

Итак, чаммеры!

Мы не мертвы. Мы жили и переводим. Ну, в данном случае, главу переводила не я, а Олег, за что ему следует памятник поставить— глава реально сложная и запутанная. Если после прочтения вам покажется, что вам изнасиловали мозг— вам не кажется.

Как в случае с предыдущими главами, специально укажу на то, что это черновая версия. Отсюда небрежная вёрстка, иногда— английские переводы в скобках, ну и ляпы, которые, скорее всего, ускользнули от меня в процессе редактуры. Перевод некоторых терминов также может быть изменён к моменту выхода финальной версии. Тем не менее, версия полностью читабельна и в сочетании с квикстартом становится немалым подспорьем для игры по миру Shadowrun.

Миру, который строит из себя антиутопию, но по сравнению с которым современный мир, при всём его безумии, кажется блёклым и скучным.

Приятного чтения.

Всегда ваша, Nalia.

В мире *Shadowrun* невозможно всегда избегать кровопролития. Наступит момент, когда переговорщик исчерпает слова, крадущегося заметят, и начнётся бой. Перестрелки, удары, взрывы, стрельба из машины, автомобильные погони, ломание вещей и лечение ранений— правила для всего этого вы сможете найти в этой главе.

ОСНОВЫ

Shadowrun предполагает, что все мы переросли детские споры «Я выстрелил в тебя!» — «Ха, промазал!». Бой регулируется правилами, специально разработанными для того, чтобы сделать процесс ясным и без провисаний. Во время игры в *Shadowrun* быстро становится понятно, удалось ли вашему троллю разрубить напополам топором надоедливый эльфа-гангстера, или же последний оказался слишком, чёрт его дери, быстрым. Мы начнем изучение правил Боя с основ: Кто ходит первым? Куда я могу пойти? Что я могу сделать? А после познакомимся с общими принципами, которые вам нужно узнать до того, как мы перейдём к более сложным моментам.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ БОЕВОГО ХОДА

В бою все происходит быстро. Для ясности *Shadowrun* разделяет каждую схватку на трехсекундные отрезки, именуемые **Боевыми Ходами** (20 Боевых Ходов = 1 минута). В каждом Боевом Ходу действия совершаются согласно установленной последовательности, чтобы не возникало вопросов с тем, кто ходит первым, чья взяла при ничье, что происходит, когда один персонаж бьет другого, и так далее. В течение Боевого Хода порядок действий игроков определяется их Значением Инициативы (смотри стр. ____); каждый игрок описывает действия своего персонажа, после бросает кубики, чтобы определить насколько они были успешны. Ведущий описывает действия и реакцию неигровых персонажей, а также результат всех действий.

Боевые Ходы разделяются на серии **Раундов Инициативы**, которые в свою очередь делятся на **Фазы Действий**, позволяющие игровым персонажам (ИП) и неигровым персонажам (НИП) последовательно действовать в течение Боевого Хода. Это позволяет бою плавно переходить от действий одного персонажа к действиям другого, а не застревать на одном. Все может происходить очень быстро; одна из задач ведущего— заботиться о том, чтобы интерес игроков не падал, с одной стороны, с другой— чтобы они успевали подготовиться к следующей своей Фазе Действий.

Боевой Ход разыгрывают следующим образом:

1. БРОСОК ИНИЦИАТИВЫ

Определите Значение Инициативы для всех персонажей, существ, духов, спрайтов, Локальных Единиц Деактивации (ЛЕД) и всего остального, что участвует в бою (см. **Инициатива**, стр.

___). Порядок, согласно которому все происходит в течение Фазы Действий, определяется Значением Инициативы: первым действует игрок с наибольшим результатом, последним — с наименьшим. Инициатива непостоянна и меняется как в течение Боевого Хода, так и между Боевымиходами.

Учтите, что модификаторы ранений влияют на Значение Инициативы (см. **Изменение Инициативы**, стр. ___) в момент получения ранения.

2. НАЧНИТЕ РАУНД ИНИЦИАТИВЫ

Персонаж с наибольшим Значением Инициативы в бою начинает свою Фазу Действий первым. Этот персонаж становится активным персонажем.

Если несколько игроков имеют одинаковое Значение Инициативы, сравните Атрибуты, лежащие в основе **Значения Инициативы** (стр. ___), чтобы определить, кто ходит первым. Как альтернатива: ведущий может просто сказать, что все действия происходят одновременно.

3. НАЧНИТЕ ФАЗУ ДЕЙСТВИЙ

Активный персонаж объявляет и совершает действия согласно описанным ниже указаниям. Если другой персонаж отсрочил свои действия (см. **Отсрочка Действий**, стр. ___) и хочет действовать в этой Фазе Действий, он должен объявить об этом сейчас. Такой персонаж выбирает, будет ли он действовать до, после или в то же время, что и текущий активный персонаж.

3А. ОБЪЯВИТЕ ДЕЙСТВИЯ

Активный персонаж объявляет свои действия в Фазу Действий. Он может заявить два Простых Действия или одно Сложное Действие. Типы действий более детально рассмотрены в разделе **Действия** (стр. ___). Либо персонаж может отсрочить свои действия, действовать так, как будто Значение его Инициативы в этом Боевом Ходу ниже, чем оно есть (см. **Отсрочка Действий**, стр. ___).

Так же персонаж может заявить одно Свободное Действие во время каждой Фазы Действий в Боевом Ходу. Более того, любой персонаж, который уже действовал в Боевом Ходу до этой Фазы Действий, и у которого есть неиспользованное Свободное Действие, может объявить его сейчас, если пожелает.

3В. ОПРЕДЕЛИТЕ РЕЗУЛЬТАТ ДЕЙСТВИЙ

Определите результат действий активного персонажа.

4. ОБЪЯВЛЕНИЕ И ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ ОСТАЛЬНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Как только персонаж с наибольшим Значением Инициативы выполнит все объявленные действия, перейдите к персонажу со следующим наибольшим Значением Инициативы и повторите Этап 3, и так пока все персонажи не подействуют в Раунде Инициативы. Как только все персонажи выполнят объявленные действия, вычтите 10 из Значения Инициативы всех персонажей и возвратитесь к этапу 2 для персонажей со Значением Инициативы больше 0. Если ранее персонажа ранили, штрафы ранений могут повлиять на Значение его Инициативы в этом и последующих Боевых Ходах.

Как только Значение Инициативы всех персонажей станет равным 0 или ниже, перейдите к Этапу 5.

5. НАЧНИТЕ НОВЫЙ БОЕВОЙ ХОД

Начните новый Боевой Ход с Этапа 1. Повторяйте выполнение действий с Этапа 1 до Этапа 4, пока не закончится бой.

ИНИЦИАТИВА

Инициатива определяет порядок, согласно которому действуют персонажи, и как часто они действуют в течение одного Боевогохода. На Инициативу влияют три фактора: Атрибут Инициативы, Значение Инициативы, и Кубы Инициативы.

АТРИБУТ ИНИЦИАТИВЫ

Атрибут Инициативы — это производный атрибут, используемый для измерения скорости, проницательности и уровня реакции участника боя. Обратитесь к Таблице Атрибутов Инициативы, чтобы определить Атрибута Инициативы для различных типов участников боя (Материального мира, Астрала, Матрицы или Риггинга).

АТРИБУТЫ ИНИЦИАТИВЫ		
ТИП ИНИЦИАТИВЫ	АТРИБУТЫ	ОСНОВНЫЕ КУБЫ ИНИЦИАТИВЫ
Материальный мир	Реакция + Интуиция	1К6
Астрал	Интуиция x 2	2К6
Матрица: ДР	Реакция + Интуиция	1К6
Матрица: ВР, холодный режим	Обработка Данных + Интуиция	3К6
Матрица: ВР, горячий режим	Обработка Данных + Интуиция	4К6
Риггинг ДР	Реакция + Интуиция	1К6

ЗНАЧЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ

Для определения Значения Инициативы персонажа делают Проверку Инициативы: бросают Кубы Инициативы персонажа и прибавляют их сумму к атрибуту Инициативы. Эта сумма и будет вашим Значением Инициативы. На Проверку Инициативы можно использовать Форуну, чтобы бросить максимальные 5к6 в Боевой Ход. Ведущий записывает инициативу каждого персонажа, начиная от наибольшей и заканчивая наименьшей. Персонаж с наибольшим значением действует первым, а остальные за ним в порядке убывания, и так на протяжении каждого Раунда Инициативы.

В случае одинаковых Значений Инициативы используйте ФРИМ (Фора, Реакция, Интуиция, Монетка), чтобы рассудить ничью: сравнивайте Атрибуты в указанном порядке, и персонаж с наибольшим атрибутом будет ходить первым. Если после сравнения трех Атрибутов все равно

ничья — бросьте монетку. Или же, по усмотрению ведущего, персонажи могут действовать одновременно.

РАУНДЫ ИНИЦИАТИВЫ

Частота действий персонажа в течение Боевогохода определяется Проверкой инициативы. Каждый персонаж начинает с базовым количеством Кубов Инициативы, равным 1кб. Некоторые персонажи могут увеличить общее количество Кубов Инициативы, используя Фору, или магию, или имплантаты, что позволит им бросить больше кубиков, и, возможно получить больше действий, чем их соратники без бонусов.

ПРИМЕР

Саскачеван Пит и Кайман свернули не в тот переулок и наткнулись на хэллоуинера, который не прочь прославиться, избив парочку шедоуранеров. О переговорах и мировой не может быть и речи — хэллоуинер бросается в драку. Время бросать инициативу.

У Каймана Реакция 4 (улучшенная до 6 благодаря его электрорефлексам 2-го уровня) и Интуиция 5, следовательно, Рейтинг Инициативы 11 и 3 Куба Инициативы (1 основной кубик и еще 2 за его электрорефлексы). Саскачеван Пит еще не успел активировать ни одно из заклинаний, поэтому он использует свою обычную Реакцию 3 и Интуицию 5, имея Рейтинг Инициативы 8. У него 1 основной Куб Инициативы. У хэллоуинера Реакция 3 (улучшенная до 4 благодаря его электрорефлексам 1) и Интуиция 3, а Рейтинг Инициативы 7 и 2 Куба Инициативы (1 основной, 1 от электрорефлексов).

Вот что получилось после бросков кубов:

Кайман: Бросает 11 кубов + Рейтинг Инициативы 11 = Значение Инициативы 22.

Саскачеван Пит: Бросает 2 куба + Рейтинг Инициативы 8 = Значение Инициативы 10.

Хэллоуинер: Бросает 9 кубов + Рейтинг Инициативы 7 = Значение Инициативы 16.

В первом Раунде Инициативы результат Каймана, равный 22, позволяет ему действовать первым, тогда как хэллоуинер с результатом 16 ходит вторым. Пит с результатом 10 ходит третьим.

Боевойход делится на Раунды Инициативы. Все без исключения действуют в течение первого Раунда Инициативы (в порядке, определенном Значением их Инициативы). В конце каждого Раунда Инициативы Ведущий вычитает 10 из Значения Инициативы всех персонажей. Персонажи со Значением Инициативы больше 0 вновь действуют во время второго Раунда инициативы. Так повторяется, пока Значение Инициативы у всех персонажей не станет равным 0 или ниже (тогда заканчивается Боевойход) или пока не завершится сам бой.

