Синаптический усилитель (Уровень 1-3)	Уровень * 0.5	(Уровень * 6) Огрн	Уровень * 95000¥

МАГИЧЕСКОЕ СНАРЯЖЕНИЕ (MAGICAL EQUIPMENT)

Предметы для магов и Формулы Заклинаний описаны в главе **Магия**, с. ____.

МАГИЧЕСКОЕ СНАРЯЖЕНИЕ		
Талисманы	Труднодоступность	Цена
Талисман Зачарования	(Мощь * 3) Огрн	Мощь * 5000¥
Талисман Метамагии	(Мощь * 3) Огрн	Мощь * 9000¥
Талисман Могуущества	(Мощь * 4) Огрн	Мощь * 18000¥
Талисман Чи	(Мощь * 3) Огрн	Мощь * 3000¥
Талисман Заклинаний	(Мощь * 3) Огрн	Мощь * 4000¥
Талисман Ворожбы	(Мощь * 3) Огрн	Мощь * 4000¥
Оружие-талисман	(Мощь * 3) Огрн	Мощь * 7000¥
Формула	Труднодоступность	Цена
Формула талисмана	Как у талисмана	Цена талисмана * 0.25
Формула заклинания		
<i>Боевого</i>	8 Огрн	2000¥
<i>Обнаружения</i>	4 Огрн	500¥
<i>Здоровья</i>	4 Огрн	500¥
<i>Иллюзии</i>	8 Огрн	1000¥
<i>Манипуляции</i>	8 Огрн	1500¥
Магические расходные материалы	Труднодоступность	Цена
Материалы для магической мастерской	Мощь * 2	Мощь * 500¥
Реагенты, за драхму	--	20¥

ДРОНЫ И ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА (VEHICLES and DRONES)

Атрибуты транспортных средств описаны в разделе **Транспортные средства**, с. ____.

Также у них есть небоевой атрибут, **Места** (Seating), который определяет, сколько людей могут уместиться в транспортном средстве (включая того, кто будем управлять). Также при необходимости одно «место» может использоваться для размещения 250 килограмм груза. Количество мест (для людей) может быть увеличено в полтора раза, если набиться, как сельди в бочку, однако это понизит Скорость и Управляемость транспортного средства на 1. Так что вы можете посадить на квадранцикл ещё одного метачеловека, или,

наплевав на правила безопасности, набить салон своего седана народом, однако ваше транспортное средство будет куда менее прытким, чем обычно.

МОДИФИКАЦИИ ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА		
<i>Модификация</i>	<i>Доступность</i>	<i>Стоимость</i>
Риг-интерфейс (Rigger interface)	4	1000¥
Стандартное установленное орудие (Standard weapon mount)	8F	2500¥
Тяжёлое установленное оружие (Heavy weapon mount)	14F	5000¥
Ручное управление орудием (Manual operation)	+1	+500¥

Риг-интерфейс (Rigger interface): Встроенная в транспортное средство, эта модификация позволяет вам использовать риг-модуль, чтобы запрыгивать в устройство и управлять им напрямую, через виртуальную реальность, с полным эффектом присутствия. С обычным риг-интерфейсом можно управлять устройством как соединившись с ним напрямую, через оптоволоконный кабель, так и через беспроводное соединение. См. **Быть машиной**, с. ____.

Установленные орудия (Weapon mounts): На транспортных средствах можно установить орудия, количество которых не должно превышать **Тело транспортного средства / 3** (округлённое в меньшую сторону), причём Тело без учёта бонусов от имплантов. *Стандартное* орудие подразумевает штурмовую винтовку (assault rifle) любого типа или орудие меньшего размера и до 250 зарядов к нему. *Тяжёлое* орудие считается за два установленных орудия, и подразумевает любое оружие и боеприпасы к нему: либо до 500 патронов в патронных лентах, либо ракеты/снаряды, количеством до **Тела** транспортного средства. Все установленные орудия управляются удалённо и могут поворачивать дуло на 90 градусов как вертикально, как и горизонтально. Транспорт можно модифицировать так, чтобы управлять орудиями стало возможно вручную, но только в случае, если это транспортное средство, не дрон, плюс это будет строить дополнительных денег.

БАЙКИ (BIKES)

Для управления байками используется навык Управление Наземным Транспортom (Pilot Ground Craft). Большинство моделей оборудовано электрическими двигателями или гибридными двигателями на биотопливе.

