

Ещё один месяц, ещё одна глава.

*На этот раз— **навыки**. Всё, что должен уметь ваш шедоураннер, чтобы выжить в жестоком шестом мире.*

Обычное предупреждение: черновая версия. Впоследствии возможны изменения некоторых терминов.

Nalia.

НАВЫКИ

Информация в Шестом мире обходится дешевле вчерашнего сойкофе. Повсеместный доступ к Матрице означает, что ценные сведения, или *инфотовар*, о ком и о чем угодно, непременно хранятся в виде файлов где-то. Поэтому, если ты хочешь быть по-настоящему крутым, тебе не достаточно *знать* – ты должен уметь *делать* это. Превратить знание в действие - вот что значит иметь **навык**. Навыки в *Shadowrun*-- совокупность знаний и умений в конкретной области. Они позволяют тебе совершать в Шестом Мире физические, социальные, магические, технические и другие действия. Применить навыки персонаж может настолько же различными способами, насколько люди одеваются. Поскольку навыки отражают большое разнообразие знаний и умений в какой-то области, игроки свободно выбирают конкретные аспекты навыка, которым их персонажи смогут обучаться со временем. Такое углубленное изучение называют специализацией (**Специализации**, с. ____).

ТИПЫ НАВЫКОВ

Навыки- это способности, которым вы обучаетесь в течение долгого времени. Они подразделяются на три основные категории: Активные навыки, Знания, и Лингвистические навыки. Навыки первой категории отражают, что вы делаете, второй – какими знаниями обладаете, а третьей – насколько хорошо взаимодействуете с миром. В процессе создания персонажа, вы выбираете начальные навыки персонажа во всех трех категориях. После начала игры, вы можете улучшить имеющиеся навыки или добавить новые, потратив Карму, которую вы зарабатываете в ходе забегов в тених (с. ____). Уровень навыка не зависит от атрибутов, однако отдельно от атрибутов они не работают. Обычно, совершая действие, вы используете один навык и один атрибут. Вы можете досконально изучить каждый аспект Колдовства, но если у вас нет способности Магия (определяемой вашим атрибутом), которая позволит применить его, вы не будете так могущественны, как могли бы. Хотя навык и не всегда зависит от одного атрибута, каждый навык имеет **связанный атрибут**, с которой он наиболее тесно связан. Это не значит, что вы всегда будете использовать навык с с данным атрибутом, но в большинстве случаев именно с ним. Перечень связанных атрибутов для соответствующих навыков представлен на с. ____.

АКТИВНЫЕ НАВЫКИ

Активные навыки используются, чтобы непосредственно воздействовать на объекты и существ Шестого Мира. К этому типу навыков относятся самые разные умения: от

боевых, позволяющих остаться раннеру выжить в мясорубке, до социальных навыков, дающих возможность убедиться в том что вам заплатят, когда бег кончится.

Полное описание Активных навыков и их специализаций смотрите на стр. ____.

ЗНАНИЯ

Навыки данной группы отражают все знания персонажа по определенной тематике. Число очков Знания в начале игры зависит от атрибутов Логика и Интуиция вашего персонажа. Навыки Знания помогают лучше понять, кем же является ваш персонаж, а также могут повлиять как на отыгрыш, так и на работу в тенях. Знания, которые персонаж получает в течение жизни в тенях, обычно зависят от того насколько они важные или известные.

Знания в *Shadowrun* разбиты на четыре основных группы навыков: Академические знания, Интересы, Профессиональные знания и Уличные знания. Навыки Знания связаны с атрибутом Логика или Интуиция, если не указано иное.

Навыки Знаний рассмотрены подробнее на с. ____.

ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

Лингвистические навыки, как не трудно догадаться, отражают способность персонажа говорить, писать и читать на определенных языках. Чем выше уровень языкового навыка, тем лучше персонаж владеет языком. Вы можете приобрести Лингвистические навыки в начале игры за счет ваших бесплатных очков Знания.

Больше информации о Лингвистических навыках можно найти на с. ____.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАВЫКОВ

Наличие навыка означает, что вы можете это сделать. К сожалению, что бы вы ни делали-- пытались заболтать вышибалу, пробирались на защищённый узел НеоНЕТа, призывали городского духа, да что угодно-- идеальных условий не бывает. Для того, чтобы решить проблему, вам необходим нужный навык. Ведущий скажет вам, в какой ситуации какой навык использовать, и какие модификаторы будут накладываться на количество кубов, которые вы кидаете.

Выбор навыков и модификаторов-- это не точная наука. Не стоит усложнять, особенно если персонаж умеет и собирается сделать что-то, о чем ты не имеешь ни малейшего представления. Без паники, чаммер: эти правила описывают только общие принципы использования навыков и модификаторов.

ГРУППЫ НАВЫКОВ

Группы навыков – это несколько навыков (как правило, три, иногда четыре), объединённые общей идеей. Например, группа навыков Странствия включает в себя Навигацию, Выживание и Выслеживание; все виды навыков, имеющихся у любителя путешествий.

Вы можете приобрести группу навыков, что обойдется дешевле, чем покупать навыки из группы по отдельности. Значение группы навыков распространяется на каждый из навыков этой группы. Например, если у вас есть Странствия 5 и вы пытаетесь выследить

василиска в лесах Совета Салиш-Ши, то при проверке будет считаться, что у вас
Выслеживание 5, так как этот навык входит в группу навыков Странствия.

Увеличение значения группы навыков проводится по особым правилам. Если вы захотите улучшить один из навыков группы, не улучшая другие, то группа распадается, и вы получаете каждый навык, входивший в группу, со значением распавшийся группы. После этого вы можете увеличить желаемый навык как обычно. Если же вы пожелаете вновь объединить навыки в группу (или получить новую), необходимо сначала поднять значение всех навыков группы до одного уровня.

Подробнее об этом рассказано в главе **Развитие Персонажа**, с.____.

ГРУППЫ НАВЫКОВ		
<i>Артистизм (Acting)</i>	<i>Взлом компьютеров (Cracking)</i>	<i>Влияние (Influence)</i>
Обман (Con)	Кибербой (Cybercombat)	Этикет (Etiquette)
Подражание (Impersonation)	РЭБ (Electronic Warfare)	Лидерство (Leadership)
Выступление (Performance)	Хакинг (Hacking)	Переговоры (Negotiation)
<i>Атлетика (Athletics)</i>	<i>Электроника (Electronics)</i>	<i>Странствия (Outdoors)</i>
Акробатика (Gymnastics)	Компьютерная грамотность (Computer)	Навигация (Navigation)
Бег (Running)	Техника (Hardware)	Выживание (Survival)
Плавание (Swimming)	Программирование (Software)	Выслеживание (Tracking)
<i>Биотехнологи (Biotech)</i>	<i>Зачарование (Enchanting)</i>	<i>Колдовство (Sorcery)</i>
Кибертехнологии (Cybertechnology)	Алхимия (Alchemy)	Противостояние заклинаниям (Counterspelling)
Первая помощь (First Aid)	Создание талисманов (Artificing)	Ритуальное колдовство (Ritual Spellcasting)
Медицина (Medicine)	Снятие чар (Disenchanting)	Сотворение заклинаний (Spellcasting)
<i>Ближний бой (Close Combat)</i>	<i>Инженерное дело (Engineering)</i>	<i>Скрытность (Stealth)</i>
Клинковое оружие (Blades)	Авиамеханика (Aeronautics Mechanic)	Маскировка (Disguise)
Дробящее оружие (Clubs)	Автомеханика (Automotive Mechanic)	Воровство (Palming)
Рукопашный бой (Unarmed Combat)	Индустриальная механика (Industrial Mechanic)	Незаметность (Sneaking)
	Судомеханика (Nautical Mechanic)	
<i>Ворожба (Conjuring)</i>	<i>Огнестрельное оружие (Firearms)</i>	<i>Мультизадачность (Tasking)</i>
Изгнание (Banishing)	Автоматическое оружие (Automatics)	Компиляция (Compiling)
Привязка (Binding)	Длинноствольное оружие (Longarms)	Декомпиляция (Decompiling)
Вызов (Summoning)	Короткоствольное оружие (Pistols)	Регистрация (Registering)

Пример

Кевин хочет играть хорошим стрелком. Но пока не может решить, какое оружие ему больше нравится. Поэтому при создании персонажа он покупает группу навыков-- Огнестрельное оружие со значением 5. Через несколько сессий стало понятно, что Митральеза, персонаж Кевина, пользуется только автоматическим оружием. Он накопил Карму для поднятия рейтинга навыка Автоматическое оружие до 6 (что выходит дешевле, чем повысить рейтинг всей группы навыков). Кевин разбивает группу Огнестрельное оружие, и покупает новый ранг Автоматического оружия. Теперь у его персонажа Автоматическое оружие 6, Длинноствольное оружие 5 и Короткоствольное оружие 5.

Если Кевин захочет восстановить группу Огнестрельное оружие, ему придется потратить Карму, чтобы поднять Длинноствольное оружие и Короткоствольное оружие до 6 (что обойдется дороже, чем если бы он поднял всю группу Огнестрельного оружия сразу).

ЗНАЧЕНИЕ НАВЫКОВ

Чем выше значение навыка, тем лучше вы им владеете. Даже тот, кто не имеет навыков стрельбы из пистолета, посмотревшись тридео, может понять, что надо направить оружие на цель и нажать на спусковой крючок, но он и рядом не стоял с тем, кто имеет хотя бы базовый уровень навыка, а значит умеет принимать устойчивые положения для стрельбы, плюс знает достаточно, чтобы, прежде чем открыть огонь, проверить, снято ли оружие с предохранителя.

Значение навыка может колебаться от 1-- что отражает базовый уровень владения навыком-- до 12 (или 13 с качеством Способность), соответствующего пределу метачеловеческих возможностей.

Значение навыка записывается сразу же за его названием. Так, навык Хакерство со значением 5 записывается как «Хакерство 5» в листе персонажа и в других игровых материалах. Значение навыка добавляется к числу кубов, которые вы бросаете при использовании навыка. Когда вам потребуется пройти Проверку, используя значение атрибута и навыка, просто сложите их Значения и возьмите соответствующее количество кубов. Например, чтобы разmozжить Хэллоунеру голову металлической трубой, требуется пройти проверку, используя Дробящее оружие + Ловкость. Если ваша Ловкость 3, а навык владения Дробящим оружием 4, то вы используете 7 кубов для атаки.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Если вы уделяете дополнительное время, оттачивая определенные аспекты навыка, то вы получаете **специализацию**. Если ваш персонаж с навыком Акробатика проводит много времени, занимаясь паркурром, то он будет не только владеть Акробатикой, но и особенно хорошо преодолевать препятствия.

Как только персонаж получает специализацию в навыке, он добавляет 2 куба при прохождении любых проверок, связанных с данным навыком. Специализация записывается в скобках справа от названия навыка. Для отображения бонуса специализации сразу за значением навыка записывается «(+2)». У персонажа может быть несколько специализаций в одном и том же навыке, но в один момент времени

учитывается только одна. Например, персонаж с навыком Клинковое оружие, специализирующийся на Топорах и Парировании, получит только один бонус в +2 куба к проверке, когда парирует топором.

При создании персонажа для каждого навыка допускается брать только одну специализацию (**Создание Шедоуранера**, с. ____), но впоследствии вы можете приобрести ещё какие-либо специализации. Естественно, для того чтобы получить специализации в навыке, необходимо сначала овладеть самим навыком (что означает, что значение навыка должно быть не менее 1). Специализация покупается для конкретного навыка и не может быть получена для группы навыков.

Пример

Петра хочет использовать свои кибер-когти максимально эффективно. Поэтому она берет для навыка Рукопашный бой специализацию Кибероружие. Она записывает себе Рукопашный бой (Кибероружие) 4 (+2).

Теперь Петра будет бросать 6 кубов + число кубов необходимой для проверки характеристики, при использовании кибер-когтей.

НЕТРЕНИРОВАННЫЕ НАВЫКИ

Подготовиться ко все возможным сценариям развития событий невозможно; почти в такой же степени невозможно владеть всеми навыками, которые только есть. Но даже, если у вас нет необходимого навыка, все еще можно надеяться на успех. Вы можете пройти проверку **нетренированного** навыка, используя на проверке кубы только атрибута. Когда вы используете нетренированный навык, это не значит, что у вас есть какая-то особая склонность к действиям этой сферы, даже наоборот. В дополнение ко всем ситуационным модификаторам, пользуясь нетренированным навыком, вы получаете -1 к своим кубам. Если только Ведущий не считает, что вы, применяя не тренированный навык, полностью растеряны, вы можете использовать Преимущество Расширить предел (с. ____), чтобы улучшить свои шансы.

Некоторые навыки настолько сложны, что их не стоит даже пытаться использовать не тренированными. Если у вас их нет - вы автоматически проваливаете проверку. Вождение наземной техники или рукопашный бой, к примеру, довольно простые навыки, которые вы можете использовать без тренировки, если возникнет необходимость.

Авиамеханика, с другой стороны, слишком сложный навык, чтоб пытаться использовать его без тренировки (ракеты и всё такое прочее-- не для мозгов простых людей). Названия навыков, которые нельзя применять без специальной подготовки, выделены в Таблице Активных Навыков (с. ____) курсивом. Также это отмечено в описании соответствующих навыков.

Пример

Никто не предупредил Апагара о том, что в такое позднее время в здании будет кто-то находиться. И вот какой-то ученый спрашивает шедоуранера, как предотвратить утечку какого-то там дрека из какого-то дрекового блока.

Конечно, на украденной Апагаром униформе написано «Центурион секьюрити», но черт подери, если Апагар знает хоть что-то о болтовне с учеными. Ведущий просит Апагара

сделать Проверку Этикета + Обаяния, и было бы очень кстати, если бы у него было хоть сколько-нибудь уровней Этикета.

К сожалению, их у него нет, и Апагар имеет весьма смутное представление о том, как вести себя в такой ситуации.

Он использует навык нетренированным, пытаясь найти подходящий ответ и полагаясь на свое Обаяние, равное 3.

Поскольку Агамар получает за использование нетренированного навыка модификатор в -1 кубик, у шедоураннера только два куба, чтобы убедить сотрудника Корпорации оставить его в покое.

Так может дойти и до стрельбы.

ЗАМЕНА НАВЫКОВ

Если у вас нет навыка, это не значит, что на всех проверках придется использовать его как нетренированный. В некоторых ситуациях Ведущий может позволить использовать другой навык, хотя и может наложить отрицательный модификатор на число кубов. К примеру, если вы пытаетесь замаскироваться с помощью грима, и у вас нет навыка Маскировка, Ведущий может позволить использовать навык Артист, с модификатором -3 на количество кубов.