ПРИМЕР

Продолжая приведённый выше приме: после того как Кайман, Пит и хэллоуинер использовали свои действия, все вычитают 10 из Значения своей Инициативы и получают следующие результаты:

Кайман: 12

Саскачеван Пит: 0

Хэллоуинер: 6

Это означает, что во втором Раунде Инициативы, Кайман действует первым, а хэллоуинер вторым. Значение Пита не достаточно для действий в очередной Фазе Действий.

Идёт третий Раунд Инициативы. Вновь вычитаем 10 и получаем следующее:

Кайман: 2

Саскачеван Пит: -10

Хэллоуинер: -4

Кайман единственный кто может действовать в этот Раунд Инициативы — надеемся, он сможет использовать свои действия, чтобы завершить бой, поскольку после этого действия другого у него не будет. Начнется новый Боевой Ход, и все будут ходить в следующем Раунде Инициативы.

Персонаж со Значение Инициативы, равным 0 или меньше, может использовать только Свободное Действие в течение Раунда Инициативы. В любом случае, одно Свободное Действия персонажу с инициативой 0 или меньше полагается. Так же он может ответить на атаку, уклонившись от неё или попытавшись защититься.

ИЗМЕНЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ

В определенных ситуациях Значение Инициативы персонажа или количество базовых Кубов Инициативы может измениться в середине Боевогохода. Игрок может повысить Инициативу, активировав имплант, например, или усилив свои способности препаратами либо заклинанием, или чем-то другим. И наоборот, раненный персонаж, или тот, чье жизненно важное оборудование (оружие, импланты и т.п.) получило повреждения, может потерять единицы Инициативы.

Если атрибут Инициативы персонажа изменяется, немедленно добавьте разницу в виде положительного или отрицательного модификатора к Значению Инициативы персонажа. Это новое Значение Инициативы применяется ко всем оставшимся действиям в этом Боевом Ходу. Так персонаж с Инициативой 8 и Значением Инициативы 11, активировав имплантат, повышающий его Инициативу до 10 (+2), немедленно повышает Значение своей Инициативы до 13 (11+2).

Если количество доступных персонажу Базовых Кубов Инициативы увеличивается, этот персонаж незамедлительно бросает дополнительные Кубы Инициативы и добавляет результат к текущему Значению Инициативы в этот Боевой Ход. Так, чародей с 1кб Кубами Инициативы, который использует свое первое действие для астральной проекции (2кб Основных Кубов Инициативы) получает куб (и другую Инициативу) Астральной Инициативы в этот Боевой Ход. (В приведенном случае, чародей так же может свою Инициативу в Материальном мире, равную Реакция + Интуиция, на Астральную Инициативу, равную Интуиция * 2)

Если количество доступных персонажу Кубов Инициативы уменьшается, этот персонаж незамедлительно бросает то количество Кубов Инициативы, которые теряет, и вычитает результат из текущего Значения Инициативы (любое уменьшение Атрибута Инициативы тоже учитывается).

Также Инициатива изменяется, когда персонаж или НИП ранен. Штрафы ранений влияют непосредственно на Атрибут Инициативы персонажа. Эти изменения происходят сразу же после получения ранений и могут оказать влияние на порядок инициативы даже во время текущего Раунда Инициативы. Эти изменения не позволяют персонажу действовать вновь; они попросту снижают его Значение Инициативы.

Если персонаж присоединяется к бою после его начала, он должен, как обычно, определить свое Значение Инициативы, а после вычесть из него 10 за каждый прошедший Раунд Инициативы. Это означает, что он может получить Фазу Действий в текущем Боевом Ходу, а может и не получить, но по крайней мере, у него есть шанс.

ИНИЦИАТИВА И ФОРА

Вот что можно сделать с Форой, чтобы повлиять на Инициативу.

- **Перехват Инициативы:** позволяет действовать, как будто имеешь наивысшее значение Инициативы, не зависимо от текущего Значения Инициативы. Если несколько персонажей использовали Фору, чтобы действовать первыми в текущем Боевом Ходе, то они действуют перед всеми остальными в порядке, определённом Значениями их Инициативы. После действуют остальные игроки и НИП согласно их Значению Инициативы. Сдвиг на вершину порядка Инициативы действует на протяжении всего Боевого Хода (имеется в виду несколько Раундов Инициативы); вы возвращаетесь на свое обычное место в порядке Инициативы в начале следующего Боевого Хода.

- **Блиц:** бросайте максимальное количество Кубов Инициативы— пять штук— на одном Боевом Ходу.

ОТСРОЧКА ДЕЙСТВИЙ

Иногда случается, что персонаж желает увидеть, какие действия предпримут остальные и что произойдёт до его действий; такое выжидание называется Отсрочкой Действия. Отсроченное Действие должно быть объявлено во время Этапа 3А Последовательности Боевого Хода (см. **Объявление Действий**, стр. ____). Игрок может объявить Отсроченное Действие в любой из своих Раундов Инициативы и может продолжать откладывать действия до последнего Раунда Инициативы. Когда персонаж решает действовать, он заменяет свою обычную Фазу Действий на Раунд Инициативы Отсроченного Действия, а потом действует со Значением Инициативы меньшим, чем его собственное.

В таком случае во время **Объявления Действий** текущего Раунда Инициативы персонаж обязан заявить, с каким именно Значением Инициативы он хочет действовать. Он может объявить это, когда наступает черёд персонажам с означенным Значением Инициативы. Персонажи с Отсроченным Действием, таким образом, изменяют очерёдность Инициативы, и могут решить действовать им до, после или одновременно с текущим активным персонажем, который при обычных обстоятельствах должен был действовать в это Значение Инициативы; любые совершаемые ими действия получают штраф -1 к кубам. Если несколько персонажей откладывают свои действия до одинакового Значения Инициативы, то порядок их действий определяется так же, как в случае с Инициативой (стр. ____).

Откладывая действия подобным образом, персонажи сохраняют свое начальное Значение Инициативы. Если персонаж не действует до конца Раунда Инициативы, то Значение его Инициативы, как обычно, уменьшается на 10 в конце Раунда Инициативы.

Также персонажи могут решить действовать после Раунда Действий последнего персонажа. Если персонаж действует до этого, Раунд Инициативы заканчивается и начинается следующий, проблем не возникает. Если несколько персонажей хотят действовать последними в Раунде Инициативы, они делают это в обратном порядке относительно их Значений Инициативы; персонаж с наибольшим значением действует последним. В случае с одинаковыми Значениями Инициативы персонажи должны или ходить одновременно или продолжать откладывать свои действия в следующем Раунде Инициативы.

Персонаж может отложить свои действия до следующего Раунда Инициативы, что бы действовать первым. Он все равно должен использовать свое Значение Инициативы для определения своей Фазы Действий в Боевом Ходу.

ПРИМЕР

Темперы ворвались на сходку банды хеллхаундов (последних это не особо удивило), бандиты бросили инициативу и готовы бить друг друга морды. Каттер может и быстрее своих дружка хеллхаундов, но он сначала хочет проверить, как хорошо у него получится держать удар, а уж потом порвёт их на клочки. Он объявляет отсрочку действий до Значения Инициативы 13 и выжидает действий остальных.

ПэйнКиллер ходит вторым со Значением Инициативы 11, и хочет навалить Эшу; он размахивается, наносит удар и сбивает его с ног. Каттер не собирается спустить ему это с рук, поэтому он заявляет о желании использовать Отсроченное Действие. Когда он атакует ПэйнКиллера то получает штраф -1 кубик к своему броску на атаку ближнего боя. На следующий Раунд Инициативы Инициатива Каттера понижается до 3. Это значит, что он получит вторую попытку ударить ПэйнКиллера до того, как ПэйнКиллер будет действовать с инициативой 1.

ПРЕДМЕТЫ С ЗАДЕРЖКОЙ ДЕЙСТВИЯ И ИНИЦИАТИВА

Некоторые предметы, как-то гранаты, взрывчатка, ловушки, которые срабатывают не сразу, и тому подобные, действуют через определенный промежуток времени. В большинстве случаев, эти предметы срабатывают в соответствии с текущим Значением Инициативы персонажа в течение следующего Боевогохода. Если больше не осталось, Боевыхходов предмет действует, когда Ведущий посчитает нужным.

Если предмет оснащен таймером и если персонаж может установить его на определённое время, то на какое именно время установить таймер, решает сам персонаж. Но он должен заявить об этом в момент активации предмета. Как правило, лучше, когда подобные предметы взрываются во время Фазы Действий персонажа, или в заранее определённый Раунд Инициативы, или в начале либо в конце трехсекундного Боевогохода. Предметы, срабатывающие через определённый интервал времени, в случае одинаковых Значений Инициативы всегда срабатывают последними. В случае с радиоуправляемыми бомбами, персонаж использует свою Фазу Действий для действия Использование предмета.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Перемещение из одного места в другое, особенно от одного укрытия к другому или сближение с врагом, очень важно. Движение Персонажей в *Shadowrun* бывает трёх типов: Ходьба, Бег и Спринт.

Передвижение персонажа в течение Боевогохода (имеется в виду общая дальность передвижений за *все* Раунды Инициативы, а не за *каждый* Раунд Инициативы) основывается на его скорости Бега, определяемом метатипом. Значение Ходьбы определяет, как далеко может переместиться персонаж в течение Боевогохода, до того как будет считаться, что он Бежит.

Важно разъяснить, что «бег» не означает перемещение на пределе своих возможностей; это спринт. Считай бег тактическим перемещением или пробежкой, тем, что позволяет быстро куда-то добежать, не лишая тебя возможности выполнять другие действия, пусть и со штрафом. А вот Спринт это и есть бег на пределе возможностей из точки А в точку Б.

ОБЫЧНОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ (ХОДЬБА И БЕГ)

Скорость Передвижения (Ходьбы и Бега) для каждого метатипа указаны в **Таблице Передвижения**. Это дистанция, которую может преодолеть персонаж в течение Боевогохода. Когда персонаж преодолевает расстояние, большее значения его Ходьбы, до конца Боевогохода он считается Бегущим, и получает штрафы или бонусы от бега. Бегущие персонажи должны использовать Свободное Действие в каждом Раунде Инициативы, в котором они продолжают Бег.

Персонажи не могут преодолеть установленную дальность Бега в течение Боевогохода без выполнения проверки Спринта.

ТАБЛИЦА ПЕРЕДВИЖЕНИЙ			
МЕТАТИП	СКОРОСТЬ ХОДЬБЫ	СКОРОСТЬ БЕГА	СКОРОСТЬ СПРИНТА
Дварф, тролль	Ловкость x 2	Ловкость x 4	+1м за успех
Эльф, человек, орк	Ловкость x 2	Ловкость x 4	+2м за успех

ПРИМЕР

Вомбат хочет выстрелить навскидку и быстро скрыться за очередным укрытием. Он объявляет свои действия и стреляет на бегу до укрытия в 8 метрах от него. Его Ловкость равна 5, следовательно, Скорость Ходьбы равна 10 метрам. Он скрывается за укрытием; считается, что в эту Фазу Действий он использовал Ходьбу.