БАЙКИ										
Наземный транспорт	Управляемость*	Скорость*	Ускорение	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Места	Доступность	Цена
Додж Скут (Dodge Scoot)	4 / 3	3	1	4	4	1	1	1	—	3000¥
Халей-Девидсон Скорпион (Harley-Davidson Scorpion)	4 / 3	4	2	8	9	1	2	1	—	2000¥
Ямаха Граулер (Yamaha Growler)	4 / 5	3 / 4	1	5	5	1	1	1	—	5000¥
Судзуки Мирейж (Suzuki Mirage)	5 / 3	6	3	5	6	1	2	1	—	8500¥
*Управляемость и Скорость описаны в следующем формате: на дороге/на бездорожье.										

Додж Скут (Dodge Scoot): Этот скутер работает на электричестве, а максимальная скорость, до которой он может разогнаться, вызовет разве что смех. Он компактный, экономичный, и дешево стоит, но ни один уважающий себя шедоураннер не будет ездить на нём ни за что на свете.

Харлей-Девидсон Скорпион (Harley-Davidson Scorpion): Это классический тяжёлый дорожный байк, напичканный хромом, с мощным корпусом, толстой бронёй, самого грозного вида. Очень популярен среди уличных банд определённого сорта, а также среди здоровых крепких орков и троллей, которые не беспокоятся о незначительных штучках вроде «да я ходячее клише». Этот байк достаточно крепкий, даже чтобы участвовать в гонках боевых байков.

Ямаха Гроулер (Yamaha Growler): Это крепкий байк-внедорожник используется на мотокроссах и в других экстремальных видах спорта; именно его вы частенько видите на фотографиях, заляпанного грязью, в паре с таким же заляпанным мотоциклистом. Он популярен среди любителей пощекотать нервишки, фанатов дикой природы, и контрабандистов, что промышляют мелкими партиями наркотиков.

Судзуки Мирейж (Suzuki Mirage): Этот японский гоночный байк— быстрая машина с ровным ходом, популярная среди членов уличных банд иного типа— стоит упомянуть, что и «Судзуки», и «Мирейж» любимы Резчиками, однако Древние предпочитают «Мирейж» и подобные ему модели. Как и «Скорпион», «Мирейж» частенько используют участники мотогонок.

МАШИНЫ (CARS)

Для управления машинами используется навык Управление Наземным Транспортom. Большинство из них оборудованы электрическими двигателями или гибридными двигателями на биотопливе.

МАШИНЫ										
Наземный транспорт	Управляемость*	Скорость*	Ускорение	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Места	Доступность	Цена
С-N Джекреббит (C-N Jackrabbitt)	4 / 3	3	2	8	4	1	2	2	—	10000¥
Хонда спирт (Honda Spirit)	3 / 2	4	2	8	6	1	2	2	—	12000¥
Хендэ Син-Хён (Hyundai Shin-Hyung)	5 / 4	6	3	10	6	1	2	4	—	28500¥
Еврокар Вествинд 3000 (Eurocar Westwind 3000)	6 / 4	7	3	10	8	3	5	2	13	110000¥
Форд Америкар (Ford Americar)	4 / 3	3	2	11	6	1	2	4	—	16000¥
СК-Бентли Конкордат (SK-Bentley Concordat)	5 / 4	5	2	12	12	2	4	4	10	65000¥
Мицубиси Найтскай (Mitsubishi Nightsky)	4 / 3	4	2	15	15	3	5	8	16	320000¥
*Управляемость и Скорость описаны в следующем формате: на дороге/на бездорожье.										

Крислер-Ниссан Джекреббит (Chrysler-Nissan Jackrabbitt): Это дешёвый, повсеместно распространённый легковой электромобиль изготавливался в Северной Америке в течение нескольких десятилетий. Даже когда североамериканские фабрики остановились, в странах третьего мира появились десятки предприятий, которые изготавливали низкокачественные копии этой машины. А тот факт, что на дорогах по-прежнему множество «Джекреббитов», говорит, что модель до сих пор поддерживается.

Хонда Спирит (Honda Spirit): Этот двухместный трёхколёсный транспорт с блестящим корпусом популярен среди жителей муравейников, которым каждый день приходится ездить на работу из-за города. «Спирит» оборудован навесом-полусферой на случай плохой погоды, обработанной специальным химическим составом, что «*гарантирует нейтрализацию до 89% кислотного дождя*».

Хендэ Син-Хён (Hyundai Shin-Hyung): Этот дешёвый седан с четырьмя дверьми—мощная и быстрая машина, отлично подходит молодым работникам корпов, которые хотят продемонстрировать друзьям свою крутость социально приемлемым и конструктивным способом. Доступная по исключительно низким ценам, «Син-Хён»

зачастую сильно модифицируется любителями тюнинга с целью увеличения эффективности, вплоть до полной неузнаваемости. «Син-Хён» — дешёвая, быстрая и манёвренная модель. Что ещё нужно для счастья? Этот факт делает её очень популярной среди членов Тριάд и Якудза, так же как и среди головорезов богатых уличных банд и богатеньких детишек, которые любят шататься по трущобам.