Вы всегда можете использовать этот прием с заменой навыка, чтоб использовать активный навык вместо навыка знания (например, использовать навык Короткоствольное оружие, чтобы узнать, где находится ближайший производитель "Арес Предатор V"), но не наоборот. Знание истории создания и принципов работы современного пистолета не улучшит ваше умение стрелять.

ЗНАЧЕНИЯ НАВЫКОВ

Ниже описано, какое значение навыка что означает, чтобы вы могли понять, что из себя представляет ваш метачеловек, вне цифр.

НЕТ ЗНАЧЕНИЯ: ПОЛНОЕ НЕВЕЖЕСТВО

Это иное состояние, чем иметь значение навыка, равное 0, особый уровень невежества. Вы не имеете никакого, ни малейшего понятия о предмете, даже об азах. Подобное значение навыка вы можете получить только взяв качество (например, негативное качество Incompetent, с. ____), или, может быть, это обусловлено предысторией персонажа. Вы не можете использовать тот навык нетренированным, и вам даже в голову не приходит использовать его, чтобы решать свои проблемы.

ЗАЧЕНИЕ 0: НЕТРЕНИРОВАНО

Это значение навыка показывает отражает уровень знаний, который метачеловек получает из Матрицы и от общества. Хотя вы и не тренировались, вы знаете, в общих чертах, что нужно делать, и можете попробовать сделать это.

ЗНАЧЕНИЕ 1: НАЧИНАЮЩИЙ

Вы немного знаете, как оно работает, однако не всегда понимаете, как именно.

ЗНАЧЕНИЕ 2: УЧЕНИК

Вы любитель, но не энтузиаст.

ЗНАЧЕНИЕ 3: КОМПЕТЕНТНЫЙ

Вы хорошо знакомы с основами, однако с чем-то сложным у вас проблемы, и вы знаете далеко не все хитрости.

ЗНАЧЕНИЕ 4: ЗНАТОК

Вы действуете уверенно, если условия нормальные. Уровень профессионала для большинства навыков.

ЗНАЧЕНИЕ 5: ПРОФЕССИОНАЛ

Вы знаете, как действовать в незнакомых ситуациях, и решаете проблемы творческими способами.

ЗНАЧЕНИЕ 6: МАСТЕР

Ваши умения высоко оценят на рынке труда. Это максимальное значение навыка, с которым может начать игру персонаж игрока.

ЗНАЧЕНИЕ 7: ВЕТЕРАН

Вы видели знакомы с множеством возможных способов применения навыка, а заодно и невозможных. Остальные спрашивают вас, как сделать то или это.

ЗНАЧЕНИЕ 8: ЭКСПЕРТ

Вы- редкостный талант. Корпорации охотятся за специалистом вашего уровня (или переманивают у других корпораций).

ЗНАЧЕНИЕ 9: ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ УМЕНИЯ

Вы просто воплощение этого навыка. Если у вас несколько навыков такого уровня, то вы славёте всесторонне одарённым.

ЗНАЧЕНИЕ 10: ЭЛИТА

Вы знамениты даже среди лучших в этой сфере.

ЗНАЧЕНИЕ 11: ЛЕГЕНДА

Вы идеал для тех, кто пытается постигнуть это навык. В честь вас называют модели техники.

ЗНАЧЕНИЕ 12-13: ИДЕАЛ

Вы достигли порога мастерства для смертного. Подобный уровень владения навыком демонстрировало лишь 0.00001% всех, кто в принципе владел этим навыком. Самое высокое значение умения-- 13-- можно достичь только если приобрести качество Aptitude.

АКТИВНЫЕ БОЕВЫЕ НАВЫКИ

Когда дело доходит до драки, в ход идут кулаки и вокруг начинают свистеть пули, навыки именно этой группы помогут сохранить вам жизнь. Для всех боевых навыков связанным атрибутом является Ловкость, если только в описании не указано иное. Подробнее о применении навыков в бою читайте в главе Бой, с. ____.

СТРЕЛЬБА ИЗ ЛУКА (Archery)

Используется при стрельбе из дальнобойного оружия, имеющего тетиву. Этот навык позволяет вам свободно обращаться с различными видами луков и стрел, добиваясь наилучшего результата стрельбы.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Нет

Специализации: Лук, Арбалет, Специальные боеприпасы, Рогатка

АВТОМАТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ (Automatics)

Данный навык включает в себя обращение с огнестрельным оружием, чьи габариты больше, чем у компактных пистолетов, но меньше чем у винтовок.

В данную категорию входят пистолет-пулеметы и автоматические карабины.

Применяется не тренированным: Да

Группа навыков: Огнестрельное оружие

Специализации: Штурмовые винтовки, Кибероружие, Автоматические пистолеты, Пистолет-пулеметы.

КЛИНКОВОЕ ОРУЖИЕ (Blades)

Рубиловооооо! Данный навык включает в себя использование всех видов одноручного и двуручного режущего и колющего оружия. Вы искусны в обращении с целым рядом оружия: кинжалами, мечами и топорами.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Ближний бой

Специализации: Топоры, Ножи, Мечи, Парирование

ДРОБЯЩЕЕ ОРУЖИЕ (Clubs)

Данный навык отвечает за умение управляться с любым одноручным и двуручным дробящим оружием.

В руках обладателя этого навыка любой тупой предмет, будь то бейсбольная бита, костыль или дубинка, превращается в грозное оружие.

Применяется не тренированным: Да

Группа навыков: Ближний бой

Специализации: Дубинки, Молоты, Кистени, Посохи, Парирование

ЭКЗОТИЧЕСКОЕ ДИСТАНЦИОННОЕ ОРУЖИЕ (Различное)

Бывает, что традиционное оружие не подходит для решения задачи-- и нужно что-то более специфическое. Данный навык необходимо брать отдельно для каждого типа экзотического дистанционного оружия, которым вы хотите овладеть.

К данной категории относятся, например, духовые трубки, пистолеты с реактивными пулями, огнеметы и лазеры.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: отсутствует

Специализации: отсутствуют

ТЯЖЁЛОЕ ОРУЖИЕ (Heavy Weapons)

К тяжелому вооружению относится стрелковое оружие больше штурмовой винтовки, такое как гранатометы, пулеметы и штурмовые орудия. Данный навык применим только к ручному оружию, не установленному на транспорт. При установке оружия на транспортное средство используйте навык Стрельба из орудий.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: отсутствует

Специализации: Штурмовые орудия, Гранатометы, Ракеты, Пулеметы, Пусковые Установки

ДЛИННОСТВОЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (Longarms)

Данный навык отвечает за умение вести огонь из длинноствольного оружия, такого как спортивные и снайперские винтовки. Навык также применяется при стрельбе из дробовиков.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Огнестрельное оружие

Специализации: Стрельба на дальние дистанции, Стрельба на сверхдальние дистанции, Дробовики, Снайперские винтовки

КОРОТКОСТВОЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (Pistols)

Данный навык отвечает за умение обращаться со всеми видами компактного короткоствольного оружия, включая тайзеры, однозарядное оружие, самозарядное оружие и револьверы.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Огнестрельное оружие

Специализации: Карманные пистолеты, Револьверы, Полуавтоматическое оружие, Тайзеры

МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (Throwing Weapons)

Данный навык применяется при метании любых небольших предметов в качестве оружия.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: отсутствует

Специализации: Аэродинамические снаряды, Ножи, Не аэродинамические предметы

РУКПАШНЫЙ БОЙ (Unarmed Combat)

Навык охватывает различные техники защиты и нападения, в которых тело используется как основное оружие. Рукопашный бой включает в себя все возможные стили боевых искусств, включая те, что основаны на применении кибер-имплантов.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Ближний бой

Специализации: Блокирование, Киберимпланты, Борьба, Боевое искусство (название)

ФИЗИЧЕСКИЕ АКТИВНЫЕ НАВЫКИ

Эти навыки отражают действия, совершаемые с применением физических возможностей организма (за исключением тех, что описаны с Боевых навыках). Особенности применения (или ссылка на то, где приведены специальные правила) указаны в описании каждого навыка.

МАСКИРОВКА (Disguise) (Интуиция)

Использование не магических способов сокрытия личности, включая гримирование и коррекцию внешности. Подробнее о применении Маскировки и Подражания рассказано на с. ____.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Скрытность

Специализации: Камуфляж, Грим, Актерское мастерство, Видео и Тридео

ПОДВОДНОЕ ПЛАВАНИЕ (Diving) (Тело)

Данный навык отвечает за многие ваши действия под водой. Применяется при нырянии с аквалангом, подводном плавании, использовании снаряжения для плавания и длительных задержках дыхания.

Применяется нетренированным: Да;

Группа навыков: Отсутствует;

Специализации: Тип дыхательного аппарата (Криоланг, на Смеси газов, Кислородный, Акваланг), цель погружения (Арктика, Пещеры, Коммерческий, Военный и др.), Контроль Гипервентиляции.

ИСКУССТВО ПОБЕГА (Escape Artist) (Ловкость)

Навык отражает способность персонажа освободиться от пут, используя гибкость тела. Подробнее о применении Искусства побега рассказано на с. ____.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Отсутствует

Специализации: По виду оков (Наручники, Вербки, Пластиковые стяжки и др.), Гибкость

СВОБОДНОЕ ПАДЕНИЕ (Free-Fall) (Тело)

Неважно, прыгаете вы из окна третьего этажа или с борта самолета на огромной высоте, всегда, когда речь идет о прыжках с высоты, вы используете этот навык. Любые способы замедлить или контролировать падение также относятся к этому навыку. Сюда входят прыжки с парашютом, полет в костюме-крыле, спуск по веревке, на эластичном тросе или тарзанке.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Отсутствует

Специализации: Бейсджампинг, Смягчение падения, Банджи-джампинг, Затяжной прыжок (HALO), Низковысотные прыжки, Прыжки с парашютом, Спуск по веревке, Костюм-крыло, Тарзанка

АКРОБАТИКА (Gymnastics) (Ловкость)

Удержите ли вы равновесие, насколько развито ваше тело и насколько хорошо вы его контролируете, все это определяется Акробатикой. Более подробно о способе применения Акробатики рассказано на с. ____, в секции **Прыжки**.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Атлетика

Специализации: Равновесие, Лазанье, Танцы, Прыжки, Паркур, Кувырки.

ВОРОВСТВО (Palming) (Ловкость)

Навык отвечает за возможность стащить, спрятать или пронести небольшой предмет, используя ловкость рук.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Скрытность

Специализации: Ловкость рук, Карманная кража, Мелкое воровство

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ (Perception) (Интуиция)

Показывает насколько вы внимательны к деталям и способны заметить изменения в обычной обстановке. Этот навык жизненно необходим каждому раннеру. Подробнее о применении Внимательности рассказано на с. ____

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Отсутствует

Специализации: Слух, Обоняние, Поиск, Вкус, Тактильный, Визуальный

БЕГ (Running) (Сила)

Бег, как нетрудно догадаться, определяет какое расстояние, вы сможете быстро преодолеть. Подробнее смотри с. ____ . Применение Бега.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Атлетика

Специализации: Бег на длинные дистанции, Спринт, По типу ландшафта (Пустыня, Город, Дикая природа и др.)

НЕЗАМЕТНОСТЬ (Sneaking) (Ловкость)

Нужно попасть туда, где вам совсем не следует находиться? Этот навык позволит вам оставаться незамеченным в различных ситуациях. Подробности на с. ____ . Применение навыков Скрытности.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Скрытность

Специализации: По типу местности (Джунгли, Город, Пустыня и др.)

ВЫЖИВАНИЕ (Survival) (Сила воли)

Оказались в пустыне и при себе только жестяная кружка, пончо и кусок арматуры? Без этого навыка вам не выжить. Выживание – умение остаться в живых в экстремальных условиях в течение длительного времени. Навык определяет умение персонажа решать первостепенные задачи для выживания в агрессивной среде: развести огонь, построить убежище, добыть еду и прочее.

Подробнее о Применении Выживания рассказано на с. ____

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Странствия

Специализации: Пустыня, Лес, Джунгли, Горы, Тундра, Город, любая другая местность.

ПЛАВАНИЕ (Swimming) (Сила)

Навык определяет способность персонажа плавать в различных водоемах. Значение навыка показывает насколько быстро и далеко сможет он проплыть. Подробнее о Применении Плавания рассказано на с. ____

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Атлетика

Специализации: Рыбок, Плавание длинные дистанции

ВЫСЛЕЖИВАНИЕ (Tracking) (Интуиция)

Данный навык позволяет определить проходил ли здесь метачеловек или какой-то другой тип и следовать по его следам. Также позволяет определить скрытые тропы и пути движения. Подробнее о Применении Выслеживания рассказано на с. ____ .

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Странствия

Специализации: Пустыня, Лес, Джунгли, Горы, Тундра, Город, любая другая местность.

ПРИМЕНЕНИЕ АКРОБАТИКИ

Для некоторых способов применения Акробатики применяются особые правила.

ЛАЗАНИЕ (Climbing)

Навык Акробатики применяется для обоих видов лазанья: без страховки и со страховкой. Лазанье со страховкой означает использование специальных средств при подъеме, таких как веревка и обвязка (подробнее с. ____). Залезть куда-либо с оборудованием проще и безопаснее, но требует больше времени на подготовку. Подъем без страховки можно выполнять быстро и не тратя время на подготовку, поскольку вам не требуется никакого снаряжения для этого.

Лазанье это Сложное действие, и количество успехов на проверке Акробатика + Сила [Физический] показывает, насколько далеко вы можете переместиться вверх или вбок при подъеме, в соответствии с Таблицей Лазанья. Чем сложнее подъем, тем больше модификаторов на бросаемое при проверке число кубов. Модификаторы указаны в Таблице Лазанья.

ТАБЛИЦА: ЛАЗАНИЕ	
Ситуация	Преодолеваемое расстояние (округление в большую сторону)
Персонажу помогают спускаться вниз (по верёвке)	2 метра
Персонажу помогают карабкаться вверх	1 метр за успех
Персонажу помогают карабкаться горизонтально	1 метр за 2 успеха
Персонажу помогают карабкаться вверх ногами (по потолку, например, или под выступом)	1 метр за 3 успеха
Персонаж карабкается вверх без посторонней помощи	1 метр за 2 успеха
Персонаж спускается вниз без посторонней помощи	1 метр за успех
Ситуация	Модификатор к кубам
Персонажу помогают	+2
Поверхность, по которой вы карабкаетесь...	Модификатор к кубам
Отлично подходит для лазания (например, решётчатый забор)	+1
С выступами (дерево, стена из необработанных камней)	+0
Ровная (кирпичная стена, старое здание)	-3
Гладкая (металлическая стена, гладкий камень)	-5
Скользкая или влажная	-2
Покрытая какой-то скользкой субстанцией	-4

СПУСК ПО ВЕРЕВКЕ (Rappelling)

Спуск по веревке — быстрое соскальзывание с применением специального снаряжения. Скорость скольжения велика и близка к скорости при свободном падении. Такой спуск потребует проверку Свободное падение + Тело [Физический] (2). При наличии соответствующей подготовки и снаряжения вы можете в любое время замедлить спуск и мягко приземлиться. Спуск по веревке требует трату Простого действия, в течение которого вы спускаетесь на 20 метров каждый Боевой ход. Персонажи, спускающиеся по веревке, могут увеличить количество метров, пройденных в течение данного Боевого хода, на 1 за каждый чистый успех, полученный на проверке Свободного падения. Если вы совершаете еще одно простое действие в ту же фазу, например, стреляете, то на число кубов для проверок этого действия и на Свободное падение накладывается модификатор -2. Остановка требует еще одной проверки Свободного падения с тем же пороговым значением. Если вы не проходите проверку, вам не удалось замедлить спуск и вы можете получить урон, если ударитесь об землю на скорости (**Урон от падения**, с. ____).