Если тоже самое укрытие находилось бы в 11 метрах, Вомбат считался бы Бегущим. В свою следующую Фазу Инициативы Вомбат может преодолеть лишь 2 метра, до того как будет считаться Бегущим. Его Скорость Бега равна 20 метрам; это означает, что у него остается 12 метров передвижения в Боевом Ходу, до того как он должен будет использовать Спринт. Кастер, дварф с Ловкостью 3, действует сразу же после Вомбата и хочет быстро бросить в охранника заклинанием, пока бежит к укрытию за Вомбатом. Поскольку укрытие в 8 метрах от него, а Скорость Бега Кастера равна 6, он считается Бегущим. В любой из следующих Раундов Инициативы в текущем Боевом Ходу Кастер считается Бегущим, даже если он больше не преодолел ни единого метра. Он может преодолеть еще 4 метра в текущем Боевом Ходу, до того как ему придется использовать Спринт.

СПРИНТ

Персонажи могут попытаться увеличить свою скорость передвижения, выполнив Действие Спринта во время Фазы Действий. В таком случае они проходят Проверку Бега + Силы [Физический]. Каждая удача повышает дистанцию, которую персонаж может преодолеть в Боевом Ходу, на 1 метр (для дварфов и троллей) или 2 метра (для эльфов, людей и орков). Максимальное количество проверок Спринта, доступное персонажам в течение одного Боевогохода равно половине их навыка Бега, минимум 1. Персонажи, бегущие спринтом, также страдают от изнеможения (см. **Изнеможение от Бега**, стр. ____), если бегут слишком долго.

ПРИМЕР

Каттер надеется убраться из Зеро-Зеро до того как заявятся верзилы ЭмСиТи с автоматами. Он решает использовать Сложное Действие на Спринт. Каттер проходит проверку Бега + Силы [Физический] и получает 1, 4, 5, 5, 5, 6, 6, т.е. 5-ть успехов. Его Физический Предел лишь 4, значит, он ограничен 4-мя успехами в этой проверке. Как человек, он получает по 2 метра к Значению Бега за каждый из 4-х успехов, т.е. он получает прибавку в 8 метров. Он прибавляет 8 метров к своему значению Бега, равному 20 (его Ловкость равна 5), и в сумме может преодолеть 28 метров в течение Боевогохода. Так же он получает защитный бонус от Модификатора Бега, в частности Спринта (-4), и в него будет сложнее попасть, когда огневые точки ЭмСиТи откроют по нему огонь.

МОДИФИКАТОРЫ БЕГА

Бегущие персонажи получают штраф -2 куба на все действия, выполняемые во время бега (кроме Спринта). Персонажи, которые используют стремительную атаку— атакуют с разбегу в ближнем бою— получают +4 бонус (который в сумме с общим штрафом дает +2 бонус). Персонажи, атакующие Бегущих персонажей в дальнем бою, получают штраф -2 куба на проверку атаки. Персонажи, атакующие в дальнем бою тех, кто использует Спринт, получают штраф -4 куба на проверку атаки.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Когда наступает Фаза Действий персонажа, он должен решить, что собирается делать. Выбор достаточно широкий: выстрелить из оружия, сплести заклинание, активировать компьютерную программу и тому подобное. Каждое из этих действий относится к одному из четырех видов: Свободное, Простое, Сложное или Прерывающее. В течение своей Фазы Действий персонаж может выполнить два Простых Действия или одно Сложное Действие. Так же персонаж может использовать одно Свободное Действие в любой момент в течение Раунда Инициативы (неважно, во время своей Фазы Действий или позже). Прерывающие Действия несколько отличаются, поскольку могут быть выполнены в любое время в течение Боевогохода, даже если сейчас не Фаза Действий действующего персонажа.

В таблице **Действий в Бою** описаны основные действия по каждой из категорий. Имейте в виду, что действия, доступные при риггинге, или внутри Матрицы (Виртуальные операции), детально описаны в главе **Матрица** (стр. ____); магические действия детально описаны в главе **Магия** (стр. ____). Полный список действий можно найти в конце этой книги.

Когда приходит ваш черёд действовать, вы должны объявить, что хотите сделать в течение Фазы Действий. Хотя обычно в течение своей Фазы Действий вы можете выполнять действия в любом порядке, иногда последовательность может быть важна: например, прежде чем выстрелить из оружия, нужно сначала вытащить его.

Многие действия в бою, которые может совершить персонаж в *Shadowrun*, описаны далее. Ведущий должен определять на лету, каким будет описанное действие, которое хочет совершить персонаж— Свободным, Простым или Сложным. В этом ему поможет сравнение с действиями из списка; также необходимо учесть количество усилий, которые уйдут на выполнение действия.

Передвижение объявляют и учитывают во время фазы объявления действий Фазы Действий. После объявления персонаж не может увеличить дистанцию, которую он желает преодолеть, но может уменьшить ее или сменить направление движения, если наткнется на

непредвиденные препятствия. Бонусы и штрафы применяются вне зависимости от того, преодолел персонаж всю дистанцию или нет.

ДЕЙСТВИЯ В МАТРИЦЕ

Список действий в Матрице приводиться здесь, чтобы указать, к какому виду эти действия, но конкретные правила размещены в главе **Матрица** (см. стр. __) этой книги.

ДЕЙСТВИЯ В МАТРИЦЕ				
СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ	ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ	СЛОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ		
Загрузка программы	Вызов/Отзыв спрайта	Брутфорс	Удаление виртуального следа	Прослушка
Поменять местами два виртуальных атрибута	Изменение образа	Проверка уровня тревоги	Форматирование устройства	Подмена команды
Переключиться между двумя программами	Управление спрайтом	Взлом файла	Переключение сети	Отслеживание образа
Завершение работы программы	Отключение	Сбой программы	Взлом на лету	Компиляция спрайта
	Разрешение поставить метку	Инфошип	Соккрытие	Декомпиляция спрайтм
ТИП ДЕЙСТВИЯ МОЖЕТ ВАРЬИРОВАТЬСЯ	Отправка сообщения	Обезвреживание инфомины	Глушилка	Удаление следа резонанса
Управление устройством	Переключение пользовательского режима	Редактирование файла	Запрыгнуть в ригнутое устройство	Уничтожение сложной формы
Поиск в Матрице		Войти на хост / Выйти с хоста	Виртуальная проницательность	Регистрация спрайта
		Удаление метки	Перезагрузка устройства	Плетение сложной формы
			Установка инфомины	

ДЕЙСТВИЯ В БОЮ	
СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ	
Прицельная атака	Извлечение обоймы смаргана
Смена режима беспроводного устройства	Жестикуляция
Уронить предмет	Множественная атака
Падение ничком	Бег
	Сказать/Напечатать/Передать Фразу
ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ	
Активация талисмана	Быстрое выхватывание
Позвать духа	Подготовка оружия
Смена режима подсоединённого устройства	Рискованное колдовство
Смена режима огня	Перезарядка оружия (см. Таблицу ниже)
Приказ духу	Извлечение обоймы
Отзыв духа	Смена восприятия
Выстрел из Лука	Встать
Ведение огня (ПА, ОВ, КО, АО)	Прицеливание
Вставка обоймы	Спрятаться в укрытие
Внимательно осмотреться	Метание оружия
Поднять/положить предмет	Использование простого устройства
СЛОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ	
Астральная проекция	Действия в матрице
Изгнание духа	Атака ближнего боя
Сотворение заклинания	Перезарядка оружия (см. Таблицу ниже)
Ведение огня (АО)	Запрыгивание риггера

Ведение огня (ДО и ПАО)	Спринт
Ведение огня из станкового или бортового оружия	Вызов духа
Зарядка лука и выстрел	Использование навыка
ПРЕРЫВАЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ	
Блок	Падение на землю
Уворачивание	Перехват
Глухая оборона	Парирование

ПЕРЕЗАРЯДКА ОРУЖИЯ		
СПОСОБ ПЕРЕЗАРЯДКИ	РЕЗУЛЬТАТ	ВИД ДЕЙСТВИЯ
Съемная обойма (о)	Вынуть или вставить обойму	Простое
Спидлоадер	Использовать спидлоадер для ускоренной перезарядки оружия	Сложное
Наполнить обойму	Вставить (Ловкость) патронов в обойму	Сложное
Переламывающегося типа (пе)	Вставить два заряда	Сложное
Ленточное питание (л)	Вынуть или вставить ленту	Сложное
Наполнить ленту/барабан	Вставить (Ловкость) патронов в ленту/барабан	Сложное
Магазинная коробка (м)	Вставить (Ловкость)	Сложное
Дульнозарядное (д)	Вставить 1 дульный заряд	Сложное
Помповое (по)	Вставить (Ловкость) патронов в трубчатый магазин	Сложное
Барабан (б)	Вынуть или вставить барабан	Сложное
Лук	Наложить 1 стрелу	Простое

СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Свободные действия — это сравнительно простые действия, которые совершаются почти автоматически и требуют небольших усилий для выполнения. Например, сказать слово, выронить предмет, сделать жест, или идти.

Персонаж может использовать одно Свободное Действие в течение своей Фазы Действий или в любое время позже в Раунде Инициативы. Персонаж может использовать только Свободное Действие до своей Фазы Действий в Раунде Инициативы, но только если его не застали врасплох (см. **Неожиданность**, стр. ____). Обычно разрешено лишь одно Свободное Действие в Раунд Инициативы, но Ведущий может позволить несколько Свободных Действий, если это выглядит логично в данной ситуации (например, выронить предмет и сказать фразу). Свободные Действия обычно не требуют Проверки Успешности, но в особых случаях она может понадобиться.

ПРИЦЕЛЬНАЯ АТАКА (Call a Shot)

Это Свободное Действие персонаж может использовать, чтобы прицелиться в какое-то уязвимое место цели; см. **Ведение прицельного огня**, стр. _____. Это действие должно быть совмещено с действиями Ведение Огня, Выстрел из лука, Метание оружия или Атакой ближнего боя.

СМЕНА РЕЖИМА БЕСПРОВОДНОГО УСТРОЙСТВА

Персонаж может использовать Свободное Действие для включения, выключения или смены режима на любом устройстве с которым он соединен прямым нейроинтерфейсом через проводное или беспроводное соединение. К этому типу действий относится включение киберимплантов, смена режима огня смартгана, смена чок-бора смартлинкнутого дробовика, выключение термографического зрения, переключение комmlinkа в режим невидимки, отключение устройства от беспроводной сети и тому подобное. Имейте в виду, что для взаимодействия с некоторыми устройствами требуется больше времени; об этом будет указано в их описании.

УРОНИТЬ ПРЕДМЕТ

Персонаж может потратить свободное действие, чтобы выпустить из рук удерживаемый предмет. Если он удерживает по предмету в каждой из рук, то может выпустить из рук оба одним Свободным Действием. По решению Ведущего, упавшие предметы могут получить повреждения от падения, если они хрупкие или упали во враждебную среду.

ПАДЕНИЕ НИЧКОМ

Персонаж может использовать Свободное Действие, чтобы упасть на колени или ничком, но только если его не застали врасплох (см. **Неожиданность**, стр. ____). Персонаж, которого застали врасплох, не может упасть ничком.