Еврокар Вествинд 3000 (Eurocar Westwind 3000): Классическая машина, быстрая, с блестящим корпусом и низко расположенными сидениями идеально подходит как для бизнеса, так и для отдыха. Это спортивное авто, использующее технологии экономии топлива, сочетает в себе шик и производительность; большинство отбросов, что прокладывает себе путь сквозь тени, могут только мечтать о ней. Стильные очертания корпуса и мощный двигатель делают модель популярной среди фанатов авто, любящих поиграть мускулами.

Форд Америкар (Ford Americar): Этот седан с четырьмя дверьми имеет приемлемую цену, вместительный багажник и отличную систему безопасности. Благодаря такому счастливому сочетанию он был самой продаваемой машиной для семейных поездок в Северной Америке, до того, как уступил позиции «Меркьюри комет». «Америкар» — надёжная и экономичная машина, но не особо быстрая и совсем не стильная. Если вам нужно довезти четырёх металюдей из точки А в точку Б, «Форд Америкар» — самый простой и не привлекающий внимания способ сделать это. Машина не относится к числу шикарных или крутых, но иногда шик опасен для жизни.

Зедер-Крупп-Бентли Конкордат (Saeder-Krupp-Bentley Concordat): Этот роскошный седан, стильный, величественный и впечатляющий. Он быстрый и мощный, удобный и безопасный, отлично оборудованный, и, самое важное, он — символ определённого социального статуса. «ЗК-Бентли Конкордат» — это те машины, которые водят звёзды симсенса и орксплойтейшн^{**}-реперы. Если за рулём такой сидит раннер, значит, он достиг успеха. Либо он просто её спёр.

Мицубиси Найтскай (Mitsubishi Nightsky): Этот декадентский, безопасный и высокотехнологичный бронированный лимузин не для вас. Он для сотрудников корпораций, медиазвёзд и мистеров Джонсонов; только в их компании у вас есть шанс насладиться удобствами и роскошью салона «Найтская».

^{**} Музыкальный стиль; особенностью является то, что тексты исполняются на ор'зете, языке орков и троллей.

ГРУЗОВИКИ И ФУРГОНЫ (TRUCKS AND VANS)

Для управления грузовиками и фургонами используется навык Управление Наземным Транспортom. Большинство из них оборудованы электрическими двигателями или гибридными двигателями на биотопливе.

ГРУЗОВИКИ И ФУРГОНЫ										
Наземный транспорт	Управля- емость*	Скорость*	Ускорение	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Места	Доступность	Цена
Тойота Гофер (Toyota Gopher)	5 / 5	4	2	14	10	1	2	3	—	25000¥
GMC Бульдог (GMC Bulldog)	3 / 3	3	1	16	12	1	2	6	—	35000¥
Ровер Модель 2072 (Rover Model 2072)	5 / 5	4	2	15	12	2	4	6	10	68000¥
Арес Рoadмастер (Ares Roadmaster)	3 / 3	3	1	18	18	3	3	8	8	52000¥
*Управляемость и Скорость описаны в следующем формате: на дороге/на бездорожье.										

Тойота Гофер (Toyota Gopher): Классический пикап с отличной подвеской для бездорожья, высокой управляемостью, и лояльной клиентской базой. Модель весьма неприхотлива, но уже немножко устарела, однако её часто можно увидеть на дорогах стран третьего мира и в сельской местности, особенно в НКА. Это не самая визная тачка, которую вы можете купить, однако её мощный двигатель и большой багажник, без сомнения, пригодятся, если потребуется перевезти большой груз.

GMC Бульдог Степ-Ван (GMC Bulldog Step-Van): Эта модель, изготовленная компанией «Дженерал Моторс», уже долгое время занимает первое место в списке продаж. «Бульдог Степ-Ван» — вместительный (и бронированный!) фургон для доставки грузов, которому отдают предпочтение почти все, начиная с легальных контор, занимающихся перевозками, и силовых структур, до крупных гагстерских сообществ и шедоураннеров. В фургоне достаточно места для людей, снаряжения, или чего-то ещё, что вам нужно перевезти, плюс двигатель и ходовая часть способны работать даже после получения значительных повреждений.