ЛАЗАНИЕ: ПРОВАЛЫ И ГЛЮКИ

Если при проверке Лазанья или Спуска по веревке вы получили глюк или провалили проверку, то это отменяет любые успехи, полученные на данном броске. Более того, чтобы удержаться, вам необходимо пройти проверку Реакции + Силы. Если, к несчастью, Вы провалили и ее, то Ваш персонаж начинает падать (пролетая около 20 метров за каждый Боевой ход). В следующую свою фазу действия вы можете попытаться остановить падение, пройдя проверку Реакции + Силы со штрафом в -2 куба. Ведущий может позволить вашим товарищам по подъему ухватить вас. Для этого им надо пройти проверку Реакции + Силы.

Персонажи, использующие альпинистское снаряжение, получают возможность пройти еще одну проверку, если падают. Персонаж со страховочным тросом проходит проверку Свободного падения + Логика [Ментальный] против порога, равного половине атрибута Тело (округляется в меньшую сторону) падающего персонажа. Падающий персонаж может использовать Преимущество на этом тесте. Если проверка пройдена успешно, то страховка выдержала и персонаж болтается на тросе. Если же нет, то что-то пошло не так, и персонаж падает (см. Урон при падении, с. ____).

ПРЫЖКИ (Jumping)

Прыгать можно с места или с разбега. Разбежавшись можно прыгнуть значительно дальше, чем прыгая с места, если, конечно, у вас хватает места для разбега. Сделайте проверку Акробатики + Ловкости, применяя подходящие модификаторы. Каждый успех на проверке соответствует преодолению одного метра, если прыгали с места, или двух метров, если с разбега. Вне зависимости от того сколько успехов вам удалось получить, ваш персонаж не может прыгнуть на расстояние превышающее его Ловкость * 1,5 метров (любые чистые успехи сверх этого означают лишь, что вы прыгнули *красиво*).

Для прыжка в высоту выполняется такая же проверка, но каждый успех соответствует 0,5 метрам в высоту. Максимальная высота прыжка составляет $1,5 * \text{рост}$ Вашего персонажа.

Пример

Джейн, выбив дверь, выбегает на крышу. Пули свистят опасно близко. Пара офицеров из Ацтехнологджи преследуют её по пятам. Бегло оглядевшись, Джейн видит, что только два здания находятся достаточно близко, чтобы можно было продолжить бегство, и то что справа, существенно дальше. До крыши дома слева метра два, она легко на него перепрыгнет, но ведь и корпов это вряд ли задержит. Надеясь на удачу, Джейн решает прыгнуть на крышу справа, до которой добрых пять метров. Пройдя проверку Акробатики 3+Ловкости 5, она получает 5 успехов (что меньше ее Физического предела). Долгие годы тренировок в гимнастической школе не прошли зря, и успешно приземлившись на крышу, Джейн оборачивается, чтобы увидеть, как два офицера не раздумывая прыгнули вслед за ней.

Первому удалось без проблем оказаться на той же крыше, что и она, а вот второму повезло меньше. Он запнулся перед прыжком, и совсем немного не допрыгивает до цели. От болезненного падения вниз его спасает напарник, схвативший его за руку. И пока он втаскивает незадачливого коллегу на крышу, Джейн успевает скрыться.

ПРИМЕНЕНИЕ ИСКУССТВА ПОБЕГА

В Шэдоуране вам может грозить не только убийство, но и пленение. Искусство побега дает шанс выбраться почти из любых оков, будь то веревки, наручники или еще какие-либо путы. Чтобы выбраться, сделайте проверку Искусства побега + Ловкости [Физический]. Порог для проверки определяется тем, из каких оков вы пытаетесь выбраться. В случае успешной проверки, вы выбираетесь через минуту (20 Боевых ходов), деленную на число чистых успехов, полученных на проверке. Число кубов для проверки изменяется в зависимости от обстоятельств, в которых вы пытаетесь совершить побег: смотрит ли на вас кто-нибудь (и вы пытаетесь делать все незаметно) или есть ли у вас набор отмычек. Значения модификаторов, применяемых к Искусству побега, указаны в таблице **Искусство побега**.

Ведущий может решить, что некоторые оковы настолько надежны, что из них невозможно выбраться без посторонней помощи.

ТАБЛИЦА: ИСКУССТВО ПОБЕГА	
Оковы	Порог
Верёвка, пластиковые стяжки	2
Металлические наручники	3
Смирительная рубашка	4
Кандалы	5
Упрочнённый материал	+1
Ситуация	Модификатор к кубам
За персонажем наблюдают	-2
Персонажа удерживают физически	-(Сила удерживающего)
У персонажа есть отмычки или что-то, способное разрезать оковы	+2

Пример

Явиться в офис Моноби без должной маскировки было большой ошибкой. Таро даже не успел добраться до лифтов, как его схватила охрана. После непродолжительной стычки он оказался прикованный наручниками к скамье в комнате для досмотра. У Таро есть Искусство побега 6, а его Ловкость 5. Для того чтобы выбраться, ему нужно преодолеть порог 3, т.к. он закован в наручники. Он бросает 11 кубов (6+5) и получает ровно 3 успеха! Заковали его крепко, пришлось повозиться, но теперь он на свободе. Потирая болящие запястья, Таро осматривает комнату, прикидывая, что же делать дальше.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВНИМАТЕЛЬНОСТИ

Проверка Внимательности применяется каждый раз, когда вы пытаетесь что-то обнаружить, используя органы чувств (зрение, слух, обоняние, вкус, тактильные ощущения). Ведущий может попросить вас пройти данную проверку, или вы сами можете заявить простое действие Внимательно осмотреться, и выполнить данную проверку.

Преодоление порога при проверке Внимательность + Интуиция [Ментальный] означает что вы заметили что-то опасное или важное (или и то и другое). Чистые успехи, полученные на проверке, позволяют заметить больше подробностей.

Если кто-то пытается от вас спрятаться или проскользнуть незамеченным, то ему придется выполнять встречную проверку используемого им навыка против вашей Внимательности (подробнее Использование навыков Скрытности, с. ____).

Для проверок Внимательности, задействующих зрение (таких большинство) применяются те же модификаторы Освещения и Видимости, что и для атак в бою (подробнее Модификаторы окружения, с. ____).

Другие модификаторы, применимые к проверке Внимательности, указаны в соответствующей таблице.

Для группы людей, пытающихся заметить одно и то же, применяется Командная проверка навыка (см. с. ____)

МОДИФИКАТОРЫ ПРОВЕРКИ ВНИМАТЕЛЬНОСТИ	
Ситуация	Модификатор кубов
Наблюдателя отвлекают	-2
Наблюдатель ищет/пытается услышать что-то определённое	+3
Объект или звук не в непосредственной близости	-2
Объект или звук далеко	-3
Объект или звук каким-то образом выделяются на общем фоне	+2
Звук, запах или видимый объект мешают	-2
У наблюдающего есть какие-либо приспособления для наблюдения	+ (Уровень устройства приспособлений)
Видимость и свет	Модификаторы окружения, с. ____

ПОРОГ ПРОВЕРОК ВНИМАТЕЛЬНОСТИ

Объект/событие...	Порог	Примеры
Заметный/Большой/Громкий	1	Неоновая вывеска, бегущая толпа, крик, выстрелы из огнестрельного оружия
Обычный	2	Уличный знак, пешеход, беседа, выстрел из оружия с глушителем
Незаметный/Маленький/Приглушённый	3	Закатившийся под стол предмет, контактные линзы, шёпот
Спрятанный/Очень маленький/Беззвучный	4	Тайная дверь, иголка в стоге сена, беззвучная речь

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БЕГА

Навык Бега, позволяет Вам увеличить дистанцию, которую Вы способны преодолеть за Боевой ход, используя Спринт (с. ____) в фазу действия.

Для этого вы делаете проверку Бега + Силы [Физический]. Каждый успех увеличивает преодолеваемую дистанцию в этот Боевой ход на 1 или 2 метра, в зависимости от вашего метатипа (см. **Движение**, с. ____).

Ведущий может наложить на проверку различные модификаторы, учитывающие, например, тип местности (каменистая, оледенелая и т.п.). Максимальная продолжительность (в минутах) безостановочного бега для Вашего персонажа равна (Телу + Бег)*10. Если вы продолжаете бежать сверх этого значения, то начинаете получать Урон от усталости (см. Урон от усталости, с. ____).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАВЫКОВ СКРЫТНОСТИ

Проверки навыков из группы Скрытность позволяют определить остались ли вы незаметным, когда кто-то пытается вас обнаружить. Попытка обнаружить скрывающегося персонажа — это встречная проверка Внимательности + Интуиции, на которую накладываются подходящие модификаторы Внимательности (см. с. ____). Ведущий может решить заменить при проверке Внимательность на один из навыков группы Скрытность, подходящий по ситуации.

Например, если Убийца Триады пытается вычислить вас в толпе, то он может пройти проверку Незаметность + Интуиция, т.к. он сам обладает большим опытом сокрытия личности.

Пример

Тумблер пытается сбросить хвост в толчее улиц нижнего Сизтла. Он знает, что коп под прикрытием насаждает ему на пятки, поэтому, накинув на голову капюшон, ныряет в толпу. Тумблер проходит проверку Незаметность 3+Ловкость 3 и выкидывает два успеха. Ведущий решает использовать при проверке Незаметность полицейского, бросая Незаметность 5 + Интуиция 4. Кроме того, полицейский целенаправленно ищет в толпе

именно Тамблера и знает как он выглядит, за что получает +3 куба, но на улице очень много народу, что налагает штраф в -2 куба. В итоге, он получает 1 бонусный куб, и будет бросать на проверке 10 кубов. Он получает 6 успехов, а значит Тамблеру не удастся так просто скрыться.

ПРИМЕНЕНИЕ МАСКИРОВКИ И ПОДРАЖАНИЯ

Определение результатов маскировки и подражания требует встречной проверки. Первый раз, когда персонаж маскируется под кого-то (накладывает грим, переодевается), определяется качество маскировки: делается проверка Маскировки + Интуиции [Ментальный]. Количество успехов на этой проверке определяет порог сложности раскрытия маскировки для всякого, кто попытается понять это. Подражание может как использоваться отдельно, так и применяться для большей убедительности маскировки. Для этого следует сделать проверку Подражание + Обаяние [Социальный] и добавить количество успехов к порогу сложности раскрытия маскировки. Если же подражание используется для других целей, не связанных с маскировкой, например, имитация голосом каких-то звуков, используется обычная встречная проверка. Маскировочный набор (Инструменты, с.____) может применяться при создании образа при маскировке, по правилам Создание и починка (с.____). Добавьте половину порога Расширенной проверки Маскировки в качестве бонуса к Проверке Маскировки. Максимальный бонус не может быть больше 4.

Пример

Кейд считает, что в Эво лучше всего пробраться под видом рабочего. Несколько дней он провел, наблюдая за рабочим, на которого был похож больше остальных. Хватило пары бутылок, чтобы Адам Фармар выложил ему все о своей жизни.

Споив его окончательно, мистера Фармара связали, оставив в багажнике машины Кейда. Переодевшись в одежду пьяного работяги Кейд довершает образ используя немного грима, становясь еще более похож на Фармара. Он бросает свою Маскировку 2 + Интуиция 4 и получает два успеха. Одежда сидит неплохо, но такого маскарада может быть недостаточно для бдительного охранника. Кейд подъезжает на машине Фармара к воротам, где его просят показать удостоверение. Рассмеявшись, словно Фармар, Кейд немного поболтал с охранником.

Он бросает Подражание 3 + Обаяние 4, получая 4 успеха. Таким образом порог сложности раскрытия его маскировки становится 7. Охранник в свою очередь делает проверку раскрытия маскировки, бросая Внимательность 4 + Интуиция 3.

Получив всего 2 успеха, он верит в то, что это Адам Фармар, и позволяет проехать.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЫЖИВАНИЯ

Выживать в Шестом мире стало значительно труднее. Загрязнение окружающей среды достигло небывалых масштабов.

В Великобритании, например, сельская местность была совершенно опустошена чередой токсичных штормов и наводнений. Те же, кто вынужден жить на городских улицах, находятся ничуть не в лучших условиях. На бездомных может напасть как стая огромных крыс, так и какой-нибудь бандит, которому вздумается избить их для забавы.

Навык Выживание применяется во всех экстремальных условиях; это означает, что в него включено и умение выживать в городе, где встреченные люди могут представлять не меньшую опасность, чем дикая природа и звери. Выживание отражает умение находить пищу, воду и временное убежище в любой местности. Если вы находитесь в условиях отсутствия вышеперечисленного 24 часа и более, то Вы должны делать ежедневную проверку Выживания + Силы Воли [Ментальный]. Модификаторы и пороговые значения для проверки указаны в соответствующей таблице.

Если вы провалили проверку, то найти пищу или убежище не получилось. Не получив необходимого, вы получаете Оглушающий урон, равный удвоенному значению порога проверки. Этот урон не может быть вылечен, пока вы не проспите ночь в условиях, когда нет необходимости делать проверку Выживания. Если Счетчик оглушающего урона заполнен, вы теряете сознание, и т.к. вы не можете больше проходить проверки Выживания, то продолжаете получать урон (Уже физический, потому что вы без сознания) пока вас не спасут или вы не умрете.