ИЗВЛЕЧЕНИЕ ОБОЙМЫ СМАРТГАНА

Персонаж, подключенный к подготовленному смартгану, может использовать мысленную команду для извлечения его обоймы. Тем не менее, для того чтобы вставить новую обойму, требуется отдельное Простое Действие (см. **Смартган система**, стр. ____).

ЖЕСТИКУЛЯЦИЯ

Персонаж может использовать Свободное Действие, чтобы сообщить что-то с помощью нескольких быстрых жестов. Персонажи незнакомые с языком жестов могут пройти Проверку Интуиция (2) чтобы определить значение жестов.

МНОГОКРАТНАЯ АТАКА

Персонаж может использовать Свободное Действие для атаки нескольких целей одним действием (см. **Многократная Атака**, стр. ____), разделив свои кубики между проверками. Это действие должно быть совмещено с действиями Ведение огня, Метание оружия, Рискованное колдовство или Сотворение Заклинания.

БЕГ

Бег требует использования Свободного Действия и накладывает модификаторы за Бег. Бегом считается любое передвижение, превышающее Скорость Ходьбы персонажа в одном Боевом Ходу (см. **Передвижение**, с. ____).

СКАЗАТЬ/НАПЕЧАТАТЬ/ПЕРЕДАТЬ ФРАЗУ

Одна короткая фраза вербальной коммуникации считается Свободным Действием. Если персонаж желает сказать больше, каждая дополнительная фраза или предложение потребует Свободного Действия. Ведущий должен внимательно следить, чтобы это общение не стало неправдоподобно долгим для 3-секундного Боевого Хода. Если Ведущий и игроки предпочитают более длительное общение, пределы ононого должны быть оговорены до начала миссии. Персонажи с устройствами, позволяющими посылать текстовые сообщения с коммлинка через прямой нейтроинтерфейс, так же могут переслать короткое сообщение Свободным Действием.

ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Простое Действие на одну ступень сложнее Свободного Действия и требует больше сосредоточенности для выполнения.

Во время своей Фазы Действий персонаж может использовать два Простых Действия, но лишь одно из них может быть атакой. Так же персонаж может использовать Свободное Действие вместе с двумя простыми Действиями.

АКТИВАЦИЯ ТАЛИСМАНА

Персонаж может активировать свой талисман Свободным Действием.

ПОЗВАТЬ ДУХА

Это действие используют, чтобы позвать ранее вызванного духа и оставить его ожидать дальнейших приказов.

СМЕНА РЕЖИМА ПОДСОЕДИНЁННОГО УСТРОЙСТВА

Персонаж может использовать Простое Действие для включения, выключения или смены режима любого устройства с простым переключателем, виртуальной клавишей или командой с коммлинка или другого управляющего устройства через проводное или беспроводное соединение. К этому относятся смена режима стрельбы оружия, смена чок-бора дробовика, смена системы видения, переключение коммлинка в режим невидимки, выключение беспроводных функций устройства и тому подобное. В случае некоторых устройств это занимает больше времени; смотрите описания отдельных устройств.

СМЕНА РЕЖИМА ОГНЯ

Персонаж, который держит в руках подготовленное оружие, может изменить режим огня оружия Простым Действием. Если оружием является правильно подключенный смартган, для смены режима огня потребуется лишь Свободное Действие (см. **Огнестрельное оружие**, стр. ____ и **Смартган система**, стр. ____). Сюда же подпадает и смена чок-бора дробовика, если он не оснащен смартган связью (см. **Дробовики**, стр. ____).

ПРИКАЗ ДУХУ

Отдать приказ одному духу или группе духов считается Простым Действием.

ОТОЗЫВ ДУХА

Это действие освобождает духа от контроля призывателя. Оно не отправляет духа назад в родной план, а дает ему волю поступать, как он желает.

ВЫСТРЕЛ ИЗ ЛУКА

Однократный выстрел из заряженного лука считается Простым Действием. Чтобы наложить стрелу на тетиву, персонаж должен использовать Простое Действие Перезарядки Оружия.

ВЕДЕНИЕ ОГНЯ (ПОЛУАВТОМАТИЧЕСКИЙ ОГОНЬ, ОДИНОЧНЫЕ ВЫСТРЕЛЫ, КОРОТКИЕ ООЧЕРЕДИ ИЛИ АВТОМАТИЧЕСКИЙ ОГОНЬ)

Персонаж может стрелять из подготовленного оружия в полуавтоматическом режиме, одиночными, короткими очередями или в автоматическом режиме посредством Простого Действия (с. **Огнестрельное оружие**, стр. ____), но не может предпринимать любых других атак в этой же Фазе Действий. Если у персонажа по оружию в каждой руке, он может стрелять одновременно с двух оружий используя Свободное Действие Многократная Атака (см. **Многократная атака**, стр. ____), и получая штраф за стрельбу со второй руки (см. **Атака с использованием оружия во второй руке**, стр. ____). В случае использования Простого Действия на Огонь Короткими Очередями вы за одну очередь выпускаете 3 пули, а при огне в Автоматическом Режиме— 6 пуль.

ВСТАВКА ОБОЙМЫ

Персонаж может вставить полную обойму в подготовленное оружие, используя Простое Действие, но только если он прежде вынул предыдущую обойму (см. **Вынуть обойму**, стр. ____ и **Перезарядка оружия**, стр. ____).

ВНИМАТЕЛЬНО ОСМОТРЕТЬСЯ

Персонаж может внимательно осмотреться, используя Простое Действие. Это позволяет сделать Проверку Внимательности (см. **Использование Внимательности**, стр. ____).

Учтите, что персонажи всегда должны замечать привычные вещи (по решению Ведущего, учитывающего любые улучшения внимательности доступные персонажам) без использования Простого Действия и Проверки Внимательности. Например, персонаж может автоматически заметить, что кто-то бежит к нему с чем-то в руке; тем не менее, Ведущий может решить, что персонаж не может понять, кто это, друг или враг, и что у него в руке, без использования действия Внимательно Осмотреться.

ПОДНЯТЬ/ПОЛОЖИТЬ ПРЕДМЕТ

Персонаж может поднять предмет в пределах досягаемости или положить удерживаемый им Простым Действием. Это действие означает, что предмет был положен или поднят бережно. Просто выпустить из рук предмет— это Свободное Действие, но брошенные так предметы скорее всего получат повреждения, в отличие от предметов, которые положили.

БЫСТРОЕ ВЫХВАТЫВАНИЕ

Персонаж может совершить это Простое Действие, чтобы попытаться быстро выхватить пистолет, оружие размером с пистолет или небольшое метательное оружие и немедленно использовать его. Чтобы персонаж успешно выхватил оружие, игрок должен пройти Проверку (Навык Обращения с оружием) + Реакция [Физический] (3). Если оружие содержится в кобуре быстрого выхватывания (см. стр ____), порог уменьшен до 2. Если проверка успешна, персонаж выхватывает оружие и стреляет из него одним Простым Действием. Если проверка провалена, он выхватывает оружие, но не может из него стрелять одним действием. В случае глюка, оружие застревает в кобуре или выпадает с рук, и больше не может совершать никаких действий (скорее всего, имеется в виду, что он не может совершать действий в этот боевой ход— *прим. Nalia*). В случае критического глюка, спрятанный клинок может оказаться вне досягаемости персонажа, а пистолет— выстрелить в кобуре; Ведущий решает, что происходит, если персонаж облажался.

Быстро выхватить можно лишь правильно зачехленное оружие. Оно не обязательно должно находиться в легкодоступной кобуре, но должно быть в кобуре, ножнах или на соответствующей перевязи для быстрого выхватывания. Можно одновременно быстро выхватить и выстрелить из двух оружий, но тогда кубы (Оружейный навык)+Реакция делятся и применяется штраф за стрельбу со второй руки.

ПОДГОТОВКА ОРУЖИЯ

Персонаж готовит оружие используя Простое Действие. Под оружием подразумевается огнестрельное оружие, холодное оружие, метательное оружие, стрелковое оружие или станковое или бортовое оружие. Подготовка в данном случае— вытащить огнестрельное оружие из кобуры, вытащить метательное оружие из ножен, взять в руки любой вид оружия, и

любая другая подготовка к использованию. Перед использованием оружие должно быть подготовлено. Подготовка оружия, которое не носится в обычных кобрах, может требовать Сложного Действия, если так решит Ведущий.

Персонаж может подготовить некоторое количество небольшого метательного оружия, например, ножей или сюрикенов, равное половине своей Ловкости (округленной в большую сторону) за одно действие Подготовки Оружия.

РИСКОВАННОЕ КОЛДОВСТВО

Заклинатель может использовать Простое Действие чтобы творить заклинание быстрее, но ценой большего Истощения. Смотри **Шаг 4: Сотворение заклинаний**, стр. 281.

ИЗВЛЕЧЕНИЕ ОБОЙМЫ

Персонаж может вынуть обойму из подготовленного оружия используя Простое Действие (см. **Вставить обойму**, стр. __, а так же **Перезарядка оружия**, стр. __). Еще одно Простое действие потребуется, чтобы взять полную обойму и вставить ее в оружие.

СМЕНА ВОСПРИЯТИЯ

Персонаж со способностями к Астральному Зрению может использовать Простое Действие для переключения восприятия с Материального Мира на Астрал и наоборот.

ВСТАТЬ

Используя Простое Действие, лежащий или сбитый с ног персонаж может встать. Если персонаж ранен и пытается подняться на ноги, он должен пройти Проверку Тело + Сила воли (2), чтобы преуспеть в этом (штрафы ранений учитываются).

ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Персонаж может использовать Простое Действие, чтобы прицелиться из подготовленного огнестрельного оружия, или лука, или метательным оружием. Несколько действий Прицеливания складываются, но бонусы от них будут потеряны, если персонаж выполнит любое другое действие, в том числе Свободное Действие, в любое время до атаки. Действие Прицеливание можно использовать многократно, в течение нескольких Фаз Действий и Боевых Ходов. Наибольший бонус, который может получить персонаж от последовательного использования действия Прицеливания, не зависимо от его предела или количества кубов; этот бонус равен половине Силы воли персонажа, округленной в большую сторону.

Каждое действие Прицеливания добавляет +1 бонусный кубик или +1 к Точности на Проверке Атаки.

Если персонаж использует увеличитель изображения или оптический прицел, нужно использовать Прицеливание для совмещения линии зрения, чтобы получить бонус этого устройства. В таком случае, первое действие Прицеливания не приносит никакого дополнительного бонуса, кроме доступа к возможностям, которые даёт модификация.

СПРЯТАТЬСЯ В УКРЫТИЕ

Персонаж может использовать Простое Действие для получения бонуса укрытия к своей проверке защиты, пока его не застигнут врасплох (см. **Неожданность**, стр. ____). Персонаж, которого застигли врасплох, не может спрятаться за укрытие.

МЕТАНИЕ ОРУЖИЯ

Персонаж может метнуть готовое к бою метательное оружие (см. **Подготовка оружия**, стр. ____), используя Простое Действие. Персонаж не может выполнить любую другую атаку в той же Фазе Действий. Несколько единиц подготовленного метательного оружия можно метнуть в цель с Ближней или Средней дистанции используя Свободное Действие Многократная Атака (см. **Многократная атака**, стр. ____).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОСТОГО УСТРОЙСТВА

Ценой Простого Действия Персонаж может использовать любое простое устройство. Простыми устройствами считаются те, что могут быть включены одним движением, как то тумблером, нажатием клавиши или активацией одного образа.

СЛОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Сложные Действия требуют постоянной концентрации и/или мастерства. В Фазу Действий позволено лишь одно Сложное Действие. Так же персонаж может использовать Свободное Действие вместе с двумя простыми Действиями.

АСТРАЛЬНАЯ ПРОЕКЦИЯ

Персонаж, способный использовать Астральную Проекцию, может переместить свое сознание астральный план ценой Сложного Действия (см. стр. ____).

ИЗГНАНИЕ ДУХА

Персонаж может использовать Сложное Действие, чтобы вступить с духом в поединок воли, пытаясь его изгнать (см. стр. ____).

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Персонаж может сотворить заклинание, используя Сложное Действие.

ВЕДЕНИЕ ОГНЯ (АВТОМАТИЧЕСКИЙ РЕЖИМ)

Персонаж может использовать Сложное Действие для стрельбы из подготовленного оружия в автоматическом режиме (см. **Огнестрельное оружие**, стр. ____). Если у персонажа по оружию в каждой руке, он может стрелять одновременно с двух оружий используя Свободное Действие Многократная Атака (см. **Многократная атака**, стр. ____). Штраф за стрельбу со второй руки учитывается (см. **Атака с использованием оружия во второй руке**, стр. ____). В случае использования Сложного Действия на огонь в Автоматическом режиме вы за одну очередь выпускаете 10 пуль. Помните об эффекте совокупной отдачи, используя этот режим стрельбы. И удачи с фрагами!

ВЕДЕНИЕ ОГНЯ (ДЛИННЫЕ ОЧЕРЕДИ ИЛИ ПОЛУАВТОМАТИЧЕСКИЕ ОЧЕРЕДИ)

Персонаж может использовать Сложное Действие для стрельбы из подготовленного оружия на изготовке длинными очередями или очередями в полуавтоматическом режиме (см.

Огнестрельное оружие, стр. ____). Персонаж может атаковать несколько целей на Ближней или Средней дистанции, используя Свободное Действие Многократная Атака (см.

Многократная атака, стр. ____). Если у персонажа по оружию в каждой руке, он может стрелять одновременно из двух оружий, используя Свободное Действие Многократная Атака (см. **Многократная атака**, стр. ____). Штраф за стрельбу со второй руки учитывается (см.

Атака с использованием оружия во второй руке, стр. ____). Помните об эффекте прогрессирующей отдачи, когда используете этот режим стрельбы.

ВЕДЕНИЕ ОГНЯ ИЗ СТАНКОВОГО ИЛИ БОРТОВОГО ОРУЖИЯ

Вы можете использовать Сложное Действие, чтобы вести стрельбу из готового к бою станкового или бортового оружия (см. **Ведение боя на транспорте**, стр. ____).

ЗАРЯДКА ЛУКА И ВЫСТРЕЛ

Используя Сложное Действие, персонаж может наложить стрелу на тетиву и выстрелить из лука. Допустим и обратный порядок: можно выстрелить и наложить стрелу на тетиву, если перед этим лук был подготовлен с помощью Простого Действия.

ДЕЙСТВИЯ В МАТРИЦЕ

Большинство действий в Матрице Персонаж может выполнить ценой Сложного Действия.

АТАКА БЛИЖНЕГО БОЯ

Персонаж может провести атаку ближнего боя, используя Сложное Действие (см. **Ближний бой**, стр. ____). Также персонаж может атаковать несколько целей в радиусе досягаемости, используя Свободное Действие Многократная Атака (см. **Многократная атака**, стр. ____).

ПЕРЕЗАРЯДКА ОРУЖИЯ

Оружие с ленточным питанием (л), переламеняющегося типа (пе), помповые (по), с барабанным магазином (б), магазинной коробкой (м), дульнозарядные или использующие спидлоадер перезаряжаются с помощью Сложного Действия (см. **Перезарядка оружия**, стр. ____).

ЗАПРЫГИВАНИЕ РИГГЕРА

Персонаж с VCR и адаптированным под риггера транспортным средством может запрыгнуть в него для того, чтобы взять над ним управление, с помощью Сложного Действия.

СПРИНТ

Спринт позволяет персонажу увеличить значение Бега. Для этого необходимо использовать Сложное Действие и пройти Проверку Бега (см. Передвижение, стр. ____).

ВЫЗОВ ДУХА

Персонаж может использовать Сложное Действие, чтобы может призвать себе на помощь духа.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАВЫКА

Потратив Сложное Действие, Персонаж может использовать один из навыков, если это позволяет ситуация (см. **Использование Навыков**, стр. ____).

ПРЕРЫВАЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ

Иногда персонажам позволено предпринять действие вне своей Фазы Действий. Подобные редкие случаи называются Прерывающими Действиями и четко обозначены в правилах. Когда персонаж использует Прерывающее Действие, такое как Глухая Оборона, он выполняет действие вне хода, но только если Значения его Инициативы в Боевом Ходу достаточно высокое, чтобы заплатить за Прерывающее Действие. Прерывающие Действия совершаются вне обычного порядка в Боевом Ходу и не требуют Фазы Действий персонажа (только если они уменьшают Значение Инициативы ниже 0 своими действиями). Уменьшение Значения Инициативы происходит непосредственно во время Прерывающего Действия. Персонаж может использовать Прерывающее Действие до своей первой Фазы Действий только если его не застали врасплох (см. **Неожиданность**, стр. ____).

БЛОК (-5 ЗНАЧЕНИЯ ИНИЦИАТИВЫ)

Персонаж может пожелать использовать свой навык безоружного боя, чтобы блокировать встречную атаку ближнего боя, как Прерывающее Действие (см. **Защита в Бою**, стр. ____). Понижая свое Значение Инициативы, обороняющийся персонаж может добавить свой Навык Безоружного Боя к проверке защиты. Это единовременный бонус, в отличие от Глухой Обороны (ниже), действующей весь Боевой Ход. Бонусные кубы, например, кубы за оружие-талисман, могут быть добавлены к этой проверке.

УКЛОНЕНИЕ (-5 ЗНАЧЕНИЯ ИНИЦИАТИВЫ)

Персонаж может использовать свои способности, чтобы увернуться от встречной атаки ближнего боя ценой Прерывающего Действия (см. **Защита в Бою**, стр. ____). Понижая свое Значение Инициативы, обороняющийся персонаж может добавить свой Навык Гимнастики к проверке защиты. Это единовременный бонус, в отличие от Глухой Обороны (ниже), действующей весь Боевой Ход.

ПАДЕНИЕ НА ЗЕМЛЮ (-5 ЗНАЧЕНИЯ ИНИЦИАТИВЫ)

Персонаж, уже потративший свое Свободное Действие, может использовать Прерывающее Действие, чтобы упасть ничком, если по нему открыли огонь на подавление (см. **Огонь на Подавление**, стр. ____). Обороняющийся персонаж не обязан проходить проверку Реакция + Форс, но на следующую Фазу Действий считается лежащим ничком. Если огонь на подавление

продолжается, обороняющийся персонаж должен использовать Простое Действие Встать, чтобы подняться, рискуя получить пулю, или вести бой лежа. Если огонь на подавление прекратился, лежащий ничком персонаж все равно должен использовать Простое Действие Встать, чтобы подняться.

ПЕРЕХВАТ (-5 ЗНАЧЕНИЯ ИНИЦИАТИВЫ)

Персонаж может использовать Прерывающее Действие, чтобы перехватить оппонента, который пытается проследовать мимо него (в радиусе $1 + \text{Досыгаемость}$ метров) или выйти из ближнего боя (см. **Перехват**, стр. ____). Действие Перехвата позволяет персонажу провести атаку ближнего боя вне хода. Если персонаж не имеет достаточно высокого Значения Инициативы, то он не может совершить Перехват в текущей Фазе Действий.

ПАРИРОВАНИЕ (-5 ЗНАЧЕНИЯ ИНИЦИАТИВЫ)

Персонаж может потратить Прерывающее Действие и использовать свой навык владения оружием ближнего боя, чтобы отбить встречную атаку ближнего боя (см. **Защита в Бою**, стр. ____). Понижая Значение своей Инициативы, обороняющийся персонаж может добавить свой навык владения оружием ближнего боя к проверке защиты. Это единовременный бонус, в отличие от Глухой Обороны (ниже), действующей весь Боевой Ход.

ГЛУХАЯ ОБОРОНА (-10 ЗНАЧЕНИЯ ИНИЦИАТИВЫ)

Персонаж может потратить Прерывающее Действие, чтобы сосредоточиться исключительно на отражении встречных атак (см. **Защита в Бою**, стр. ____). Это действие позволяет добавить Волю персонажа к его проверкам Защиты на протяжении всего Боевого Хода. Действие Глухой Обороны можно использовать в любое время, даже до Фазы Действий, как Прерывающее Действие, до тех пор пока персонажа не застали врасплох. Персонажи могут занять Глухую Оборону, только если имеют достаточно высокое Значение Инициативы в Боевом Ходу. Полученный таким образом бонус сохраняется до конца Боевого Хода, поэтому персонаж может выбрать сражаться в защите с начала раунда, уменьшив Значение своей Инициативы, чтобы увеличить защиту. Этот бонус складывается с остальными Действиями Прерывания.

ТОЧНОСТЬ

У всего оружия есть Точность, которая считается Пределом оружия. Точность отражает качество и технологичность оружия и определяет максимальное количество успехов, которые можно использовать на проверке навыка.

Оружие ближнего боя, специально создававшееся для боя, в среднем имеет Точность 5.

Импровизированное оружие — предмет, который можно использовать, пусть и с трудом, для нанесения увечий, но не предназначенный для боя, например, клюшка для гольфа, или сковорода, как правило, имеют Точность 4. Различные предметы, используемые как оружие, но неудобные или слишком тяжелые (например, табурет, стул из бара или холодильник), обычно имеют Точность 3. Точность Обычного Оружия, если оно в плохом состоянии или сломано, падает на 1.

Рукопашные атаки используют Внутренний Предел [Физический], который определяется Атрибутами персонажа, и не имеют Значения Точности. Предметы, применяющиеся во время Рукопашной Атаки, так же используют Физический Предел.

Большая часть обычного стрелкового оружия имеет точность 4 или 5. Специальное стрелковое оружие, как некоторые снайперские винтовки, имеет точность, равную 6 и более. Импровизированное стрелковое оружие имеет Точность 3. Точность поломанного, старого, поврежденного или испорченного стрелкового оружия уменьшена на 1, до минимума 1. К такому оружию относятся также предметы, поврежденные через Матрицу.

БРОНЯ

Броня используется вместе с Телом для проверки сопротивления урону (см. **Шаг 3 : Защита**, стр. ____). Значение брони изменяется значением БП атаки (см. **Бронепробиваемость**, стр. ____).

Хорошая броня защитит персонажа от получения серьезного физического урона. Если Значение Урона (ЗУ) атаки, наносящей физический урон, после прибавления/вычитания всех модификаторов, меньше значения брони после вычитания бронепробиваемости, то атака наносит Оглушающий урон вместо Физического урона.