Ровер Модель 2072 (Rover Model 2072): Больше и мощнее, чем ему следовало бы быть, этот роскошный фургон— самый шикарный из всех фургонов, и так же, как «Бентли», служит символом высокого статуса. Ко всему прочему, он грозно выглядит благодаря своим размерам и оборудован для путешествий по дикой местности. Или, что случается куда чаще, по элитным городским кварталам. Это дорогое транспортное средство хорошо защищено и считается престижным, а потому становится всё более и более популярным среди отрядов охраны, которая должна действовать под прикрытием либо не привлекая внимания.

Арес Рoadмастер (Ares Roadmaster): Радуйся, чаммер, что можешь купить эту охерительную бронированную машину легально. Легальное предназначение «Рoadмастера»— перевозить грузы, которые по каким-то причинам требуется защитить; возможно, скорость и манёвренность этой модели как у танка, и быстрой её не назвать, однако она может без особого ущерба выдерживать огонь из маленьких орудий и даже попадание гранат. Многие команды с радостью пожертвуют ради такого долей быстроты.

ЛОДКИ (BOATS)

Для управления лодками используется навык Управление Водным Транспортом.

ЛОДКИ										
Водный транспорт	Управляемость	Скорость	Ускорение	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Места	Доступность	Цена
Сэмыювени Оттер (Samuvani Otter)	4	3	2	12	6	2	2	8	—	21000¥
Юнькхай Гала Тринити (Yongkang Gala Trinity)	5	6	3	10	6	1	1	3	8	37000¥
Морган Катлес (Morgan Cutlass)	5	4	2	16	10	3	5	6	14R	96000¥

Сэмыювэни Крискрафт Оттер (Samuvani Criscraft Otter): Этот транспорт средних размеров обычно используется для водных прогулок, рыбалки, перевозки лёгких грузов, и различных вспомогательных задач. «Оттер»— лодка пример пять метров в длину, обтекаемой формы, с открытым корпусом из стеклопластика; она отлично годится для выполнения повседневных задач, но на ней нет специального оборудования для действий в какой-то конкретной сфере.

Юнькхань Гала Тринити (Yongkang Gala Trinity): Этот маленький быстрый катер известен как любимый транспорт контрабандистов. Обычно он быстро собирается на месте из заранее приготовленных деталей и комплекта для сборки каркаса, причём товар помещается непосредственно внутрь корпуса; затем, по прибытии, «Тринити» вновь разбирается на части. Стоимость товара сполна компенсирует стоимость лодки, которая таким образом используется лишь единожды, и позволяет уйти с прибылью на руках.

Морган Катлес (Morgan Cutlass): Популярная патрульная лодка. Снабжена двумя установленными тяжёлыми орудиями с ручным управлением (обычно это LMG) и комплектом высокочувствительных сенсоров.

СУБМАРИНЫ (SUBMARINES)

Для управления субмаринами используйте навык Управление Водным Транспортom.

СУБМАРИНЫ										
Водный Транспорт	Управляемость	Скорость	Ускорение	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Места	Доступность	Цена
Протей Лампрей (Proteus Lamprey)	3	2	1	6	6	1	3	4	—	14000¥
Вулкан Электронавт (Vulkan Electronaut)	3	3	1	12	10	4	4	2	10	108000¥

Протей Лампрей (Proteus Lamprey): В этом подводном глссере*, который обычно используется для инспекций и перевозок, есть место для четырех пассажиров, экипированных для дайвинга (несмотря на то, что «Лампрей» относится к субмаринам, он почти не защищает пассажиров от опасностей глубин). Военные модели «Лампрея» используются для водных операций по проникновению, в которых принимает участие морской спецназ, пользующийся особым снаряжением, например, подразделение «Морских котиков» СКАШ. «Лампрей» также снабжён отсеком для дронов, ёмкость которого позволяет разместить одного морского дрона среднего размера или меньше, для исследования глубин, которые пассажиры исследовать не могут.

Вулкан Электронавт (Vulkan Electronaut): Эта двухместная минисубмарина— самая дешёвая их числа доступных, к тому же модель представлена в немалом количестве вариаций, предназначенных для выполнения разных задач. Чаще всего используется при патрулировании, разведке на коротких дистанциях, или рейсах с целью доставки снабжения, однако также её может взять в кредит команда шедоураннеров, которая хочет подобраться к цели на воде с неожиданной стороны.

* Катер с V-образно вогнутым днищем.

ВОЗДУШНЫМИ СУДАМИ С НЕПОДВИЖНЫМ КРЫЛОМ (FIXED-WING AIRCRAFT)

Для управления воздушными судами с неподвижным крылом используется навык Управление Воздушным Транспортom.