ТАБЛИЦА ПРОВЕРОК ВЫЖИВАНИЯ	
Условия выживания	Порог
Нормальные (лес, равнина, город)	1
Умеренно суровые (предгорья, джунгли, болото)	2
Суровые (пустыня, высокогорье)	4
Экстремальные (Арктика, Антарктика)	5+
Ситуация	Модификатор кубов
У персонажа есть снаряжение для разбивки лагеря и/или выживания	+2
У него нет еды или воды	-2
У него есть средства, защищающие от высоких или низких температур	+1
Не подходящие одежда или броня	от -1 до -4
Долгое или тяжёлое путешествие	от -1 до -4
Ядовитая окружающая среда	от -2 до -4
Персонаж ранен	- Штраф за ранения
Погода	Модификатор кубов
Плохая	-1
Ужасная	-2
Экстремально плохая	-4

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЛАВАНИЯ

Плавание — это Сложное действие. Пловец может проплыть за Боевой ход расстояние (в метрах) равное среднему значению между его Ловкостью и Силой. Вы можете предпринять простое действие «спринт», сделав проверку Плаванья + Силы [Физический]. Каждый успех увеличивает проплываемое расстояние на 1 м, или на 2 м, если вы эльф или тролль. Плывете ли вы на поверхности воды, или под ней, не оказывает влияния на скорость вашего передвижения.

Как и бегуны, пловцы начинают испытывать усталость через некоторое время непрерывных физических усилий. (Подробнее **Урон от усталости**, с. ____).

ЗАДЕРЖКА ДЫХНИЯ

Шестьдесят секунд (двенадцать Боевых ходов) — базовое значение времени, на которое персонаж может задержать дыхание, не делая никаких проверок. Если персонажу требуется задержать дыхание на большее время, то необходимо пройти проверку Плаванья + Силы Воли (применяется специализация Контроль Гипервентиляции, если имеется у персонажа).

Каждый чистый успех позволяет задержать дыхание еще на 15 секунд (5 Боевых ходов). Когда время задержки дыхания истекло, персонаж должен вдохнуть или будет получать по 1 ячейке Оглушающего урона в конце каждого Боевого хода, до тех пор, пока не вдохнет. Этому урону нельзя сопротивляться. Когда все ячейки оглушающего урона заполнены, персонаж теряет сознание. После этого он начинает получать по 1 ячейке физического урона в конце каждого Боевого хода, пока не умрет или не будет спасен.

УДЕРЖАТЬСЯ НА ПЛАВУ

Если вы хотите просто не уйти под воду, то можете пользоваться правилами удержания на плаву. Число минут, которое вы можете удерживаться на воде, равно вашему значению Силы. По истечении этого времени пройдите простую проверку Плавание + Сила [Физический] (2). Успешная проверка позволяет вам барахтаться (или оставаться на плаву (float), если у вас есть Плавание) в течение того же количества минут, что и раньше, прежде чем необходимо будет пройти новую проверку. Провал проверки означает, что вас тянет на глубину. Получите 1 ячейку оглушающего урона, которому нельзя сопротивляться. Если у вас есть приспособления, позволяющие вам удержаться на воде, время до проверки и между проверками удваивается. Вы можете продолжать удерживаться на воде до тех пор, пока не потеряете сознание.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЫСЛЕЖИВАНИЯ

Чтобы выследить метачеловека или другое живое существо, вам необходимо совершить проверку Выслеживания + Интуиции [Ментальный]. Значение порога проверки зависит от местности (определяется Ведущим, на основе Таблицы Пороговые значения, с. ____). Если цель пытается замести свой след, то Выслеживание проводится как встречная проверка. Выслеживающий бросает Выслеживание + Интуиция [Ментальный] против Незаметности + Ловкость [Физический] цели. Каждый чистый успех при проверке Выслеживания дает возможность прочитать дополнительную информацию по следам, такую как: количество прошедших существ, тип существ, и как давно они прошли здесь.

В городе же чистые успехи позволяют определить характер движения людских потоков, важные камеры, отчеты о денежных операциях, которые раскроют где и как давно проходила цель. Ведущий подскажет, какие модификаторы применимы к проверкам. Модификаторы определяются погодой, возрастом следов, затоптали ли след другие существа и прочими факторами. Те, кто выслеживает с обученной собакой или другим

обученным животным, используют Приручение Животных как Командную проверку для проверки Выслеживания, совершаемой их животным.

СОЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

Когда персонажи выясняют отношения между собой, как правило, нет необходимости бросать кубы. Другое дело – взаимодействие с неигровыми персонажами. Социальные навыки позволяют договориться и решить проблему, не прибегая к стрельбе и заклинаниям. Как нетрудно догадаться, связанным атрибутом для этих навыков является Обаяние.

Важно помнить, что социальные навыки созданы, чтобы дополнять хороший отыгрыш, а не полностью замещать его.

Проверку социальных навыков рекомендуется проводить либо после хорошо отыгранной сцены, чтобы подвести итог, или же в не очень интересных для отыгрыша ситуациях, чтобы не тратить на них время. Ведущий может применять модификаторы, зависящие от того насколько хорошо вы излагаете свою точку зрения или сколько несусветного дрека вешаете кому-то на уши, не моргнув глазом и не запнувшись.

ОБМАН (ОБАЯНИЕ) (Con)

Обман позволяет манипулировать или одурачить НИП при социальном взаимодействии. Этот навык включает в себя все возможные виды мошенничества и надувательства.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Артистизм (Acting)

Специализации: Забалтывание, Обольщение

ЭТИКЕТ (ОБАЯНИЕ) (Etiquette)

Этикет показывает насколько хорошо вы знаете нормы и правила, принятые в этом обществе. Этот навык в чем-то подобен Незаметности, только в социальной сфере. Он позволяет вам без конфликтов справляться с множеством ситуаций. К тому же персонаж, знающий этикет, знает что не стоит делать и о чем не стоит говорить с определенными людьми, что убережет его от неудобных ситуаций. Подробнее об использовании Этикета рассказано на с. ____.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Влияние (Influence)

Специализации: по культурам и субкультурам (Корпорации, Высшее Общество, Медиа, Наемники, Улицы, Якудза и др.).

ПОДРАЖАНИЕ (ОБАЯНИЕ) (Impersonation)

Подражание — это искусство перевоплощения в другую личность, воспроизводя ее манеры и голос. Но есть определенные физические ограничения. Конечно дварф может подражать голосу тролля, разговаривая по комmlinkу, но обман сразу раскроется, если он попытается сделать это при личной встрече.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Артистизм

Специализации: по метатипу (Дварфы, Эльфы, Люди, Орки, Тролли)

ПРЕПОДАВАНИЕ (ОБАЯНИЕ) (Instruction)

Преподавание — это талант учить других людей. Уровень навыка показывает насколько доступно вы можете объяснить новый материал. Подробнее об использовании преподавания рассказано на с. ____.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Отсутствует

Специализации: по категории Активных навыков или Знаний (Боевые, Языки, Магические, Академические знания, Знание Улиц и др.).

ЗАПУГИВАНИЕ (ОБАЯНИЕ) (Intimidation)

Запугивание позволяет создать впечатление, что вы гораздо опаснее, чем те, кого жертва боялась раньше. И лучше бы ей делать, что говорят. Навык пригодится в различных ситуациях, начиная от ведения переговоров и до проведения допроса. Для Запугивания выполняется встречная проверка: Запугивание + Обаяние [Социальный] против Обаяния + Силы Воли жертвы, с учетом подходящих модификаторов из таблицы Социальные модификаторы (с. ____).

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Отсутствует

Специализации: Ведение Допроса, Ментальное, Физическое, пытки

ЛИДЕРСТВО (Обаяние) (Leadership)

Лидерство — это способность направлять и вдохновлять других. Но в отличие от Обмана, когда убеждают хитростью и ложью, применяя Лидерство, вы опираетесь на свой авторитет. Этот навык всегда полезен в ситуациях, когда у вашего товарища опустились руки от отчаяния, или когда надо кого-то убедить выполнить неприятное поручение. Наличие навыка Лидерства не компенсирует плохую работу в команде и тем более не заменит её. Когда вы используете Лидерство, сделайте встречную проверку Обаяния + Лидерства. См. таблицу **Использование социальных навыков влияния**, чтобы узнать, какие модификаторы использовать.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Влияние (Influence)

Специализации: Командование, Руководство, Вдохновение, Боевой Кураж

ПЕРЕГОВОРЫ (Обаяние) (Negotiation)

При ведении переговоров вы используете все свое обаяние, такт, и познания в психологии, чтобы добиться наилучших условий.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Влияние

Специализации: по категории: Торговые сделки, Контракты, Дипломатия

ВЫСТУПЛЕНИЕ (Performance) (Обаяние)

Этот навык позволяет продемонстрировать вам свои таланты в области искусства. Показывая свои творения, вы используете этот навык, чтобы привлечь публику, а если все получится, то и покорить ее! Подробнее о применении навыка рассказано в разделе **Использование Выступления**, с. ____.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Артистизм

Специализации: по направлению выступления (Представление, Театральное выступление, Комедия, Необычный музыкальный инструмент и др.).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОЦИАЛЬНЫХ НАВЫКОВ

Предполагается, что персонажи в некотором роде изгои, пытающиеся выжить в тених, среди всех этих корпораций, эльфийских принцев, правительств с их интересами, уличных банд и прочих сил, которые сцепились в борьбе за власть и деньги. Те, кто хочет здесь выжить быстро учатся договариваться и сотрудничать с такими же как они сами. Для этого-то вам и пригодятся ваши социальные навыки! Стоит вам зайти в комнату и заговорить с кем-то, как вы поймете, что без этих навыков вам не обойтись.

СОЦИАЛЬНЫЕ МОДИФИКАТОРЫ

Каждый может добиться многого, если, оказавшись в нужное время в нужном месте, потянет за правильные ниточки.

Социальные модификаторы отражают определенные обстоятельства, влияющие на ваше взаимодействие с НИП. Запахи, шум толпы, неподходящая одежда, разные отвлекающие факторы, отношение к вам НИПа-- все это влияет на результаты взаимодействия.

Например, вы должны понимать, что вам придется немало потрудиться, чтобы убедить мистера Джонсона в своем профессионализме, если вы явитесь на встречу в рваных джинсах и заляпанном кровью пальто, и вам в таком случае будет зверски трудно выторговать вознаграждение получше.

Для каждой ситуации Ведущий определяет подходящие модификаторы, основываясь на своем видении и ощущении происходящего. В отличие от ранее сказанного, модификаторы при встречной проверке применяются только к одному из персонажей. Лишь некоторые модификаторы применимы к обоим.

НЕТЕРПИМОСТЬ В ШЕСТОМ МИРЕ

Уже полвека разные метатипы живут бок о бок, однако предубеждения друг против друга до сих пор влияют на отношения между ними. Социальные, культурные и расовые различия определяют, как мы будем относиться друг к другу на протяжении истории. В двадцать первом веке пламя конфликтов типа «наши против не наших» разгорелось даже ярче из-за возвращения магии, появления техномантов, и, конечно, возникновения метачеловеческих рас. Как и в прошлые века, нетерпимые личности стараются обосновать свои убеждения. Маги, говорят они, постоянная угроза, которую невозможно контролировать: если у них есть хотя бы ваш волосок, они могут убить вас, не важно, где вы, где они и какое между вами расстояние. Техноманты, незримые, крадутся в тених цифрового мира, чтобы стащить ваши деньги и разрушить вашу жизнь. Орки и тролли—монстры из ночных кошмаров, которые способны только на насилие. Эльфы и драконы хотят захватить власть над планетой, поработить всех. Предубеждения, которые существовали до Пробуждения, тоже живы, только малость устарели и поблекли на фоне новых «врагов народа».

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОЦИАЛЬНЫХ НАВЫКОВ ГРУППЫ ВЛИЯНИЯ

Большинство социальных навыков направлены на то, чтобы, так или иначе, влиять на окружающих. В зависимости от используемого вами навыка будут совершаться различные виды бросков на встречной проверке. Чтобы узнать, как будет проходить проверка, обратитесь к таблице Проверки для социальных навыков.

Если вы пытаетесь повлиять на группу людей, Ведущий определит лидера группы, кто будет противостоять вам при встречной проверке, хотя вы и не выбирали его целью. А у

лидера есть «туз в рукаве», - это толпа, которая его поддерживает, что дает ему +2 куба на проверку. К тому же он получает бонус, равный количеству людей в толпе, к своему социальному пределу.

ПРОВЕРКИ СОЦИАЛЬНЫХ НАВЫКОВ	
Бросок персонажа	Бросок цели
Обман + Обаяние [Социальный]	Обман + Обаяние [Социальный]
Этикет + Обаяние [Социальный]	Внимательность + Обаяние [Социальный]
Подражание + Обаяние [Социальный]	Внимательность + Интуиция [Социальный]
Запугивание + Обаяние [Социальный]	Запугивание + Воля [Социальный]
Лидерство + Обаяние [Социальный]	Лидерство + Воля [Социальный]
Переговоры + Обаяние [Социальный]	Переговоры + Обаяние [Социальный]
Выступление + Обаяние [Социальный]	Обаяние + Воля

СОЦИАЛЬНЫЕ МОДИФИКАТОРЫ	
Общие модификаторы	Модификатор кубов
<i>Отношение неигрового персонажа к персонажу игрока...</i>	
Дружелюбное	+2
Нейтральное	+0
Подозрительное	-1
С предубеждением	-2
Неприятное	-3
Враждебное	-4
<i>Результат, которого пытается достичь персонаж игрока...</i>	
Выгоден неигровому персонажу	+1
Никак не затрагивает интересы неигрового персонажа	+0
Раздражает неигрового персонажа	-1
Нанесёт вред неигровому персонажу	-3
Станет катастрофой для неигрового персонажа	-4
У персонажа есть репутация на улицах (и неигровым персонажам об этом известно)	+ Имидж (Street Cred), см. с. ____
Сотворено заклинание Контроль Мыслей/Эмоций	-1 за каждый успех
Цель влияния находит персонажа романтически привлекательным	+2
У цели влияния есть туз в рукаве	+2 (ц)
Влияющий не совсем трезв (или находится под воздействием наркотика, или каким-то другим образом одурманен)	-1 (о)
Модификаторы обмана	Модификатор кубов
У персонажа есть правдоподобные на вид доказательства	+1 или +2
У цели влияния есть время обдумать ситуацию	-1
Цель отвлечена	+1
Модификаторы этикета	Модификатор кубов
Персонаж неподходящим образом одет или имеет неподобающий вид	-2
Цель влияния отвлечена	-1 (ц)

Персонаж явно нервничает, взволнован или в ярости	-2
Модификаторы запугивания	Модификатор кубов
Сам облик персонажа внушителен	от +1 до +3
Персонажей больше, чем целей запугивания	+2
Персонаж размахивает оружием или же открыто применяет магию	+2
Персонаж причиняет (или причинил) цели физическую боль (пытка)	+2
Облик цели внушителен	от -1 до -3
Целей больше, чем персонажей	-2
Цель размахивает оружием или же открыто применяет магию	-2
Цель не видит опасности или думает, что персонаж «сделает подобную глупость»	+2
Модификаторы лидерства	Модификатор кубов
Персонаж выше рангом	от +1 до +3
Персонаж явно представитель властей (в широком смысле этого слова)	+1
Цель— фанат персонажа или предана ему	+2
Цель выше рангом	от -1 до -3
Персонаж не является представителем той же социальной страты, что и цель	от -1 до -3
Модификаторы переговоров	Модификатор кубов
Персонажу не хватает знания подоплёки ситуации	-2 (о)
У персонажа есть компромат на противоположную сторону или какой-то козырь	+2 (о)
<p><i>* Если не указано специально, то эти модификаторы накладываются только на кубы проверки персонажа.</i></p> <p><i>(ц) означает, что эти модификаторы накладываются только на кубы проверки персонажа, который является целью влияния</i></p> <p><i>(о) означает, что эти модификаторы могут накладываться на кубы проверки обеих сторон</i></p>	

Пример

Торли ожидал чего угодно, но только не приставленного к голове пистолета. По бандиту, стоящему перед ним, видно, что он с удовольствием вышибет парню мозги, если раннер срочно не объяснит, чего он за ним, бандитом, следил. Подняв руки, Торли ищет выход из ситуации— и первое, что он инстинктивно пытается сделать, это обмануть бандита и его дружков.