БРОНЯ И ПЕРЕГРУЗКА

Если персонаж надел на себя больше одной брони, для определения Брони используется броня с наибольшим ее значением. Всё остальное не дает ничего кроме лишнего груза, который приходится нести на себе; злоупотребление этим может превратить Джо Шэдоураннера в Надутого Зефирного Человека, и будет скорее замедлять его, нежели защищать.

Аксессуары брони— перед их значением поставлен «+»— добавляются к Броне персонажа для расчета проверок Сопротивления Броне. Наибольший бонус, который персонаж может получить от этих предметов, ограничен их атрибутом Силы. За каждые 2 единицы, на которые бонус превосходит Силу персонажа, персонаж получает штраф -1 к Ловкости и Реакции.

ПРИМЕР

Фулл Джек собирается на дело и хочет, чтобы у него была возможность быстро сменить раннерское шмотье на корпоративную одежду. Он надевает Бизнес одежду аукциониста (Броня 8), а поверх нее комбинезон «Урбан Эксплорер» (Броня 10). Для проверок сопротивления он использует лишь Броню 10 комбинезона.

Кастер захотел чуть улучшить свою защиту в преддверии чрезвычайно опасного рейда, который запланировала его команда. Он одолжил противоударный щит Вомбата (Броня +6), чтобы укрыться за ним, когда все начнется. Он много раз видел как его использует Вомбат и считает, что это не сложно. Сила Кастера равна 2. Сила меньше бонуса Брони на 4 единицы, поэтому Кастер получает -2 штраф к своей Ловкости и Реакции, когда использует противоударный щит.

Когда Кастер наконец решил, что не сможет управиться с переноской огромного щита, то вернул его Вомбату. Атрибут Силы Вомбата равен 5. Броня щита по сравнению с Силой больше всего на 1. Для него это не проблема, но еще он носит шлем (Броня +2). С Силой сравнивается суммарный бонус Брони. Сейчас у Вомбата +8 бонус Брони при Силе 5, поэтому он получает штраф -1 к своей Ловкости и Реакции, надев оба аксессуара.

ОСОБАЯ ЗАЩИТА

Обычная броня, как правило, не предназначена для защиты от электричества, огня и других особых типов урона и поэтому сильно страдает, когда сталкивается с атаками означенной

природы. Но не бойся, мил шедоураннер, у тебя есть выбор. Любую одежду, в том числе Броню, можно оснастить определенным количеством дополнительных элементов, которые помогают защититься от различных типов урона. Эта дополнительная защита прибавляется к Броне со всеми модификаторами для определения суммарной Брони против атаки. Значения модулей особой брони можно комбинировать на одном элементе брони, но их сумма не может превосходить ее вместительность (стр. ____).

БРОНЕПРОБИВАЕМОСТЬ

Некоторое оружие лучше остального делает дырки в броне. Бронепробиваемость (БП) оружия показывает способность к подобному пробиванию. БП изменяет значения Брони цели, когда она проходит проверку сопротивления урону. Некоторое оружие очень слабо против брони, что и поднимает её ценность. Если цель не носит брони, то этот бонус не применяется. Если БП оружия снижает значение брони до 0 или ниже, то персонаж лишается всех своих кубов Брони для проверок сопротивления урону. Однако количество кубов за Тело (которые тоже используются на этой проверке), не уменьшается.

УРОН

Поскольку работа шедоураннеров нелегальна и зачастую опасна, не удивительно, что они шедоураннеры получают на орехи, и очень часто. Тип урона, тяжесть ранений и то, как это отражается на персонаже, сильно зависит от ситуации.

ТИПЫ РАНЕНИЙ

Урон в *Shadowrun* делится на Оглушающий и Физический. Каждый из типов урона отслеживается в отдельном Счетчике Урона.

ФИЗИЧЕСКИЙ УРОН

Физический урон, самый опасный из двух, наносит огнестрельное оружие, взрывы, большинство оружия ближнего боя и многие заклинания. Если оружие наносит Физический урон, то после Значения Урона написано слово «Физический».

Для восстановления после Физического урона требуется много времени.

Количество ячеек на Счетчике Физического урона равно $(\text{Тело}/2)+8$.

ОГЛУШАЮЩИЙ УРОН

Оглушающий урон— синяки, растяжение мышц и тому подобное— наносится ударами кулаков, пинками, тупым оружием, резиновыми пулями, электрошокерами, световыми гранатами и некоторыми заклинаниями. Если что-то наносит оглушающий урон, то после Значения Урона будет написано: «Оглушающий».

Для восстановления после Оглушающего урона требуется мало времени.

Количество ячеек на Счетчике Оглушающего урона равно $(\text{Воля}/2)+8$.

ШТРАФЫ РАНЕНИЙ

Ранения вызывают боль, кровотечение и иным образом отвлекают, мешая выполнять всевозможные действия. Штрафы ранений за каждую третью ячейку суммируются; штрафы Счётчика Физического Урона и Счётчика Оглушающего урона тоже суммируются между собой; также они складываются с другим штрафами, например, штрафами за заклинания и неблагоприятные условия.

Штрафы ранений накладываются на все проверки, кроме тех проверок, которые делаются для уменьшения количества ячеек урона, который вы должны получить (проверок сопротивления урону, сопротивления боевому заклинанию не требующему прицеливания, сопротивления токсинам и т.п.).

Штраф ранений так же влияют на атрибут Инициативы, и, следовательно, на Значение Инициативы в течение Боя.

ЗАПОЛНЕНИЕ СЧЁТЧИКА УРОНА

Когда на Счетчике Урона (физического или оглушающего) заполнены все ячейки, но остается еще урон, который следует добавить, происходит одно из двух:

- Если урон Оглушающий, он переносится на Счётчик Физического урона. За каждые 2 ячейки Оглушающего Урона заполняется 1 ячейка на Счетчике Физического урона.
- Если персонаж получает больше физического урон, чем имеет ячеек на Счётчике Физического урона, у него проблемы. Заполнение Счётчика Физического урона означает, что персонаж на грани смерти. Мгновенная смерть персонажа наступит лишь когда урон превысит значение его Атрибута Тела. Единица урона сверх этого значения— и в память о нем будут говорить тосты в его любимом шедоураннерском баре.

Персонажи, количество избыточного Физического Урона которых не превышает описанный выше предел, если им будет оказана надлежащая медицинская помощь. Если медицинская помощь не будет оказана, персонаж будет получать дополнительную ячейку урона от кровопотери, болевого шока, или других осложнений за каждые (Тело) минут, которые он сумеет протянуть. Если общее количество урона превысит значение атрибута Тело до оказания медицинской помощи, персонаж умрет.

ПРИМЕР

Поли Джи, тролль-контрабандист,, и его дружба Бета Тест, человек-декер, попались при попытке пересечь границу Салише. У обоих не было действующего ГРЕХа, и заметившие их Рейнджеры решили оставить послание другим контрабандистам. Они привязали шедоураннеров к дереву и прицелились в них.

Два рейнджера стреляют из своих винтовок, и один из них наносит 13Ф урона— поразительная величина!

Поли Джи бросает свои Тело(9) + Броня(1) и получает 4 успеха, уменьшая урон до 9 ячеек Физического урона. У Поли 6 пустых ячеек в Счетчике Физического урона, поэтому он заполняет их все и учитывает оставшиеся 2 единицы урона, как избыточный урон. Если ему будет оказана надлежащую медицинскую помощь до того, как избыточный урон достигнет значения 10, он сможет выжить.

Бета Тест бросает свои Тело(2) + Броня(0) и умудряется получить 1 успех, уменьшая урон до 12 ячеек Физического урона. У Бета Теста 3 пустых ячейки на Счётчике Физического урона, поэтому он заполняет их все; оставшиеся 9 он записывает как избыточный урон, которого он может получить всего 2 ячейки (количество равно Телу Бета Теста).

Бета Тест отправляется в Земли Счастливой Охоты. А Поли Джи, чтобы не отправиться за ним, потребуется немного удачи и немного помощи со стороны.

ОСОБЫЕ ТИПЫ УРОНА

Пули наносят урон, передавая кинетическую энергию телу, но это не единственный вид урона, который может получить раннер. Ожоги, обморожение, удары электричеством и химические ожоги способны испортить настроение самому неугомонному раннеру. Вместе с уроном от естественных сил, например, от гравитации (ну, по крайней мере, остановка в конце падения), утопления и общего изнеможения, это добавляет боли и страданий. Указанные типы урона работают по особым правилам, описанным ниже.

ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ УРОН

Это урон не кинетической природы, например, кислота, огонь и т.п. В большинстве случаев урон подобного типа наносит магия, но и некоторые виды обычного оружия и атак могут иметь дополнительные элементальные эффекты.

УРОН ОТ КИСЛОТЫ

Кислота наносит Физический урон. В дополнение к обычному урону, кислота так же понижает значение любой Брони, куда попадает, на 1. Если кислоту не убрать с цели (смыть ее, или дождавшись, пока кислотное заклинание не закончится, испарившись маной), она продолжит обжигать. Каждый Боевой Ход базовое Значение Урона кислоты уменьшается на 1, и урон наносится вновь. Также кислота продолжает прожигать броню, понижая значение Брони цели на 1, пока она не будет убрана, нейтрализована или пока основное Значение её Урона не уменьшится до 0. Уменьшение Брони в первую очередь применяется к основной броне, надетой на персонажа, но может применяться и к ее аксессуарам (предметы с +Броней) по желанию Ведущего.

По желанию Ведущего кислоты также могут создавать состояние Легкого Задымления в зоне вокруг цели.

УРОН ОТ ХОЛОДА

Холод являет собой отсутствие тепла, но ранит в случае отсутствия слишком большого количества тепла, и от того что его называют «отсутствием тепла» легче не становится. Урон холодом— Физический. Он так же делает броню хрупкой, замораживает жидкости, вызывает сгущение смазочных материалов и т.д. Проведите Простую Проверку Брони за каждое прямое попадание. В случае отсутствия удач она выходит из строя и не может быть больше использована как броня. Но ее еще можно починить: используйте правила **Изготовление и Починка**, стр. _____. В случае глюка она полностью уничтожена. В случае критического глюка броня уничтожается с риском для жизни.

УРОН ОТ ЭЛЕКТРИЧЕСТВА

Большое количество оружия нелетального действия предназначено для обездвиживания цели посредством электрошока: это и шоковые дубинки, тазеры, киберимплант шоковые перчатки и

другое заряженное электричеством оружие. Атаки подобным оружием наносят урон не засчёт кинетической энергии, а за счёт контактной разрядки электрического заряда. Заклинания и способности существ, как-то Шаровая Молния (Lightning Bolt) и Энергетическая Аура (Energy Aura) имеют схожие эффекты.

Урон электричеством бывает как Оглушающим, так и Физический в зависимости от его источника и/или цели. Если на броне стоит диэлектрическое усовершенствование (стр. ____), то в таком случае его полное значение добавляется к Значению Брони. Ведущий также решает, влияет ли что-то еще (если подобному есть место) на получаемый целью атаки урон, как-то сверхпроводимость мокрой одежды персонажа.

Наносящая урон электрическая атака способна вызвать как оцепенение (stun), так и обездвиживание (incapacitate) цели. В то же время, если урона нет, то нет и вторичного эффекта.