САМОЛЁТЫ С ЖЕСТКИМ КРЫЛОМ										
Воздушный транспорт	Управляемость	Скорость	Ускорение	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Места	Доступность	Цена
Артемис Найтвинг (Artemis Nightwing)	6	3	1	4	0	1	1	1	8	20000¥
Сессна C750 (Cessna C750)	3	5	3	18	4	2	2	4	8	146000¥
Р-Ф Фоккер Тундра-9 (R-F Fokker Tundra-9)	3	4	3	20	10	3	3	24	12	300000¥

Артемис Индастрис Найтвинг (Artemis Industries Nightwing): «Найтвинг» — старая модель ультралёгкого самолёта, очень похожая на те, что были в конце двадцатого века. «Найтвинг» оборудован скрытым в корпусе электромотором, благодаря чему он почти не шумит и не греется. Изначально это было сделано, чтобы снизить отрицательное влияние на окружающую среду, в том числе и «шумовое загрязнение», однако возник любопытный побочный эффект: подобные качества небольшой, похожей на планер модели приходится весьма на руку, если нужно проскользнуть куда-то, сохраняя скрытность. «Найтвинг» популярен в среде авиалюбителей из сельской местности, контрабандистов, и всех, кто отдаёт предпочтение классическому незаметному проникновению.

Сессна C750 (Cessna C750): Этот гражданский самолёт с двойным пропеллером может перевозить пассажиров, лёгкие грузы, или использоваться для наблюдения. Благодаря простоте конструкции и экономичности, а также доступной цене, многие— естественно! — сочли, что он будет хорош для перевозки контрабанды.

Рено-Фиат Фоккер Тундра-9 (Renault-Fiat Fokker Tundra-9): Этот джет-амфибия отлично подходит для перевозки тяжёлых грузов и людей, и ему не нужна взлётная полоса для посадки. Он используется корпоративными службами снабжения, чтобы доставлять ресурсы в комплексы в труднодоступных районах, Пробуждёнными охотниками и браконьерами, чтобы преследовать особенно опасную дичь. «Фоккер Тундра-9» относится к типу амфибий; конструкция джета позволяет держаться на поверхности воды, что позволяет ему как садиться на воду, так и взлетать с неё.

ВЕРТОЛЁТЫ (ROTORCRAFT)

Вертолётами управляют, используя навык Управление Воздушным Транспортom.

ВЕРТОЛЁТЫ										
Воздушный Транспорт	Управляемость	Скорость*	Ускорение	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Места	Доступность	Цена
Арес Дрегон (Ares Dragon)	4	4	3	22	8	3	3	18	12	355000¥
Ниссан Хаунд (Nissan Hound)	5	4	3	16	16	2	4	12	13R	425000¥
Нортроп Весп (Northrup Wasp)	5	5	3	10	8	3	3	1	12R	86000¥

Арес Дрегон (Ares Dragon): Это подвижный, крепкий грузовой вертолёт с двойным пропеллером используется для выполнения самых разных задач как в городах, так в труднодоступных регионах Шестого Мира. Элитные силы «Фаервоч», подразделения «Странствующего Рыцаря», часто пользуются этой моделью для доставки тяжёлых грузов в места военных действий, а иногда и на самой войне, как гибридным транспортом, который может применяться и для перевозки солдат, и как боевой тяжеловооружённый вертолёт.

Ниссан Хаунд (Nissan Hound): Это ультрасовременный транспортный вертолёт, который использует Японский Императорский Флот, а также отряды особого назначения по всему миру. Не удивительно, что также он весьма популярен среди корпоративной охраны быстрого реагирования, особенно японских корпов (japanacorp), включая Красных Самураев Ренраку. Эта модель поставляется оборудованная двумя установленными орудиями, чтобы обеспечить защиту драгоценного груза, даже если его приходится эвакуировать с места военных действий или с территории, где очень трудно посадить вертолёт.

Нортроп Весп (Northrup Wasp): Этот одноместный вертолёт создавался специально для полиции и охранных служб. «Весп» — легкобронированный транспорт с установленным тяжёлым орудием — обычный ответ охраны корпораций на проблему под названием «шедоураннеры», если они сочтут её достаточно серьёзной.

САМОЛЁТЫ ВЕРТИКАЛЬНОГО И КОРОТКОГО ВЗЛЁТА/ПОСАДКИ (VTOL/VSTOL)

Транспорт, использующий реактивный двигатель, управляется с помощью навыка Управление Воздушным Транспортном.