У Торли Обман 3 и Обаяние 5, что дает ему 8 кубов, без учета модификаторов. Лгать придется нагло, ведь он не может подкрепить свои слова какими-либо доказательствами, хотя и понимает, что бандиты какое-то время явно следили за ним (-1 куб). К тому же, они так враждебно настроены (-4 куба), что вряд ли станут внимательно слушать.

Но попытаться обмануть—не единственный вариант. Торли – внушительный орк, поэтому мастер игры дает ему +2 куба. Его Запугивание 6 и Обаяние 5 дают ему 11 кубов, а с учетом двух, выданных мастером, получается все 13!

Бросив их, он получает 4 успеха.

У самого бандита всего 5 кубов (Запугивание 2 + Сила Воли 3), но, ощущая поддержку 4 дружков, он получает еще +2 куба, и его Социальный Предел этой проверки увеличивается до 3. На 7 кубах ему удаётся получить лишь 1 успех.

Торли опускает руки и буквально рычит : «Ты ведь понятия не имеешь с кем связался, не так ли, сопляк?». Отступив назад и опустив пистолет, бандит вдруг захотел обсудить сложившуюся ситуацию.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЫСТУПЛЕНИЯ

Выполнив простую проверку с учетом своего Социального предела, вы получите некоторое число успехов; исходя из их количества мастер игры определит насколько впечатляющим было ваше выступление. Если своим Выступлением вы пытаетесь отвлечь кого-то, завладеть вниманием цели, то необходимо пройти встречную проверку. Для этой проверки используется Обаяние + Сила Воли цели (целей), а также применяются подходящие модификаторы из Таблицы Социальных Модификаторов (с. ____).

Пример

Циркачка, наемница, замечает, что ее напарник, БлэкДжсек, никак не может пробраться мимо охранника у парадного входа. Охранник – настоящий громила, такого не получится быстро вырубить, да и подкупить никаких денег не хватит.

Она решает отвлечь охранника, воспользовавшись своим талантом к пародированию. Ее Выступление 8 и Обаяние 6 дают 14 кубов на этот бросок. Однако подозрительное отношение охранника к ней (подозревать всех – это его работа), накладывает штраф в 1 куб. За то, что ее попытки отвлечь внимание раздражают его, Циркачка теряет еще 1 куб.

Итого, у нее остается 12 кубов, на которых ей удастся выбросить 6 успехов (что меньше ее предела, равного 7).

Мастер игры проводит встречную проверку за вышибалу, чтобы понять насколько успешно тот сопротивляется ее юмору. Его Обаяние 3 и Сила Воли 6 дает ему лишь 9 кубов на этот бросок.

Получив 3 успеха, охранник сгибается от хохота. Мастер игры решает, что охранник получает временный штраф в 3 куба (по числу чистых успехов Циркачки) на проверку Внимательности, чтобы заметить Блэк Дджека, проскальзывающего в дверь.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭТИКЕТА

Этикет – это то, что позволяет вам не выделяться на фоне общества, в котором вы находитесь. Владеющий этим навыком способен в любой ситуации действовать так, что никто даже не заподозрит, что он не на своем месте.

Владение этикетом – это нечто большее, чем просто знание соответствующих традиций и правил (их всегда можно найти в Матрице), это скорее тренированное чутьё. Вы можете использовать Этикет, чтобы выглядеть естественно, добившись того что люди будут к вам расположены лучше, нежели к кому-либо чужому. Сделайте встречную проверку Этикета + Обаяние [Социальный] против Внимания + Обаяния [Социальный] целей. Если вам удалось получить хотя бы один чистый успех, то они признали вас. Если вы получили 3 и более чистых успеха, то их отношение к вам улучшается (на одну строчку вверх в таблице Социальных модификаторов, часть, посвящённая отношению к вам неигрового персонажа). Этот навык не должен использоваться вместо отыгрыша, но он подстрахует вас, если вы (игрок) вдруг совершите ошибку, которую ваш персонаж вряд ли бы сделал. Если такая ситуация наступила, пройдите Простую проверку Этикета с порогом, равным тяжести ошибки (устанавливается Ведущим игры на основе **Таблицы Пороговых**

значений, с. ____). Успех означает, что ваш персонаж избежал ошибки. Проходя проверку Этикета с группой неигровых персонажей, используйте те же правила для влияния на группы (**Использование Социальных навыков**, с. ____).

ЭТИКЕТ И ПРОВАЛЫ

Глюк на проверке этикета аналогичен нарушению правил приличия: собеседник раздражается, и вы получаете штраф -2 на вашу следующую социальную проверку. Критический глюк чреват очень грубым нарушением этикета, который неминуемо наложит отпечаток на отношения людьми, с которыми персонаж пытался общаться: это отношение снижается на одну ступень (по направлению к Враждебному). Из-за таких вот ошибок и начинаются долгие ссоры, а то и кровная вражда: неуважительная фраза, сказанная не тому, кому надо-- и армии уличных головорезов приходят в движение...

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕПОДАВАНИЯ

Овладеть навыком можно самыми разными способами: начиная от помощи виртуального инструктора или обучающего видео. Тем не менее, они не заменят наставника из плоти и крови. Чтобы научить кого-то навыку, персонаж должен обладать Значением навыка 4 или выше. Максимальное значение навыка, которому может обучить преподаватель, не может превышать его собственное значение навыка. Обучение-- это проверка Преподавания + Обаяния [Социальный]. Каждый успех на Проверке Преподавания снижает время, за которое ученик улучшает свой навык, на день (см. Character Advancement, с. ____). Преподавание используется также для обучения заклинаниям, сложным формам, ритуалам, и другим техникам. В этом случае правила использования Преподавания немного отличаются, и описаны в соответствующей секции книги.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛИДЕРСТВА

Навык Лидерства отвечает за убеждение и уговоры ваших подчинённых, угрозы им и раздраживание, или за то, чтобы заставить их считать их вашим начальником. Если вы их предводитель (единственный)-- пусть даже на какое-то время-- то вы можете использовать Сложное Действие, чтобы сделать простую Проверку Лидерства + Обаяния [Социальный]. Как именно это помогает, зависит от того, что именно вы пытаетесь сделать.

Командование: Цель сопротивляется с помощью проверки Лидерства + Силы Воли [Ментальный] (с социальными модификаторами, с. ____). За каждый чистый успех, который вы получаете, цель принимает вас как командира на 1 Боевой Ход. Это не работает, если вы как-то подвели её до этого.

Руководство: Ваши успехи аналогичны Совместной Проверке (Teamwork Test) для одного навыка того, кем вы руководите, или Проверку Самообладания, который они делают на своей следующей Фазе Действий или до неё.

Вдохновение: Ваши успехи аналогичны Совместной Проверке для того, кого вы вдохновляете, на Проверке Неожиданности (Surprise Test) оставшуюся часть Боевогохода.

Боевой кураж: Цели вашего внушения добавляют 1 к своему Значению Инициативы за каждые 2 успеха, которые вы получите.

МАГИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

Магические навыки предназначены для тех, кто обладает магией. Чтобы приобретать основанные на магии навыки, персонажу необходимо обладать качеством, которое даёт ему такую характеристику, как Магия: она должна быть равна хотя бы 1 или выше, иначе

навыки применять нельзя. Все подробности об использовании магических навыков смотрите в главе **Магия**, с. ____.

АЛХИМИЯ (МАГИЯ) (Alchemy)

Алхимия используется для создания веществ, которые можно заряжать заклинаниями. Обычно алхимию применяют для того, чтобы сварить зелье, очистить магические реагенты, или создать орихалк.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Зачарование

Специализации: По условию активации (Команда, Контакт, Время), по типу заклинания (Боевые заклинания, Заклинания Обнаружения и т.п.).

АРКАНА (МАГИЯ) (Arcana)

Аркана отвечает за создание магических формул, необходимых для создания заклинаний, талисманов, и всего остального, что позволяет манипулировать магией. Аркана необходима для понимания формул, которые вы покупаете в магазинах или приобретаете каким-то иным образом.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Нет

Специализации: Создание Заклинаний, Создание Талисманов, Формулы Духов.

СОЗДАНИЕ ТАЛИСМАНОВ (МАГИЯ) (Artifizing)

Позволяет создавать магические талисманы. Может использоваться и для экспертизы-- когда вы пытаетесь узнать, что необходимо для создания конкретного талисмана, или для чего этот конкретный талисман нужен. См. **Создание талисманов**, с. ____.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Зачарование

Специализации: Анализ талисмана, Создание (по типу талисмана)

ЧТЕНИЕ АУРЫ (ИНТУИЦИЯ) (Assensing)

Чтение ауры-- способность мага понимать и толковать астральные субстанции. Позволяет получать информацию. «прочитывая» астральную ауру. Этот навык могут брать только те персонажи, которые обладают астральным зрением. Больше информации вы найдёте на с. ____, раздел **Астральное Зрение**.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Нет

Специализации: Ауры *, Астральные следы, По типу ауры (Металюди, Духи, Талисманы, Обереги и т.п.).

АСТРАЛЬНЫЙ БОЙ (ВОЛЯ) (Astral Combat)

Навык Астрального Боя необходим, чтобы сражаться в Астрале. Бой в Астрале использует иные характеристики и атрибуты, нежели бой в физическом мире. См. **Астральный Бой**, с. ____.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Нет

Специализации: По типу оружия-талисмана, По типу противника (Маги, Духи, Астральные барьеры и т.п.).

ИЗГНАНИЕ (МАГИЯ) (Banishing)

* Я не знаю, в чём смысл давать специализацию «Ауры» и специализацию «Аура [тип существа]», но из песни слов выкидывать не стала.

Изгнание используется для разрыва связи между духом и физическим миром. Изгнанные духи возвращаются на свой родной план, и им не нужно завершать не законченные задания.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Ворожба

Специализации: По типу духа (Духи Воздуха, Духи Людей, и т.п.).

ПРИВЯЗКА (МАГИЯ) (Binding)

Используется, чтобы заставить призванного духа выполнять ваши задания. См. **Привязка**, с. ____.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Ворожба

Специализации: По типу духа (Духи Огня, Духи Земли, и т.п.).

СНЯТИЕ ЧАР (МАГИЯ) (Disenchanting)

Навык отвечает за способность персонажа снимать чары с предмета. См. **Снятие чар**, с. ____.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Зачарование

Специализации: По типу предмета (Алхимические Заряды, Талисманы Силы, и т.п.).

РИТУАЛЬНАЯ МАГИЯ (Ritual Spellcasting)

Ритуальная магия-- это магический навык, который позволяет творить ритуальные заклинания. См. **Ритуальная магия**, с. ____.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Колдовство

Специализации: По ключевым словам (Якорь, Заклинание, и т.п.).

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ (Spellcasting)

Этот навык позволяет использовать магию для создания воздействия на окружающий мир; оное воздействие называется заклинаниями. См. **Сотворение заклинаний**, с. ____.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Колдовство

Специализации: По типу заклинания (Боевые заклинания, Заклинания Обнаружения, и т.п.).

ПРИЗЫВ (МАГИЯ) (Summoning)

Используется для вызова духов. См. **Призыв**, с. ____.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Колдовство

Специализации: По типу духа (Духи Земли, Духи Людей, и т.п.).

НАВЫКИ РЕЗОНАНСА (Resonance Skills)

Навыки Резонанса-- уникальная группа навыков, позволяющих оперировать Марицей; только техноманты могут их использовать. Навыки Резонанса, как магические навыки, требуют наличия особого атрибута. Атрибут «Резонанс» также является связанным атрибутом для всех этих навыков.

КОМПИЛЯЦИЯ (РЕЗОНАНС) (Compiling)

Отражает способность превращать сложные цепочки нулей и единиц, машинный двоичный код, в ритмы Резонанса и спрайтов. См. **Спрайты**, с. ____.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Многозадачность

Специализации: По типу спрайта (Инфоспрайты, Техноспрайты и т.п.).

ДЕКОМПИЛЯЦИЯ (РЕЗОНАНС) (Decompiling)

Декомпиляция-- способность персонажа удалять созданные ранее спрайты. См. **Спрайты**, с. ____.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Многозадачность

Специализации: По типу спрайта (Спрайты-посыльные, Спрайты-крушители и т.п.).

РЕГИСТРАЦИЯ (РЕЗОНАНС) (Registering)

Эта способность позволяет техноманту регистрировать спрайты в Матрице, создавая иллюзию того, что они легальны. См. **Спрайты**, с. ____.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Многозадачность

Специализации: По типу спрайта (Спрайты-взломщики, Инфоспрайты, и т.п.).

ТЕХНИЧЕСКИЕ НАВЫКИ (Technical Skills)

Технические навыки используются, когда вы пытаетесь управлять каким-то устройством, или починить его. Разные технические навыки связаны с разными атрибутами; атрибут указан в описании навыка.

АВИАМЕХАНИКА (ЛОГИКА) (Aeronautics Mechanic)

Авиамеханика даёт вам возможность чинить самую разную авиатехнику при наличии необходимых инструментов и запчастей. См. **Создание и починка**, с. ____.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Инженерное дело

Специализации: Аэрокосмическая техника, Самолёты с жёстким крылом, Тяжёлые транспортные самолёты (и дирижабли), Винтокрылы, Самолёты с поворотным крылом, Транспорт на ракетной тяге

ОБРАЩЕНИЕ С ЖИВОТНЫМИ (ОБАЯНИЕ) (Animal Handling)

Этот навык охватывает дрессировку животных, уход за ними, верховую езду на них (если они достаточно большие), и управление неразумными животными. Компетентный дрессировщик может управиться с несколькими животными. Вы можете даже приблизиться к не дрессированному животному и убедить его доверять вам-- или по крайней мере не есть вас.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Нет

Специализации: По конкретным видам животных (Кошки, Птицы, Адские гончие, Лошади, Дельфины и т.п.), Выпас, Верховая езда, Дрессировка

ОРУЖЕЙНИК (ЛОГИКА) (Armorer)

Навыки оружейника охватывают обширную группу умений, которые требуются для создания и починки оружия и брони. В этом случае-- как и в случае всех прочих навыков, связанные с механикой, – для того, чтобы что-то сделать или починить, требуются определённые инструменты. Для того, чтобы узнать порог проверок и то, как толковать результаты, см. **Создание и починка**, с. ____.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Нет

Специализации: Броня, Артиллерия, Взрывчатка, Огнестрельное оружие, Оружие ближнего боя, Тяжёлое оружие, Модификации оружия.