Этот вторичный эффект заключается в том, что персонажи, раненные электрической атакой, получают штраф -1 к кубам на любые действия и Проверки Защиты, кроме Проверок Сопротивления Урону, на 1 Боевой Ход, и немедленное понижение значение Инициативы на 5. Штрафы к кубам и понижение Значения Инициативы от нескольких атак не суммируются, но их длительность увеличивается на 1 Боевой Ход за каждое попадание, нанёсшее урон персонажу. Если Значение Инициативы персонажа опускается до 0 и ниже, он теряет свои оставшиеся действия. Если у персонажа больше не осталось Значения Инициативы, понижение Инициативы применяется на начало следующего Боевогохода.

Электронное оборудование и дроны так же подвержены Электрическому урону. Поскольку они не могут получать Оглушающий урон, Электрический урон для них всегда Физический. Они сопротивляются урону, как и обычно, и страдают от вторичного эффекта, если получают хоть одну ячейку урона.

Вторичный эффект для электроники и дронов, которым нанесли Электрический урон, заключается в возникновении короткого замыкания или перегрузки. В игре это отражается так: устройство получает вторичный Виртуальный урон, равный половине Физического урона, округленного в меньшую сторону.

Транспортные средства могут быть повреждены Электрическими атаками, но не страдают от каких-либо вторичных эффектов. Особые системы транспортного средства могут быть поражены с помощью **Прицельной атаки** (стр. ____).

ПРИМЕР

Вомбат в стельку напился, а вышибалы Таверны Голубого Пламени, помня, что случилось в прошлый раз, когда они попросили его удалиться, вызвали «Странствующих Рыцарей» и ожидают прибытия офицеров, чтобы помочь им сопроводить Вомбата наружу.

Итак, Вомбат терпеть не может Пешек (так он ласково называет копов СР) и считает, что уйти по-тихому для него не вариант. Офицеры СР же ощутили определенную угрозу и решили, что будет проще выволочь Вомбата наружу, нежели попытаться уговорить его.

Оба офицера выхватывают свои тазеры «Ямаха Пульсар» и стреляют, прежде чем Вомбат успеет пересмотреть свое решение. Они получают 4 и 3 успеха, поэтому Вомбат обязан пройти проверку Сопротивления Урону против 110 и 100. К счастью для Вомбата, он усовершенствовал свой бронеплащ диэлектриком с значением 4.

Против первого урона он бросает Тело 6 + Броня 9 + диэлектрик 4, с учетом БП равному -5, в сумме у него 14 кубиков. Он получает 6 успехов, уменьшив урон до 50. Поскольку он получил урон, то страдает от вторичных эффектов: -1 ко всем броскам на 1 Боевой Ход и -5 к Значению его Инициативы.

Против второго урона он бросает то же количество кубиков и получает 7 успехов. Он получает 3О, но вторичные эффекты изменяются. Его Значение Инициативы больше не уменьшается, а штраф -1 кубик уже действует и не увеличивается. Тем не менее, действие штрафов увеличено на 1 Боевой Ход, до 2 Боевых Ходов.

После того, как Вомбат уложил одного из Пешек в свою Фазу Действий (может он и замедлен, но не потерял сознание), второй попал в него очередным зарядом Пульсара. Офицер СР получил 6 успехов, но, ограниченный точностью оружия, равной 5, он нанес Вомбату 12О. Вомбат делает бросок Сопротивления Урону и тратит единицу Форы на дополнительный кубик и получает Правило Шестёрки. И, после невероятного броска, на котором он получил 14 успехов, он скидывает с себя весь урон. Так как он не получил урон, то не получает вторичных эффектов и может попытаться нокаутировать оставшуюся Пешку СР.

УРОН ОТ ОГНЯ

Огонь наносит Физический Урон. К тому же он может что-то поджечь. Чтобы узнать, воспламенилось ли что-то, нужно сделать бросок Значение Брони + Сопротивление Огню – БП Огня (см. таблицу **Значения Бронепробиваемости Огня** ниже). Предел этой проверки равен сумме чистых успехов огненной атаки. В случае успешной проверки воспламенение не произошло (пока что). Аксессуары брони не участвуют в этой проверке, но по желанию Ведущего могут пройти свою собственную.

Когда что-то воспламеняется, то начальное Значение Урона огня равно 3. Урон наносится в конце каждого Боевого Хода, а Значение Урона увеличивается на 1 в начале каждого последующего Боевого Хода, пока предмет не сгорит полностью или огонь не будет потушен. Пламя можно потушить множеством способов (водой, катанием по земле и т.п.), пройдя проверку Ловкость + Интуиция: это уменьшит Значение Урона огня на 1 за каждый успех. Не забывайте, что, пока огонь горит, он способен поджечь находящиеся рядом легковоспламеняющиеся предметы, например, мебель, транспортные средства, и эльфов.

БРОНЕПРОБИВАЕМОСТЬ ОГНЯ	
ТИП ПЛАМЕНИ	БП
Открытое Пламя	-2
Огненные заклинания	Мощь заклинания
Огненное Оружие	-6

ПРИМЕР

День Вомбата не удался. Он вышел из бара и напоролся на одного из самых сумасшедших хэллоуинеров с огнеметом в руках! Из-за выпивки его реакция оставляет желать лучшего и его обдаёт добротной вспышкой пламени. Ведущий проводит проверку, чтобы узнать, воспламенился ли его бронеплащ, и бросает Броня дубленки 9- БП огнемета 6 против двух успехов, полученных хэллоуинером на проверке. В итоге имеем только один успех, поэтому бронеплащ, и тем более Вомбат, воспламенились.

В конце Боевого Хода Вомбат не потушил огонь и должен сопротивляться 3Ф урона. В своей следующей Фазе Действий Вомбат хочет попытаться потушить огонь обычным катанием по земле. Ведущий заявляет что это будет Сложное Действие с свободным

действием Падение ничком, и просит бросок Ловкости с учетом ранений. Вомбат падает на землю, делает бросок— и терпит неудачу.

Наступает очередная Фаза Действий, и Вомбат продолжает свои попытки. На этот раз у него 1 успех, недостаточный чтобы потушить пламя, но достаточный, чтобы его немного сбить.

В конце этого Боевогохода Вомбат вновь получит 2Ф урона и должен будет быстро решить, как он собирается потушить пламя.

УРОН ОТ ПАДЕНИЙ

Когда персонаж падает с высоты более 3 метров, он получает Физический урон, Значение которого равно высоте, с которой он упал, с БП -4. Используйте проверку Тело + Броня для сопротивления этому урону. Ведущий на свое усмотрение может изменять Значение Урона, чтобы отразить падение на мягкую поверхность (песок), падение каскадом и т.п.

Падающий персонаж за первый Боевой Ход пролетает 50 метров, 150 метров за второй и 200 метров за каждый последующий Боевой Ход. Конечное ускорение падающего тела равно 200 метров за Боевой ход.

УСТАЛОСТЬ

Урон от усталости— оглушающий урон, который вы получаете, когда перенапрягаетесь или попадаете в стрессовую ситуацию. Он может быть вызван агрессивной окружающей средой, тяжелыми условиями и тому подобным. Урону от усталости сопротивляются проверкой Тело + Воля. Урон от усталости не может быть исцелен, пока присутствует вызвавшая его причина.

УСТАЛОСТЬ ОТ БЕГА

Если использовать спринт несколько Боевых Ходов подряд или на протяжении нескольких Фаз Действия, то у вас есть шанс получения урона от усталости. В таком случае персонаж получает за каждую Фазу Действий или Боевой Ход, в котором использует спринт, 1О ЗУ от усталости. То есть, если персонаж использует спринт второй раз подряд, без передышки, то получит 2О, а после и 3О и т.д.

Если вы лишь бегае (использует свое значение бега) вместо спринта, этот урон наносится за каждые 3 минуты бега.

УСТАЛОСТЬ ОТ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ

Жаркая, холодная, влажная, сухая, загрязненная или насыщенная радиацией среда может наносить урон от усталости в зависимости от суровости внешней среды. Как и в случае с уроном от бега, Значение Урона равно 1О и увеличивается со временем. В отличие от усталости, которую герой может получить от бега, урон от агрессивной внешней среды не прекращает наноситься после отдыха.

ОКРУЖАЮЩАЯ СРЕДА И УСТАЛОСТЬ	
---	--

АГРЕССИВНОСТЬ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ	ИНТЕРВАЛ МЕЖДУ ПОЛУЧЕНИЕМ УРОНА ОТ УСТАЛОСТИ
Слабая	6 часов
Умеренная	3 часа
Суровая	60 минут
Экстремальная	1 минута (10 Боевых Ходов)
Смертельная	6 секунд (2 Боевых Хода)

ГОЛОД, ЖАЖДА И ЛИШЕНИЕ СНА

Вы получаете урон от усталости, если в течение последних 24 часов не ели, не спали или не пили (алкоголь не в счет). Как и в случае с уроном от бега, Значение Урона равно 1О и увеличивается через определенный промежуток времени. Для голода это 6 дней, для жажды — 2 дня, а для сна — 3 часа. Вы прекращаете получать урон, когда соответственно поедите, попьете, или поспите.

БОЕВЫЕ СИТУАЦИИ

В *Shadowrun* существует четыре типа боя: **дальний бой** (стр. ____), **ближний бой** (стр. ____), **астральный бой** (стр. ____) и **кибербой** (стр. ____). Во время боя любого вида— не важно, используются в них огнестрельное оружие, холодное оружие, астральные атаки или атакующие программы— используются одинаковые правила.

С точки зрения механики, бой-- это Встречная Проверка нападающего и обороняющегося. Используемые в ней навыки и атрибуты зависят от типа боя, способа атаки и типа защиты, как описано в каждой из глав. Как на броски защиты, так и на броски атаки может воздействовать множество модификаторов.

Если у нападающего больше успехов, чем у обороняющегося — атака попадает по цели. В случае равного числа успехов, обычно побеждает обороняющийся, за исключением случаев с **касательными попаданиями** (стр.____). В противном случае атака не попадает по цели.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ БОЯ

Используйте приведенную ниже последовательность для проведения боя. Можете использовать мнемоническую конструкцию «ЗАЗП», чтобы быстро вспомнить последовательность.

ШАГ 1: ЗАЯВКА

Нападающий заявляет атаку как часть Заявки Действий его Фазы Действий (стр. ____). Обороняющийся так же заявляет, каким способом он собирается защищаться. Обычная Проверка Защиты (Реакция + Интуиция) для него бесплатна; за определенную «цену»

обороняющийся может выбрать Уклонение (стр. ____), Парирование (стр. ____), Блокирование (стр. ____) или уход в Глухую Оборону (стр. ____).

ШАГ 2: АТАКА

Нападающий бросает Навык Боя + Атрибут +/- модификаторы [Предел].

Добавьте к атаке соответствующие ситуационные модификаторы, а также модификаторы ранений, окружения, отдачи в соответствии с проводимой атакой.