САМОЛЁТЫ С ЖЕСТКИМ КРЫЛОМ										
Воздушный транспорт	Управляемость	Скорость	Ускорение	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Места	Доступность	Цена
Арес Венчер (Ares Venture)	5	7	4	16	14	4	4	6	12F	400000¥
GMC Баньши (GMC Banshee)	6	8	4	20	18	4	6	12	24F	2500000¥
Фед-Боинг Комьютер (Fed-Boing Commuter)	3	3	3	16	8	3	3	30	10	350000¥

Арес Венчер (Ares Venture): Этот маленький, легкобронированный аппарат собирается из готовых частей на экологических фабриках, и используется контрабандистами по всему миру. Несмотря на то, что контрабандисты приобретают очень много таких моделей, «Венчером» пользуются и для совершенно легальных дел, для охраны, или военных операций. Чаще всего «Венчер» применяется в качестве грузового или пассажирского транспорта; существуют также модели, оборудованные тяжёлым вооружением и крепкой бронёй, предназначенные для патрулирования. «Венчер» охотно покупают жители стран третьего мира.

GMC Баньши (GMC Banshee): Этот быстрый сверхзвуковой воздушный транспорт— классический, образцовый «ти-бёрд»; об этом красноречиво свидетельствуют броня, вооружение, и комплект сенсоров. Военные пользуются легкобронированной моделью для перевозок и разведопераций, а элита контрабандистов любит использовать «Баньши», когда приходится пересекать границу, поскольку она может лететь сквозь каньоны на высокой скорости и низко, невидимая для радаров.

Федерейтед Боинг Комьютер (Federated Boeing Commuter): Этот пассажирский конвертоплан широко используется по всему миру для перемещений внутри города: порхает от одного корпоративного аэропорта в другой, перевозя туда-сюда корпоративный планктон. Шедоураннеры редко приобретают эту модель, однако могут столкнуться с ней, особенно если их забег связан с добычей чего-либо или с охраной.

ПОХОЖИЕ МОДЕЛИ

Вы не найдёте и двух моделей транспортного средства, которые были бы абсолютно одинаковыми, однако многие из них очень похожи. На каждую доступную в продаже модель из числа описанных ниже приходится несколько родственных моделей, моделей-клонов, подражаний, конкурентов, которые носят то же имя, однако различаются маркировкой, стилистикой, и годом изготовления. Это даёт вам возможность отразить огромный выбор марок и брендов, который есть у персонажа, и среди которых он может выбирать что-то согласно своим предпочтениям и знаниям, не забывая игромеханику десятками почти ничем не отличающихся друг от друга машин. Между «одинаковыми

моделями» нет разницы, если не считать марки, и, если ведущий так решит, цены связанных с брендом модификаций, либо небольшого, на очко-другое, различия пары атрибутов.

ТРАНСПОРТНОЕ СРЕДСТВО	ПОХОЖИЕ МОДЕЛИ
Додж Скут	Хендэ Хоппер, Энтертеймент Систем Папуз
Харлей-Девидсон Скорпион	BMW Блитцен, НИКА-ГАЗ Титан
Ямаха Гроулер	Эво Фалькон, НИКА-ГАЗ Росомаха
Судзуки Мирейж	Ямаха Репир, Сандерклауд Контрейл
Крислер-Ниссан Джекреббит	Пежо 112, Опель Луна
Хонда Спирит	У-син Бризер, Тойота Газель
Хендэ Син-Хён	BMW 400GT, GMC Коммодор
Еврокар Вествинд 3000	Порше Агилар, Феррари Диаболус
Форд Америкар	Меркьюри Комет, Хонда Ситизен
S-C Бентли Конкордат	GMC Кадиллак Ноктюрн, BMW X89
Мицубиси Найтскай	Роллс Ройс Фазтон
Тойота Гофер	ГАЗ Р-179, У-син Пхэнь Ёу 4х4
GMC Бульдог Степ-Ван	Рено-Фиат Еврован, Ацтехнолоджи Гавернор
Ровер Модель 2072	Арес Хаммер, Тойота Костер
Арес Рoadмастер	Эсприт Индастрис Сорорита, Ренраку Камэкити
Семьювени-Крискрафт Оттер	GMC Аутрайдер, Келебриан Нимф
Юнькхань-Гала Тринити	Земля-Полтава Крест, Келебриан Дарт
Морган Катлес	Сёрфстар Марин Сикоп, Мессершмит-Кавасаки Харбор Сэнтри
Протей Лампрей	Кальмаар Сифукс, Тойота TLM-2
Вулкан Электронавт	Протей Эксплорер, Ацтехнолоджи Джейд Драйвер
Артемис Индастрис Найтвинг	IFMU Спатц, Судзуки Вингмен
Сессна C750	Лир-Сессна Ровер
Рено-Фиат Фоккер Тундра 9	Аэробус JPFV-03, Тойота TX13
Арес Дрегон	Хьюз Стелиен
Нортроп Васп	Локхид Кестрель, Ренраку Дрегонфлай
Арес Венчер	Кескейд Скреча, Джэдзянь Шэньинь Индастрис Раптор
GMC Баньши	Ацтехнолоджи Лобо
Федерейтед Боинг Коммьютер	Хьюз-Аэропейс Дейтрейдер

МИКРОДРОНЫ (MICRODRONES)

Навык, который используется для управления микродроном, зависит от конкретного дрона.