РЕМЕСЛЕННИК (ИНТУИЦИЯ) (Artisan)

Этот навык охватывает несколько разных форм искусства, в том числе и те, которые позволяют создавать предметы ручной работы-- уникальные аналоги фабричной штамповки. Величайшие художники и мастера мира считаются ремесленниками.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Нет

Специализации: по сфере (Кулинария, Скульптура, Рисование, Гончарное дело и т.п.).

АВТОМЕХАНИКА (ЛОГИКА) (Automotive Mechanic)

Автомеханика позволяет чинить все типы наземного транспорта, начиная с торговых автомобилей и заканчивая дронами и танками. Починка требует времени и инструментов. См. **Создание и починка**, с. ____.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Инженерное дело

Специализации: Шагоходы, Транспорт на воздушной подушке, Гусеничный транспорт, Колёсный транспорт

БИОТЕХНОЛОГИЯ (ЛОГИКА) (Biotechnology)

Охватывает большое количество навыков, используемых в первую очередь докторами и учёными для выращивания органических частей тела. Этот навык-- основной для действий, связанных с технологией клонированием и разнообразными биоимплантами. Если имеется в наличии подходящее оборудование, навык Биотехнологии может использоваться для починки повреждённых биоимплантов, клонирования тканей, или обнаружения биоимплантов в теле цели. Этот навык не позволяет персонажам устанавливать или удалять биоимпланты.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Нет

Специализации: Биоинформатика, Биоимпланты, Клонирование, Генная терапия, Эксплуатация резервуаров для выращивания биологических субстанций.

ХИМИЯ (ЛОГИКА) (Chemistry)

Химия позволяет персонажу проводить химические реакции и изготавливать разнообразные химические вещества, начиная с наркотиков, и заканчивая духами и биополимерами, такими как «НьюСкин» (NuSkin). Химия также используется для анализа химических веществ с целью опознать их.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Нет

Специализации: Аналитическая химия, Биохимия, Неорганическая химия, Органическая химия, Физическая химия

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ (ЛОГИКА) (Computer)

Компьютерная грамотность-- основной навык для взаимодействия с Матрицей. Отражает способность использовать компьютеры и другие устройства, подключённые к Матрице. Навык Компьютерной Грамотности показывает, насколько хорошо персонаж умеет управляться с различными операционными системами. Он не позволяет взламывать программный код (за это отвечает Хакинг) или разбирать на части аппаратуру (за это отвечает Техника). См. **Использование компьютера**, с. ____.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Электроника

Специализации: По операции (Редактирование файла, Виртуальное восприятие, Поиск в Матрице и т.п.).

КИБЕРБОЙ (ЛОГИКА) (Cybercombat)

Кибербой-- навык, который используется хакерами для того, чтобы сражаться в Матрице. См. Использование **Кибербоя**, с. ____.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Взлом компьютера

Специализации: По виду цели (Устройства, Сети, ЛЕД, Персоны, Спрайты и т.п.).

КИБЕРТЕХНОЛОГИЯ (ЛОГИКА) (Cybertechnology)

Кибертехнология отражает способность создавать, поддерживать функционирование, и чинить киберпротезы. Персонаж с необходимыми инструментами может чинить или даже делать новые киберимпланты. Кибертехнология не включает хирургию; персонажи, владеющие этим навыком, не могут ставить или снимать кибернетические или органические детали. Однако этот навык может использоваться для модификации или апгрейда кибернетики на киберконечностях. См. **Создание и починка**, с. ____.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Биотехнологии

Специализации: Нателные ипмланты, Киберконечности, Краниальные импланты, Починка

ВЗРЫВЧАТКА (ЛОГИКА) (Demolitions)

Навык взрывчатки используется для того, чтобы подготавливать, устанавливать, взрывать и-- зачастую-- обезвреживать химическую взрывчатку. См. **Взрывчатка**, с. ____.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Нет

Специализации: Промышленная взрывчатка, Обезвреживание, Импровизированная взрывчатка, Пластид

РЭБ (ЛОГИКА) (Electronic Warfare)

РЭБ, то есть Радиоэлектронная борьба-- основы военной радиотехнической разведки. Это навык охватывает создание помех, шифровку, дешифровку и фальсификацию сигналов систем связи. При наличии специального оборудования может использоваться для управления или даже перехвата сигналов различных устройств связи. См. **Использование радиоэлектронной борьбы**, с. ____.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Взлом компьютеров

Специализации: Связь, Шифрование, Глушение, Работа с сенсорами

ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ (ЛОГИКА) (First Aid)

Первая помощь-- способность оказывать срочную медицинскую помощь, аналогичную той, что оказывают парамедики. Этот навык может использоваться для стабилизации состояния раненного или реанимации. Первая помощь не может использоваться для хирургических операция или починки повреждённых имплантов. Чтобы получить большее количество информации, см. **Лечение**, с. ____.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Биотехнологии

Специализации: По характеру полученных ран (Ранения от огнестрельного оружия, Реанимация, Сломанные кости, Ожоги и т.п.).

ПОДДЕЛКА (ЛОГИКА) (Forgery)

Подделка используется для создания контрафактных вещей, или изменения функций уже существующих предметов. В зависимости от того, что вы собираетесь подделать или изменить, вам могут понадобиться особые инструменты или чертежи, чтобы достигнуть поставленной задачи. См. **Использование Подделки**, с. ____.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Нет

Специализации: Контрафакт, Подделка Кредстиков, Фальшивые идентификаторы, Маскировка дефектов, Подделка бумаг

ХАКИНГ (ЛОГИКА) (Hacking)

Используется для того, чтобы находить и использовать в своих интересах дыры в защите компьютеров и прочей электроники. Чтобы больше узнать о использовании хакинга, см.

Использование Хакинга, с. ____.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Взлом

Специализации: Устройства, Файлы, Хосты, Персоны

ТЕХНИКА (ЛОГИКА) (Hardware)

Используется для того, чтобы находить и использовать в своих интересах дыры в защите компьютеров и прочей электроники. Чтобы больше узнать о использовании хакинга, см.

Использование Хакинга, с. ____.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Электроника

Специализации: по типу техники (Коммлинки, Кибердеки, Смартганы и т.п.).

ИНДУСТРИАЛЬНАЯ МЕХАНИКА (ЛОГИКА) (Industrial Mechanic)

Индустриальная механика позволяет чинить или модифицировать большие промышленные устройства, например, линии конвейерной сборки; энергетические генераторы; элементы систем отопления, кондиционирования и вентиляции; промышленную робототехнику, и так далее. См. **Создание и починка**, с. ____.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Инженерное дело

Специализации: Электроэнергетические системы, гидравлические средства; системы отопления, кондиционирования и вентиляции; промышленная робототехника, строительство, сварка.

МАСТЕР ПО ЗАМКАМ (ЛОВКОСТЬ) (Locksmith)

Этот навык охватывает создание, починку и открытие механических и электронных замков. Традиционные механические замки, хоть и считаются артефактами прошедших веков, всё ещё используются кое-где в мире, обычно как атавизмы или в качестве дублирующей системы. Электронные замки куда более распространены, и куда более чувствительны к вашим манипуляциям. См. **Двери, окна и замки**, с. ____.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Нет

Специализации: по типу (Замки с секретом, Кнопочные панели, Магнитные замки, Переключатели, Устройства распознавания голоса, и т.п.).

МЕДИЦИНА (ЛОГИКА) (Medicine)

Медицина используется для сложных медицинских манипуляций вроде хирургических операций. Включает в себя длительный медицинский уход за больными, и позволяет ставить персонажам медицинские диагнозы. Используется, чтобы ставить и удалять кибер- и биоимпланты, однако не может использоваться для починки или ухода за

имплантированными устройствами. Чтобы узнать больше информации, см. **Лечение**, с. ____.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Биотехнологии

Специализации: Пластическая хирургия, Длительный уход, Имплантационная хирургия, Магическое лечение, **Органная культура**, Травматология.

СУДОМЕХАНИКА (ЛОГИКА) (Nautical Mechanic)

Отвечает за эксплуатацию и починку водного транспорта. Этот навык можно эффективно использовать только при наличии специального снаряжения. См. **Создание и починка**, с. ____.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Инженерное дело

Специализации: Моторные лодки, Парусные суда, Корабли, Подводные Лодки.

НАВИГАЦИЯ (ИНТУИЦИЯ) (Navigation)

Отвечает за ориентирование на местности, с использованием технических средств или просто природных инстинктов. Позволяет персонажу читать карты, использовать GPS, навигационные точки ДР, или же ориентироваться по приметам или полагаясь на общее чувство направления. Навигация используется как там, где есть ДР, так и там, где её нет.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Путешествия

Специализации: Дополненная реальность, Ориентирование по звёздам и солнцу, По компасу, Картам, GPS

ПРОГРАММИРОВАНИЕ (ЛОГИКА) (Software)

Программирование используется для создания и управления программами в Матрице. См.

Использование программ, с. _____. Также именно Программирование используют техноманты, когда создают Комплексные Формы.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Электроника

Специализации: Инфомины, или по виду Комплексной Формы (Редактор, Шип Резонанса, Стукач и т. д.).

СОЗДАНИЕ И ПОЧИНКА (building & repairing)

Создание и починка предмета-- Длительная Проверка; ведущий может посчитать, что действие требует наличия определённых инструментов. На проверку накладываются модификаторы из **Таблицы создания и починки** (с. ____). Персонажи, которые хотят создавать новые предметы, должны обладать соответствующими Навыками Знания, чтобы понять и представить устройство предмета.

Ведущий определяет порог проверки и интервал проверок в рамках Длительной Проверки, используя **Таблицу Пороговых Значений** и **Порогов Длительных Проверок** на с. ____.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПОДДЕЛКИ

Талантливые фальсификаторы могут подделать что угодно, начиная с кредитки и заканчивая Моной Лизой. Этот навык чаще всего используется для подделок идентификаторов, подписей и официальных бумаг, однако подделывать можно и другие предметы, какие только вы можете представить, и на создание каких хватит умения.

Создание подделки требует Проверки Подделки + Логике. Придел Поверки-- Физический (для поддельных предметов искусства, подписей, и других материальных предметов) или Ментальные (для кредитов, документов и других предметов, в случае которых информационное наполнение важнее конструкции). Вы получаете указанные в таблице модификаторы к кубам (см. **Таблицу Создания/Починки**), а Ведущий говорит, сколько времени это займёт (подойдёт интервал Длительной Проверки из таблицы Сложности Длительных Проверок).

Качество подделки зависит от количества полученных успехов. Это число становится порогом проверок, связанных с попытками определить подделку. Каждый, кто изучает подделку, делает Встречную Проверку Восприятия + Интуиции [Ментальный] или Подделки + Интуиции [Ментальный]. Если они получают больше успехов, чем качество подделки-- то они понимают, что это подделка.

Поддельные носители информации-- кредиты, документы, ГРЕХи-- не выдержат тщательного изучения, учитывая, насколько легкодоступна в наше время информация. Они выглядят точно так же, как настоящие, однако любая попытка использовать их по назначению (например, перевести нюены, пройти проверку ГРЕХа, и т.д.) открывает, что это подделка.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАВИГАЦИИ

Поскольку пришла эпоха карт в дополненной реальности, для того, чтобы ходить по городу, никаких проверок не требуется. Однако без указаний Матрицы добраться из точки А в точку Б может оказаться чуть сложнее. Проверки Навигации требуются, когда вы двигаетесь по территории, где нет указателей, или которая вам абсолютно незнакома-- например, вы первый раз в Сизтле, и пытаетесь не заблудиться в Подземелье Орков. Необходима Простая Проверка Навигации + Интуиции [Ментальный], порог которой зависит от типа территории, и на которую накладываются модификаторы, отражающие плохую видимость, наличие/отсутствие ориентиров, уже существующих тропинок, указаний местных жителей и тому подобного. Иными словами, порог вам скажет ведущий, основываясь на **Таблице Пороговых Значений**, с. ____.

ТАБЛИЦА СОЗДНИЯ/ПОЧИНКИ	
<i>Ситуация</i>	<i>Модификатор кубов</i>
<i>Условия работы</i>	
Что-то отвлекает	-1
Неудовлетворительные	-2
Плохие	-3
Кошмарные	-4
Отличные	+1
<i>Инструменты и/или запчасти...</i>	
Не подходящие	-1
Отсутствуют	-4 или задача невыполнима
Отличные	+1 или больше
<i>Чертежи и справочные материалы...</i>	
Доступны	+1
Инструкции в дополненной реальности	+2
<i>Если вы работаете, полагаясь на память</i>	
Логика 5+	+0
Логика 1-4	- (5-Логика)

Пример

Если ты не можешь побить их, устрой им саботаж. По крайней мере, так, наверное, мыслили Древние, когда ломали байк Зеро за три часа до начала гонки. Хорошие новости: Тумблер позволил ему поработать в ультрасовременной мастерской (+1 куб), оборудованной полным комплектом ДР-чертежей (+2 куба) и первоклассных запчастей (+1 куб). Плохие новости: байк получил серьёзные повреждения (починить его-- Тяжёлая задача с порогом 18), однако вместе с тем заново собрать байк-- задача Средней сложности (интервал 30 минут). Если Зеро не справится за три часа, он опоздает на гонки, и попадёт в чёрный список местной Триады; тогда сломанный мотик станет меньшей из его проблем.

Зеро делает Проверку Автомеханики 4 + Логики 3. Модификаторы дают ему ещё три куба, итого он кидает 10 кубов. Он получает 4 успеха на первом интервале, и 5-- на втором. Прошёл уже час, и Зеро начинает нервничать. На следующих двух бросках он получает 3 и 4 успеха. Теперь у него 16 успехов. У него осталось всего полчаса-- и если за эти полчаса он получит два успеха, то наконец-то сможет отправиться на гонку...