МИКРОДРОНЫ										
Дрон	Управляемость	Скорость	Ускорение	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Места	Доступность	Цена
Сиавасэ Канмуси (Shiawase Kanmushi)	4	2	1	0	0	3	3	—	8	1000¥
Микроглизсер Белла-Сикорского (S-B Microskimmer)	3	3	1	0	0	3	3	—	6	1000¥

Сиавасэ Канмуси (Shiawase Kanmushi): Этого четвероного дрона-«жука» с первого взгляда сложно отличить от настоящего насекомого. Он идеально подходит, если нужно проникнуть в какое-либо закрытое помещение; присоски на конечностях в сочетании с маленькой массой позволяют ему передвигаться по стенам и по потолку. Тем не менее, «Канмуси» довольно хрупок, и легко сломается, если на него кто-то наступит или он попадёт в зону действия стирателя тегов (tag eraser). Для управления этим дроном используется навык Управление Шагоходом (Pilot Walker skill).

Микроглизсер Белла-Сикорского (Sikorsky-Bell Microskimmer): Бесшумный и прочный, этот дискообразный глизсер меньше фрисби, и может скользить даже по поверхности воды. Дрон движется на воздушной подушке, но его двигатель небольшой и довольно слабый. Микроглизсер легче заметить, чем «Канмуси», однако он всё равно очень маленький. Для управления дроном используется навык Управление Наземным Транспортom; добавляется специализация управления транспортом на воздушной подушке (hovercraft specialization).

МИНИДРОНЫ (MINIDRONES)

МИНИДРОНЫ										
Дрон	Управляемость	Скорость	Ускорение	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Места	Доступность	Цена
МСТ Муха-Шпион (MST Fly-Spy)	4	3	2	1	0	3	3	—	8	2,000¥
Палящее Око Хорайзон (Horizon Flying Eye)	4	3	2	1	0	3	3	—	8	2,000¥

Палящее око Хорайзон (Horizon Flying Eye): Этот сферический летающий дрон удерживается в воздухе благодаря разнонаправленным соплам. Размером с глазное яблоко, он может катиться по земле, однако для преодоления препятствий, например, ступеней или бордюров, он вынужден подниматься в воздух. Версия с встроенной световой (flash-pak) и дымовой гранатой стоит на 500¥ больше; детонация этой гранаты уничтожает дрон. Для управления «Оком» используйте навык Управление Воздушным Транспортom.

МСТ Муха-шпион (MST Fly-Spy): Дрон корпорации Мицухама— размером с крупное насекомое, и выглядит так же, однако может подниматься куда выше. Он может служить «глазом в небе», и весьма полезен обитателям теней, поскольку его трудно заметить. Для управления этим дроном используется навык Управление Воздушным транспортом.

МАЛЕНЬКИЕ ДРОНЫ (SMALL DRONES)

МАЛЕНЬКИЕ ДРОНЫ										
Дрон	Управляемость	Скорость	Ускорение	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Места	Доступность	Цена
Ацтехнолоджи Краулер (Aztechnology Crawler)	4	3	1	3	3	4	3	—	4	4000¥
Локхид Оптик-Х2 (Lockheed Optic-X2)	4	4	3	2	2	3	3	—	10	21000¥

Ацтехнолоджи Краулер (Aztechnology Crawler): Передвигающийся на железных «лапках», этот небольшой дрон может легко преодолевать ступеньки и другие препятствия. Сконструированный для шпионажа в труднопроходимой сельской местности и городах, «Краулер» — крепкое и эффективное устройство. Его программа-Пилот на голову выше пилотов всех остальных дронов. Для управления этим «Краулером» используется навык Управление Шагоходом.

Локхид Оптик-Х2 (Lockheed Optic-X2): Конструкция этого стесл-дрона напоминает миниатюрный самолёт вертикального взлёта. Он размером примерно с кибердеку, если не учитывать крылья, которые, для удобства транспортировки, складываются, когда дрон не на ходу. Когда же его запускают, то он становится величиной с большого ястреба или какую-нибудь другую хищную птицу. Благодаря запатентованной технологии сокрытия следов, эта модель пользуется большой любовью агентов разведки и шедоураннеров. Все Проверки Внимательности, направленные на то, чтобы заметить «Оптик-Х2» (увидеть, услышать, обнаружить с помощью радаров) получают штраф -3 к кубам. Этим дроном управляют с помощью навыка Управление Воздушным транспортом.

СРЕДНИЕ ДРОНЫ (MEDIUM DRONES)

СРЕДНИЕ ДРОНЫ										
Дрон	Управляемость	Скорость	Ускорение	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Места	Доступность	Цена
Арес Дуэлянт (Ares Duelist)	3	3	1	4	4	3	3	—	5R	4,500¥
GM-Ниссан Доберман (GM-Nissan Doberman)	5	3	1	4	4	3	3	—	4R	5,000¥
МСТ-Ниссан Верто-Дрон (MCT-Nissan Roto-Drone)	4	4	2	4	4	3	3	—	6	5,000¥

Арес Дуэлянт (Ares Duelist): Это антропоморфный дрон-шагоход,— диковина, которую некоторые могут назвать новинкой. Он был сконструирован для патрулирования, и передвигался на двух ногах, подобно охранникам-металюдям, а его основным оружием являлись наручные клинки (blade-arms). Впоследствии облик его конечностей был изменён: стилизован под традиционную *ойорой*, самурайскую броню, которую носят Красные Самураи Ренраку, что, конечно, было ехидным подколом мегакорпа-конкурента. Будучи нишевым товаром, редко за пределы своей ниши выходящим, «Дуэлянт» обладает двумя уникальными преимуществами. Во-первых, издалека этого дрона можно перепутать с метачеловеком, из-за антропоморфного силуэта первого, что очень полезно при охране комплексов, страдающих от нехватки персонала. Во-вторых, его наручные клинки, как утверждают, чуть более эффективны в сражении с духами, чем тактика остальных дронов— палить из пушек... или много палить из пушек. Этот дрон поставляется с уникальным автософтом Уровня 3, Наведение (Мечи), и оборудован особыми установленными орудиями— парой мечей. (Установленные мечи нельзя заменить другими орудиями, однако можно установить дополнительные орудия, используя обычные правила модификации) Для управления этим дроном используется навык Управление Шагоходом.

GM-Ниссан Доберман (GM-Nissan Doberman): Этот патрульный дрон на гусеничном ходу может эффективно охранять указанную территорию как днём, так и ночью. На нём установлено стандартное орудие. Для управления «Доберманом» используется навык Управление Наземным Транспортom.

МСТ-Ниссан Верто-Дрон (MCT-Nissan Roto-Drone): Верто-Дрон— серьёзная машинка с пропеллерами на крыльях, которую, благодаря простоте конструкции, легко менять и модифицировать. При расчете количества модификаций и орудий, которые можно установить, считайте, что Значение Тела этого дрона выше на 3. Для управления им используется навык Управление Воздушным Транспортom.

БОЛЬШИЕ ДРОНЫ (LARGE DRONES)

БОЛЬШИЕ ДРОНЫ										
Дрон	Управляемость	Скорость	Ускорение	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Места	Доступность	Цена
Киберспейс Дизайн Далматинец (C-D Dalmatian)	5	5	3	5	5	3	3	—	6R	10000¥
Стальная Рысь (Steel Lynx)	5	4	2	6	12	3	3	—	10R	25000¥

Киберспейс Дизайн Далматинец (Cyberspace Designs Dalmatian): Этот большой и крепкий разведывательный дрон, конструкцией напоминающий вертолёты вертикального взлёта, может зависать в воздухе, а также имеет довольно-таки прочный корпус при сравнительно небольшом весе. Он размером с газонокосилку, когда не активирован; запущенный, он величиной с дельтаплан. И «Одинокая Звезда», и «Странствующий Рыцарь» лицензировали эту модель для слежки и наблюдения в городах. Для управления «Далматинцем» используется навык Управления Воздушным Транспортom.

Боевой Дрон Стальная Рысь (Steel Lynx Combat Drone): Крепкая машина для наземного боя, «Стальная Рысь» снабжена четырьмя «ногами», которые заканчиваются колёсами, и поставляется в комплекте с установленным тяжёлым оружием. Для управления этим дроном используется навык Управления Наземным Транспортom.

Переводчики: LongFang, Gurney_Halleck, Nalia

Этот перевод не предназначен для коммерческого использования.