НАВЫКИ ТРАНСПОРТА (Vehicle Skills)

Навыки транспорта используются для вождения транспортных средств и различных манёвров на них (см. **Транспортные средства**, с. ____). Если не указано обратное, связанным атрибутом Навыков Транспорта является Реакция,

СТРЕЛЬБА ИЗ ОРУДИЙ (Gunnery)

Используется для стрельбы из установленных на транспортном средстве орудий, вне зависимости от того, как и где это оружие установлено. Применяется как когда вы стреляете из орудий напрямую, так и тогда, когда вы пользуетесь сенсорами, чтобы навести их на цель.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Нет

Специализации: Артиллерия, Баллистика, Энергетическое, Ракеты, Реактивные снаряды

УПРАВЛЕНИЕ ВОЗДУШНО-КОСМИЧЕСКИМ ТРАНСПОРТОМ (Pilot Aerospace)

К воздушно-космическому транспорту относятся все виды транспорта со сниженной и нулевой гравитацией, способные совершать суборбитальные и экстраорбитальные перелёты.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Нет

Специализации: Открытый космос, Запуск ракет, Удалённое управление, Псевдобаллистические аппараты, Суборбитальные перелёты

УПРАВЛЕНИЕ ВОЗДУШНЫМ ТРАНСПОРТОМ (Pilot Aircraft)

Этот навык используется для управления пилотируемым или беспилотным воздушным транспортом, который передвигается исключительно в пределах атмосферы.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Нет

Специализации: Аппараты с фиксированным крылом, Аппараты легче воздуха, Удалённое управление, Винтокрылые, Самолёты вертикального взлёта и посадки, Летательные аппараты на ракетной тяге

УПРАВЛЕНИЕ ШАГОХОДОМ (Pilot Walker)

Этот навык используется для управления любым транспортом, который передвигается на двух или более ногах. Персонажи могут управлять шагоходом как напрямую, так и удалённо.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Нет

Специализации: Двunoгие, Четвероногие, Многоногие, Удалённое управление

УПРАВЛЕНИЕ ЭКЗОТИЧЕСКИМ ТРАНСПОРТОМ (Pilot Exotic Vehicle)

Этот навык персонажи должны каждый раз брать заново для каждого конкретного вида экзотического транспорта. Они также могут использовать его для удалённого управления транспортом, если это возможно.

Применяется нетренированным: Нет

Группа навыков: Нет

Специализации: Нет

УПРАВЛЕНИЕ НАЗЕМНЫМ ТРАНСПОРТОМ (Pilot Ground Craft)

Этот навык используется для управления любым наземным транспортом, в том числе и тем, который приводится в движение с помощью работы ног. Этот навык используется как когда транспортным средством управляют напрямую, так и когда им управляют удалённо.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Нет

Специализации: Байки, Транспорт на воздушной подушке, Удалённое управление, Транспорт на гусеничном ходу, Колёсный транспорт.

УПРАВЛЕНИЕ ВОДНЫМ ТРАНСПОРТОМ (Pilot Watercraft)

Этот навык используется для управления водным транспортом, как прямого, так и удалённого.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Нет

Специализации: Суда на подводных крыльях, Моторные лодки, Удалённое управление, Парусные суда, Корабли, Субмарины

СОЗДАНИЕ НОВЫХ АКТИВНЫХ НАВЫКОВ

Несмотря на то, что предложенная система навыков довольно подробна, она вряд и покрывает все умения, которые могут вам понадобиться. Если вам понадобился новый навык, в рамках системы отсутствующий, Ведущий может добавить его. Однако изобретать свой набор навыков для каждого персонажа-- тоже не дело: новые Активные Навыки должны вводиться только когда необходимы для игры.

Если эти условия выполняются, то Ведущий должен выбрать Связанный Атрибут для навыка, группу, к которой навык относится, и решить, можно ли этот навык использовать нетренированным (см. **Нетренированные навыки**, с. ____).

Плюс ко всему, новые навыки должны подчиняться общей закономерности *Shadowrun*: описывать достаточно широкие сферы умений, чтобы оставалась возможность выделить различные специализации.

НАВЫКИ ЗНАНИЯ (KNOWLEDGE SKILLS)

Навыки Знания делятся на несколько групп: Уличное (Street), Академические (Academic), Профессиональные (Professional), и Интересы (Interests). Каждая группа отражает некий жизненный опыт героя, выходящий за рамки бега в тени. Навыки Знания влияют на

проверки иным образом, нежели Активные Навыки. Хотя в некоторых случаях Знание даёт возможность закончить действие, отражая необходимые для этого фоновые знания, чаще оно не даёт кубов для проверки Активного навыка.

На этапе создания персонажа вы бесплатно получаете определённое число очков, которые можете использовать для повышения навыков Знания. Повышение этих навыков подчиняется правилам повышения навыков (**Развитие персонажа**, с. ____).

ВЫБОР НАВЫКОВ ЗНАНИЯ

Навыки Знания позволяют придать индивидуальность вашему персонажу. Они позволяют отразить прошлое персонажа, его предысторию, показать, откуда герой узнал свои Активные навыки. *Shadowrun* даёт возможность вдоволь поиграть на этом поле: вы можете наделить персонажа практически любыми знаниями, которые, по вашему мнению, ему подойдут.

Навыки Знания отражают некий набор познаний, который персонаж получил по своей внутриигровой предыстории. Например, девочка, выросшая в анклав корпорации Эво, будет обладать навыком Корпоративной Культуры. Однако Культура— слишком широкая сфера; ведущий наверняка попросит немного сузить область. Посмотрите примеры навыков Знания на с. ____, чтобы почерпнуть пару-тройку хороших идей.

ЗНАНИЯ И ФАНТАЗИЯ

Навыки знания позволяют добавить последние штрихи к портрету персонажа. Представьте двух уличных самураев с одинаковыми Активными навыками, атрибутами и снаряжением. Однако у одного из них в числе Навыков Знания есть Земледелье, Этнические Танцы и Курение, тогда как у другого—Брэйк-данс, Нео-Хаус музыка и Вечеринки в барах. Думаем, из этих двоих вы без труда выберете того, с кем зависнуть на вечер. Их Знания делают их разными людьми, пусть всё остальное и идентично.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ НАВЫКОВ ЗНАНИЯ

Специализации нужны для того, чтобы сузить ту сферу, которую охватывает знание, до небольшой специализированной области. Например, упомянутая выше девочка, знакомая с корпоративной культурой, может выбрать специализацию Корпоративная культура (Эво), чтобы получать бонус специализации, когда имеет дело с Эво. Специализации сужают область, которую охватывает знание, однако не настолько, чтобы знание становилось абсурдно узким. Например, специализация Корпоративная культура (Эво, социальная культура представителей верхних слоёв корпоративной социальной и финансовой элиты в возрасте от 18 до 25 лет)-- чрезмерно узкая. Навыки Знания позволяют отразить уникальное прошлое персонажа, однако при этом должны приносить пользу.

УЛИЧНЫЕ ЗНАНИЯ

Связанный атрибут Уличных Знаний-- Интуиция. Этот навык отражает ваши знания о городе, знаковых фигурах среди горожан, а также о вещах, которыми можно заниматься на улице. Вы знаете, что за народ живёт в разных кварталах, у кого что можно достать и где что отыскать. Частенько подобная информация быстро устаревает, но ваши инстинкты помогут вам в любом случае.

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

Навыки Академических Знаний связаны с Логикой. Сюда включены университетские предметы вроде истории, науки, дизайна, технологии, магической теории, а также люди и организации, которые со всем с этим связаны. Гуманитарные науки (культурология, искусствоведение, философия и т.д.) тоже относятся к этой категории.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ЗНАНИЯ

Навыки Профессиональных Знаний охватывают сведения об обычных сделках, профессиях и занятиях, например, журналистике, инженерном деле, бизнесе и так далее. Они могут помочь вам, когда на забеге понадобится делать что-нибудь легальное, особенно в корпоративных сообществах. Все навыки Профессиональных Знаний связаны с Логикой.

ИНТЕРЕСЫ

Возможно, это прозвучит странно, однако превращать цели в решето с помощью пуль или магии может быть не единственным вашим увлечением. Интересы отражают те вещи, которые вам просто весело делать. Для этих навыков нет ограничений или готовых списков. Связанным навыком Интересов является Интуиция.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАВЫКОВ ЗНАНИЯ

Навыки Знания отражают то, что знает ваш персонаж-- иногда это то, чего вы, игрок, не знаете. Посмотрите **Таблицу Навыков**, чтобы увидеть примеры различных Знаний. Помните, что общеизвестные факты, вроде главы мегакорпорации и тому подобного, можно быстро найти в Матрице. Навыки Знания отражают иную информацию, не столь легкодоступную.

НАВЫКИ ЗНАНИЯ	
<i>Персонаж хочет узнать...</i>	<i>Порог</i>
Общедоступную информацию	1
Точную информацию	2
Туманную информацию	4
Скрываемую информацию	6+

Пример

Кай-лин знает, что он уже где-то видел этого человека. Он постарел, щёки обвисли, однако он точно его откуда-то знает. Покрой его костюма ясно говорит о том, что этот человек из корпораций, а Кай-Лин знает сиэтлских мистеров Джонсонов (Корпорации, Джонсоны 8). Конечно, Ведущий знает, почему Кай-Лин узнаёт этого человека. Он ставит порог 4, потому что этот Джонсон работал в Сиэтле год назад. Кай-Лин получает 3 успеха. Этого недостаточно, чтобы он вспомнил имя незнакомца, однако достаточно, чтобы у него в памяти всплыло-- этот парень работает на Ацтехнологии!... А это с высокой вероятностью означает одно: неприятности.

НЕСКОЛЬКО ПРИМЕРОВ НАВЫКОВ ЗНАНИЯ

Лучше один раз увидеть, чем что раз услышать; а уж один раз увидеть пример-- в двести раз лучше, не правда ли?
Так вот. Любуйтесь.

ПРИМЕРЫ УЛИЧНЫХ ЗНАНИЙ	ПРИМЕРЫ СПЕЦИАЛИЗАЦИЙ
Банды Сиэтла	Хеллоуинеры, Древние, Пожиратели Мозга, 405 Адских Гончих
Политика СКАШ	Политика конгресса, Политика президента, Политика определённого штата, Политика определённого лобби, Политика определённой партии
Арес Макротехнологии	Демьен Найт, АресСпейс, Оружие Арес, Операции в Сиэтле
Триады Гонконга	Жёлтый Лотос, Красные Драконы, Чёрные Хризантемы
Охранные компании	Одинокая Звезда, Странствующий Рыцарь, Стальной отряд (Hard Corps), Подразделение Охраняя Сиэтла (Seattle Sec Corps)
Жизнь в муравейнике	Бесплатные столовые, Поиск полезных вещей в мусоре, Уличные доктора, Пустующие дома

ПРИМЕРЫ АКАДЕМИЧЕСКИХ ЗНАНИЙ	ПРИМЕРЫ СПЕЦИАЛИЗАЦИЙ
История	По региону (История Америки, История Европы, История Азии и т.п.), по эпохе (Древнее время, Средневековье, Современная история)
Литература	Японская, Начало двадцатого века, по жанру (Научная фантастика, Поэзия, Беллетристика, Любовные романы)
Экономика	Микроэкономика, Макроэкономика
Биология	Анатомия, Микробиология, Паразоология, Психология
Химия	Промышленная химия, Неорганическая химия, Органическая химия, Фармацевтика

ПРИМЕРЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ЗНАНИЙ	ПРИМЕРЫ СПЕЦИАЛИЗАЦИЙ
Архитектура	Коммерческая, Жилые дома, по стилю (Барокко, Бруталистический стиль, Модерн)
Бизнес	Финансы, Распространение, Промышленность, Мегакорпорации, Электронная бухгалтерия, Малый бизнес
Инженерное дело	Химическая промышленность, Гражданская промышленность, Электроника, Механика, Ядерная энергетика
Военное дело	Армия, Флот, Военно-воздушные силы, Морпехи, Службы береговой охраны, Войска особого назначения
Полицейское делопроизводство	По компании (Арес, Ацтехнологии, У-Син), Правительство, Контрразведка, Магия, Матрица, Военные, Физические лица, Частное имущество,

	Семья
--	-------

ПРИМЕРЫ ИНТЕРЕСОВ	ПРИМЕРЫ СПЕЦИАЛИЗАЦИЙ
Клубная музыка	Астральный Рок, Электрон Вэйв, Гоблинский Рок, Повернойз, Рокабилли, Синткор, ВизПанк
Игры в Матрице	Рассвет Атлантов III, Дрэгоншторм, Гранд Лэсни, Мясорубка, Шэдоуран Онлайн
Спорт	Баскетбол, Боевой мотоспорт, Кортбол, Футбол, Смешанные боевые искусства, Американский футбол, Стикбол, Уличные разборки
Наркотики	ЖуЧКи, Крэм (Cram), Дипвид (Deerweed), Неококаин (Novacoke), Спайк (Spike), Скорость (Tempo)
Мода	Харадзюку*, Лондонская мода, Мода Нью-Йорка, Парижская мода

ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ НАВЫКИ (LANGUAGE SKILLS)

Есть несколько ситуаций, когда попытка использовать каким-то образом язык требует броска кубов. Если у персонажа есть лингвистический навык, он не должен делать проверки, чтобы понять другого человека, если общение не выходит за рамки повседневных ситуаций. Уровень навыка персонажа показывает, насколько хорошо он способен общаться на иностранном языке продолжительное время. Однако в ситуации, когда важен точный перевод, Ведущий может потребовать проверки Лингвистического навыка. Чтобы получить больше информации, см. **Использование лингвистических навыков** ниже.

ЯЗЫК (ИНТУИЦИЯ) (Language)

Владение языком-- способность выражать словами, сказанными или написанными, некие значения. Персонажи, которые знают несколько языков, должны приобретать этот навык отдельно для каждого конкретного языка.

Применяется нетренированным: Да

Группа навыков: Нет

Специализации: Чтение/Письмо, Разговор, определённый диалект, определённое арг (lingo)

ЯЗЫКИ ШЕСТОГО МИРА (LANGUAGE IN THE SIXTH WORLD)

Вскоре после Пробуждения искусственные языки начали переживать Ренессанс, обретая всё большую популярность в муравейниках в результате того, что туда переселилось большее число людей. Несмотря на то, что в глобальном плане культурная диаспора сменилась, большинство людей в молодости овладевают одной из вариаций английского с кучей пиджинских словечек из других распространённых языков.

Появление новых рас привело к появлению новых языков. Для рас, которые претендуют на наличие собственной культуры, язык становится тем клеем, который собирает их воедино-- неважно, эльфийский ли это Сперинтиэль (Sperethiel) с его певучими и сложными тонами, или гортанный оркский Ор'зет (Or'zet). Существуют и не-

* Направление японский моды

метачеловеческие языки: драконий (Dragonspeak), язык сасквачей (Sasquatch), язык наг (Naga).

Конец 21го века-- время глобализации, время вездесущей Матрицы. Шеоураннеры живут и работают в мире, утыканном ДРОТаами, где знаки из числа корпоративных символов становятся понятным всем языком, основой любого общения. Года, последовавшие за Пробуждением, изменили само понятие грамотности. В 2047 технологии распознавания голоса, лингвистический скиллсофт и алгоритмы преобразования речи в текст и снова в речь позволяют надиктовать бизнес-отчёт на английском, получить его запись на немецком и зачитать вслух на японском, что значительно облегчает корпорациям поиск клиентов в мире, который компьютерные технологии сделали куда теснее, чем он был до этого.

АРГО (LINGOS)

Арго-- неофициальные языки, которые создаются на основе родного языка с сильным добавлением сленга, жаргона, и метафорического языка, плотно связанного с культурой сообщества. Арго возникают как язык профессионалов какой-то области или какой-то культурной прослойки. Например, словечко из городского говора (Cityspeak) «визный» пришло из жаргона магов. В игровой механике арго представлены как специализации языковых навыков.

2075 ГОД: ЛИНГВИСТИЧЕСКИЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ	
Название	Специфика
Городской (Cityspeak)	Японско-английский пиджин, на котором говорят в Сиэтле
Креольский (Creole)	Смесь французского и английского, на которой говорят в КАИ
Уличный (Street)	Уличный жаргон, свой для каждого конкретного города; его специфика зависит от местного населения.
‘133t-ский (‘133tspeak)	Язык декеров, в основе которого лежит программный код
Мильспец (Milspec)	Военный жаргон, который используют солдаты и наёмники
Корп (Corp)	Технический жаргон, на котором разговаривают офисные работники корпораций и юристы
Орбитальный (Orbital)	Жаргон внеземных колоний

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛИНГВИСТИЧЕСКИХ НАВЫКОВ (USING LANGUAGE SKILLS)

Ведущий может потребовать Проверку Лингвистического Навыка каждый раз, когда персонажу требуется сделать перевод быстро или в сложной ситуации. В **Таблице Лингвистических Навыков** указан порог проверок и возможные модификаторы. Провал проверки Лингвистического навыка означает, что общающиеся стороны не могут понять друг друга. Если вы получаете глюк, то некоторая важная часть информации понята, но превратно. Ведущий должен делать проверку Лингвистического навыка скрыто, чтобы игроки продолжали думать, что понимают, что происходит.

ТАБЛИЦА ЛИНГВИСТИЧЕСКИХ НАВЫКОВ	
Ситуация	Порог
Универсальные темы (голод, страх, физические нужды)	1
Общие темы (повседневная жизнь)	1
Сложные темы (узкая сфера либо сфера, в которой нужны специальные познания)	2
Очень сложные темы (почти любой разговор с использованием	3

специальной технической терминологией)	
Невероятно сложная тема (много терминологии/узкая и мало кому известная область)	4
Ситуация	Модификатор кубов
Разговор идёт на арго (или вариации языка)	-2
Дополненная реальность даёт вам подсказки	от +1 до +4

Пример

Девушка в баре очень красива, но ни слова не знает по-японски. Она здоровается с Хиро на немецком. Хитро улыбается ей, надеясь, что уровень его Немецкий Язык 3 позволит поддержать беседу. Ведущий скрытно делает проверку Лингвистического навыка с порогом 1. Он получает 2 успеха. Однако через некоторое время беседа становится сложнее. Ведущий снова делает проверку, на этот раз с порогом 2, но получает глюк. Хиро думает, что она приглашает его к себе в комнату. Она так и делает-- однако предупредила, что там их будет ждать её парень. Хиро просто сияет. Увы, он не знает, во что ввязался...

ЯЗЫК И СОЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ (Social Skills and Language)

Когда вы применяете Социальные навыки, используя при этом иностранный язык, языковой барьер малость уменьшает ваше очарование. Вы не можете добавлять к вашему броску больше кубов за Социальный навык, нежели уровень Лингвистического навыка того языка, на котором вы пытаетесь говорить. Например, Простак Сал знает, что мог бы выцыганить у мистера Бкекхауса на несколько лишних нюен: навык Переговоров Сала равен 6, однако его знание Немецкого Языка равно 3, и он будет использовать только 3 куба за навык, чтобы получить деньги от этого человека.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АТТРИБУТОВ (USING ATTRIBUTES)

Система атрибутов *Shadowrun* ориентирована на максимальную гибкость; и могут возникать такие ситуации, когда для достижения поставленной задачи природные способности куда важнее, чем любые навыки. Например, если рядом с вами материализуется несколько десятков звериных духов с оскаленными мордами, а их глаза горят жадой крови-- какой навык позволит вам удержать себя в руках? А вот Обаяние (сила личности) и Сила Воли (ментальная стойкость) отлично подойдут для проверки, насколько хладнокровны вы будете перед лицом верной смерти.

ПРОВЕРКИ АТТРИБУТОВ БЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НАВЫКОВ (ATTRIBUTE-ONLY TESTS)

Ведущий решит, когда для проверки будут использоваться только атрибуты, без навыков, и какие атрибуты будут использоваться. Количество кубов, которое игрок бросает на проверку атрибутов-- сумма значений двух атрибутов, хотя, в какой-то ситуации, может применяться только один атрибут. Ниже приведены примеры нескольких сочетаний атрибутов для проверок, которые применяются в ситуациях, когда ни один навык не подойдёт.

ПРОВЕРКА САМООБЛАДАНИЯ (ОБАЯНИЕ + СИЛА ВОЛИ) (Composure)

В некоторых ситуациях даже бывалому шедоураннеру трудно сохранить себя в руках. Когда персонаж сталкивается с сильно бьющей по нервам ситуацией, у него есть выбор из

двух вариантов. Сражаться, как мужчина, или трястись, как желе на тарелочке. Чтобы узнать, какой вариант выберет ваш персонаж, сделайте проверку Силы Воли + Обаяния с порогом, зависящим от сложности ситуации. Заметьте, что повторение ситуации отменяет необходимость делать описанную проверку. Столкновение с группой хорошо вооружённых бандитов страшно только в первый раз, но во все последующие разы вашими действиями руководят уже инстинкты, а не страх.

ПРОВЕРКА ЧУВСТВА МОТИВА (ОБАЯНИЕ + ИНТЕЛЛЕКТ) (Judge Intentions)

То, насколько хорошо вы можете «прочитать» другого человека, зависит от вашей чувствительности. Персонаж может положиться на своё чутьё, чтобы угадать чьи-то намерения, или решить, насколько он может ему доверять. Сделайте Встречную Проверку Интуиции + Обаяния против Силы Воли + Обаяния цели. Однако учтите, что это отнюдь не точная наука. Успешная проверка не значит, что цель никогда не предаст вас-- намерения могут измениться-- а манипуляторы могут легко обвести вокруг пальца другого. Эта проверка отвечает за некое шестое чувство; то, насколько точно вы чувствуете печенькой, можно доверять этому человеку или нет.

ПРОВЕРКА ПОДЪЁМА/ПЕРЕНОСА ГРУЗА (ТЕЛО + СИЛА) (Lifting/Carrying)

Базовая масса, которую вы можете понять-- 15 кг за каждую единицу Силы. Перемещение большей массы требует проверки Силы + Тела. Каждый успех увеличивает максимальную массу, которую вы можете поднять, на 15 килограмм.

Поднять нечто тяжёлое над головой, как штангист— штангу, труднее. Таким образом вы можете поднять 5 килограмм за каждую единицу Силы. Каждый успех на проверке Подъёма увеличивает массу груза, который вы можете поднять, на 5 килограмм.

Масса, которую вы можете нести, отличается от массы, которую вы можете поднять.

Персонаж может нести Сила * 10 килограмм снаряжения без особого усилия. Если вес груза превышает эту величину, вам нужно сделать Проверку Переносимого Груза (Lifting Test). Каждый успех увеличивает максимальный вес груза на 10 килограмм. Чтобы узнать больше деталей, см. **Транспортировка снаряжения** на с. ____.

ПРОВЕРКА ПАМЯТИ (ЛОГИКА + СИЛА ВОЛИ) (Memory)

Несмотря на наличие множества запоминающих устройств, и даже нескольких биоимплантов, созданных для этой цели, память— не навык. Если персонажу требуется вспомнить информацию, он должен сделать Проверку Логике + Силы Воли. Для определения порога используйте таблицу **Навыков Знания**. Если персонаж активно старается запомнить информацию, сделайте проверку Логике + Силы Воли в тот момент, когда он пытается её запомнить. Каждый успех даёт куб на Проверку Воспоминания (Recall Test).

Глюки означают, что у вас возникли проблемы с памятью. Просто глюк означает, что персонаж превратно запомнил какую-то часть информации, например, порядок цифр кода кодового замка. Критический глюк же значит, что персонаж сам себя обманул, уверовав во что-то, чего на самом деле никогда не случилось.

ГРУППЫ НАВЫКОВ		
<i>Артистизм (Acting)</i>	<i>Взлом компьютеров (Cracking)</i>	<i>Влияние (Influence)</i>
Обман (Con)	Кибербой (Cybercombat)	Этикет (Etiquette)
Подражание (Impersonation)	РЭБ (Electronic Warfare)	Лидерство (Leadership)
Выступление (Performance)	Хакинг (Hacking)	Переговоры (Negotiation)
<i>Атлетика (Athletics)</i>	<i>Электроника (Electronics)</i>	<i>Странствия (Outdoors)</i>
Акробатика (Gymnastics)	Компьютерная грамотность (Computer)	Навигация (Navigation)
Бег (Running)	Техника (Hardware)	Выживание (Survival)
Плавание (Swimming)	Программирование (Software)	Выслеживание (Tracking)
<i>Биотехнологи (Biotech)</i>	<i>Зачарование (Enchanting)</i>	<i>Колдовство (Sorcery)</i>
Кибертехнологии (Cybertechnology)	Алхимия (Alchemy)	Противостояние заклинаниям (Counterspelling)
Первая помощь (First Aid)	Создание талисманов (Artificing)	Ритуальное колдовство (Ritual Spellcasting)
Медицина (Medicine)	Снятие чар (Disenchanting)	Сотворение заклинаний (Spellcasting)
<i>Ближний бой (Close Combat)</i>	<i>Инженерное дело (Engineering)</i>	<i>Скрытность (Stealth)</i>
Клинковое оружие (Blades)	Авиамеханика (Aeronautics Mechanic)	Маскировка (Disguise)
Дробящее оружие (Clubs)	Автомеханика (Automotive Mechanic)	Воровство (Palming)
Рукопашный бой (Unarmed Combat)	Индустриальная механика (Industrial Mechanic)	Незаметность (Sneaking)
	Судомеханика (Nautical Mechanic)	
<i>Ворожба (Conjuring)</i>	<i>Огнестрельное оружие (Firearms)</i>	<i>Мультизадачность (Tasking)</i>
Изгнание (Banishing)	Автоматическое оружие (Automatics)	Компиляция (Compiling)
Привязка (Binding)	Длинноствольное оружие (Longarms)	Декомпиляция (Decompiling)
Вызов (Summoning)	Короткоствольное оружие (Pistols)	Регистрация (Registering)

СПИСОК АКТИВНЫХ НАВЫКОВ	
Навыки в этом списке рассортированы по атрибутам, с которыми они связаны.	
Ловкость	
Стрельба из лука (Archery)	Автоматическое оружие (Automatics)
Клинковое оружие (Blades)	Дробящее оружие (Clubs)
Искусство побега (Escape Artist)	Экзотическое оружие ближнего боя (Exotic Melee Weapon (Specific))
Экзотическое оружие дальнего боя (указать вид) (Exotic Ranged Weapon (Specific))	Стрельба из орудий (Gunnery)
Акробатика (Gymnastics)	Тяжёлое оружие (Heavy Weapons)
Мастер по замкам (Locksmith)	Длинноствольное оружие (Longarms)
Воровство (Palmimg)	Короткоствольное оружие (Pistols)
Незаметность (Sneaking)	Метательное оружие (Throwing Weapon)
Рукопашный бой (Unarmed Combat)	
Тело	
Подводное плавание (Diving)	Свободное падение (Free-Fall)
Реакция	
Управление воздушно-космическим транспортом (Pilot Aerospace)	Управление воздушным транспортом (Pilot Aircraft)
Управление Шагоходом (Pilot Walker)	Управление экзотическим транспортом (Pilot Exotic Vehicle (Specific))
Управление наземным транспортом (Pilot Ground Craft)	Управление водным транспортом (Pilot Watercraft)
Сила	
Бег (Running)	Плавание (Swimming)
Обаяние	
Обман (Con)	Этикет (Etiquette)
Преподавание (Instruction)	Запугивание (Intimidation)
Лидерство (Leadership)	Переговоры (Negotiation)
Выступление (Performance)	Подражание (Impersonation)
Интуиция	
Ремесленник (Artisan)	Чтение ауры (Assensing)
Маскировка (Disguise)	Интересы (Interests Knowledge)
Язык (Language)	Навигация (Navigation)
Внимательность (Perception)	Уличные знания (Street Knowledge)
Выслеживание (Tracking)	
Логика	
Академическое знание (Academic Knowledge)	Авиамеханика (Aeronautics Mechanics)
Аркана (Arcane)	Оружейник (Armorer)
Автомеханика (Automotive Mechanic)	Биотехнологии (Biotechnology)
Химия (Chemistry)	Компьютер (Computer)
Кибертехнологии (Cybertechnology)	Кибербой (Cybercombat)
Взрывчатка (Demolitions)	РЭБ (Electronic Warfare)
Первая помощь (First Aid)	Индустриальная механика (Industrial Mechanics)
Хакинг (Hacking)	Техника (Hardware)
Медицина (Medicine)	Судомеханика (Nautical Mechanics)
Профессиональные знания (Professional	Программирование (Software)

Knowledge)	
Подделка (Forgery)	
Сила Воли	
<i>Астральный бой (Astral Combat)</i>	Выживание (Survival)
Магия	
Алхимия (Alchemy)	<i>Изгнание (Banishing)</i>
Привязка (Binding)	<i>Противостояние заклинаниям (Counterspelling)</i>
<i>Ритуальное колдовство (Ritual Spellcasting)</i>	<i>Сотворение заклинаний (Spellcasting)</i>
Вызов (Summoning)	<i>Зачарование (Enchanting)</i>
Снятие чар (Disenchanting)	
Резонанс	
<i>Компиляция (Compiling)</i>	<i>Декомпиляция (Decompiling)</i>
<i>Регистрация (Registering)</i>	
Примечание: Курсивом выделены те навыки, которые вы не можете использовать без тренировки.	

Переводчики: Александр Борисович, Nalia

Этот перевод предназначен для некоммерческого использования.