ШАГ 3: ЗАЩИТА

Защита разделяется на два этапа:

А. Обороняющийся бросает Реакция + Интуиция +/- модификаторы. Добавьте обороняющемуся соответствующие модификаторы от ранений, окружения, отдачи и ситуационные модификаторы в соответствии с проводимой атакой. Сравните результат с успехами нападающего. Если у нападающего больше успехов, чем у обороняющегося, атака попала в цель. Запишите чистые успехи (количество успехов, превышающих успехи обороняющегося) и переходите ко второй части. Если результат одинаков, считается, что это было **касательное попадание** (см. ниже). Если значение обороняющегося больше, чем нападающего, атака промахнулась, и никаких кубиков больше бросать не нужно.

Б. Добавьте успешные кубики к Значению Урона оружия для определения измененного Значения Урона. Добавьте модификатор (стр. ____ **Бронепробиваемости** (БП) к Броне обороняющегося для определения измененного Значения Брони. Сравните измененное Значение Урона с измененным Значением Брони, чтобы определить будет урон Физическим (измененное ЗУ больше или равно измененному ЗБ) или Оглушающим (измененное ЗУ меньше измененного ЗБ). Пока измененное Значение Брони больше нуля, обороняющийся бросает Тело + измененная Броня для сопротивления урону. В иных случаях обороняющийся бросает только Тело. Каждый полученный успех уменьшает измененное Значение Урона на 1. Если ЗУ уменьшается до 0 или меньше, значит, атака была остановлена броней персонажа или его толстой кожей, и урон не наносится.

ШАГ 4: ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ

Пометьте оставшееся Значение Урона на Панели Состояния цели (см. **Урон**, стр. ____). Единица ЗУ равна 1 ячейке урона. Вследствие урона персонаж может получить **Штрафы Ранений** (стр. ____). Так же может потребоваться проверить, **не сбит ли** персонаж с ног (стр. ____).

Дополнительные эффекты некоторых типов урона (см. **Урон**, стр. ____) так же должны быть определены на этом этапе.

КАСАТЕЛЬНЫЕ ПОПАДАНИЯ

Если в результате Встречной Проверки случается ничья, атака считается касательным попаданием. Касательное попадание не наносит урона, но нападающий соприкасается с целью. Определённые касательные атаки (яды, шоковые перчатки, касательные заклинания и т.п.) в таком случае всё же наносят урон.

ПРИМЕР

ДАЛЬНОБОЙНАЯ АТАКА

Вомбат, осторожный уличный самурай, и Каттер, бешеный член банды 450 Адских псов, сцепились не на шутку. Вомбат атакует первым, из своего верного тяжёлого пистолета Браунинг Ультра-навер. Он делает один выстрел Простым Действием. После учета всех соответствующих модификаторов (позже мы рассмотрим это более детально) у него -1 штраф на выстрел.

Вомбат бросает Пистолеты 4 + Ловкость 6 – 1 штраф, итого 9 кубов; его предел на этой проверке — изменённая Точность оружия, равная 6. Он бросает свои 9 кубов и получает 4 успеха.

У Каттера противоположная ситуация, поэтому он проходит бесплатную проверку Защиты. К этой проверке применяется модификатор равный -1. Он бросает Реакция 3 + Интуиция 3 – 1 штраф, без предела, потому что на проверке не задействован навык. Он бросает 5 кубов и получает 2 успеха.

Сравнив успехи, можно увидеть, что у Вомбата на 2 успеха больше чем у Каттера, и потому к урону, который он нанесёт, будет прибавлено 2 чистых успеха.

Следующим шагом определим, какой вред будет нанесен Каттеру, сравнивая измененное Значение Урона Вомбатовского Ультра-навера с измененным Значением Брони бронированной куртки Катэра.

ЗУ Ультра-навера равно 6Ф; +2 за чистые успехи Вомбата; итого измененное ЗУ равно 10Ф.

Основное значение Брони бронекуртки Каттэра равно 12; вычитаем 1 за бронепробиваемость (БП) Ультра-навера и получаем измененное значение Брони, равное 11. Поскольку измененное значение Брони больше измененного Значения Урона, урон от атаки меняется с Физического на Оглушающий.

Теперь Каттер должен сделать проверку Сопротивления Урона. Он бросает Тело 3 + измененное значение Брони 11 и получает 5 успехов. Эти успехи вычитаются из измененного Значения Урона (10-5=5). Каттэр получает 5Н, поэтому он заполняет 5 ячеек на Счётчике Оглушающего Урона.

АТАКА БЛИЖНЕГО БОЯ

Каттер забыл захватить перестрелку пистолет, поэтому с Вомбатом он будет сражаться своими верными ручными лезвиями. Каттер набрасывается на Вомбата и делает одну атаку ближнего боя. Модификаторы этой атаки на стороне Катера: он получает бонус +1 куб. Каттер бросает Безоружный бой 4 + Специализация (Имплантированное Кибероружие) 2 + Ловкость 4 + бонус 1, в сумме 11 кубов. Для этой проверки он использует свой Физический Предел, равный 6. Кубы брошены, и он получает 8 успехов.

Теперь защищающийся— Вомбат; он получает бесплатную Проверку Защиты.

Модификаторы этой проверки равны -1. Он бросает Реакция 4 + Интуиция 3 – штраф 1, без предела, потому что в проверке не задействован навык. Вомбат бросает 6 кубов и получает 2 успеха.

Сравнивая успехи, мы увидим, что у Каттэра на 4 успеха больше чем у Вомбата, и поэтому у него будет бонус к урону за 4 чистых успеха.

Сделаем следующий шаг: покопаемся в числах, сравнивая измененное Значение Урона ручных лезвий Каттера и измененное значения Брони бронеплаща Вомбата, чтобы понять, насколько сильную боль познает Вомбат.

Основное ЗУ ручных лезвий равно (Сила +1)Ф. У Каттера Сила 3, поэтому основное ЗУ — 4Ф. Добавляем 4 за успешные кубики Каттэра и получим измененное ЗУ равное 8Ф. Основное значение Брони бронеплаща Вомбата равно 9; вычитаем 3 за Бронепробиваемость (БП)

ручных лезвий и получим измененное значение Брони, равное 6. Поскольку измененное значение Брони меньше измененного Значения Урона, то тип урона остается Физическим. Теперь Вомбату нужно сделать проверку Сопротивления Урону. Он бросает Тело 6 + измененное значение Брони 6 и получает 3 успеха. Эти успехи вычитаются из измененного Значения Урона ($8-3=5$) и Вомбат должен заполнить 5 ячеек Счетчика Физического Урона.

ДАЛЬНИЙ БОЙ

Результат атаки дальнего боя определяется Встречной Проверкой Навык Оружия + Ловкость [Точность] нападающего и Реакция + Интуиция обороняющегося. Чистые успехи применяются к ЗУ оружия или используют для уменьшения разброса, в случае с метательным оружием или пусковыми установка. К броскам атаки и защиты применяются модификаторы окружения, ранений, отдачи, и ситуационные модификаторы за какие-либо особые условия атаки.

МОДИФИКАТОРЫ ДАЛЬНИХ АТАК

Дальний бой в *Shadowrun* это вам не поход в тир. Против стреляющего раннера работает множество факторов. Четыре типа модификаторов: окружения, отдачи, ситуационные модификаторы и модификаторы ранений— влияют на шанс раннера попасть в цель.

МОДИФИКАТОРЫ ОКРУЖЕНИЯ

В соответствии с названием, Модификаторы Окружения отражают характеристики места, где происходит действие. Должны быть учтены и те характеристики, которые касаются нападающего, и те, которые касаются обороняющегося. Например: если нападающий стоит на хорошо освещенном месте, бросая гранаты в темную пещеру, и не имея ничего, чтобы могло отменить модификаторы освещенности, он получает модификатор Полной Темноты -6, даже не смотря на то, что нападающий стоит на освещенном месте. И наоборот, если нападающий бросает гранату из темной пещеры в освещаемую солнцем цель, то модификатора освещенности не будет, потому что цель хорошо освещена.

Для определения Модификатора Окружения, выберите наиболее суровый модификатор, который накладывает это окружение и используйте соответствующий модификатор. Если есть два и более равных по суровости Модификатора Окружения, выберите следующее значение модификатора в категории. Не забывайте, что Дальность тоже относится к Модификаторам Окружения.

КОМПЕНСАЦИЯ МОДИФИКАТОРОВ ОКРУЖЕНИЯ

Модификаторы Окружения могут быть уменьшены за счёт применения соответствующих систем, аксессуаров и/или заклинаниями. Уменьшение модификаторов— это прежде всего инструмент игрока, а не Ведущего. Ведущий описывает модификаторы, а игроки, в свою очередь, должны понимать возможности своих систем, аксессуаров и заклинаний и знать, когда и что нужно применить для лучшего эффекта.

Каждая система уменьшает один или несколько модификаторов, помогая понять, какие из модификаторов остались и каким образом они влияют на действия. Таблица, приведённая ниже, позволяет быстро понять, на какие модификаторы влияет та или иная система.

ВИДИМОСТЬ

Мореплаватели долгое время опасались тумана не только из-за того, что там якобы призраки бродят. Была и другая, совершенно приземлённая причина — плохая видимость и пираты, использовавшие туман как прикрытие для нападений. Раннеры должны опасаться тумана по той же причине — никогда не знаешь, что бродит в тумане. Не важно, будет это обычный дождь, туман, дым из естественных источников или дымовая завеса, используемая для укрытия — все это ухудшает видимость. Модификаторы видимости от любых явлений уменьшаются с помощью систем ультразвукового зрения; термографическое зрение также компенсирует модификаторы во всех случаях, кроме тех, когда используется термический дым.

ОСВЕЩЕННОСТЬ/ЯРКИЙ СВЕТ

На опасных улицах 2075 года границы понимания «зрения» были значительно расширены. Благодаря системам улучшения зрения и разнообразию вариантов естественного зрения, сама идея зрения может толковаться разными способами. Существует много методов, с помощью которых раннер может уменьшить модификаторы освещённости. Ультразвук позволяет игнорировать модификатор за любой тип освещённости (но лишь в пределах 50 метров), термографика уменьшает модификатор за освещённость на определённое значение при любой освещённости, компенсатор вспышки или солнечные очки помогают при излишней яркости света, а ночное видение полезно в ситуациях с тусклым светом или сумраком.

ВЕТЕР

Легкий ветерок не способен отклонить выстрел, но чем сильнее ветер, тем больше должен стараться компенсировать его влияние персонаж. Компенсация влияния ветра сложна, поскольку вы не можете видеть его без соответствующего индикатора, как-то шелестящие листья, развевающийся по ветру флаг или полы плаща. Вместо того, чтобы дать точную скорость ветра, мы приводим в таблице лишь общую его характеристику; точные цифры мы оставляем на усмотрение ведущего. Фактор ветра нужно учитывать и для позиции стрелка, и для позиции цели, и для позиции чего бы то ни было между ними. Модификаторы за ветер уменьшаются смартлинк аксессуарами, рассчитывающими смещение перед выстрелом, и трассирующими зарядами, помогающими стрелку определить оптимальную точку прицеливания для следующего выстрела.

МОДИФИКАТОРЫ ОКРУЖЕНИЯ				
ВИДИМОСТЬ	ОСВЕЩЁННОСТЬ/ ЯРКИЙ СВЕТ	ВЕТЕР	ДАЛЬНОСТЬ	МОДИФИКАТОР
Ясно	Хорошее освещение/Нет яркого света	Штиль/Легкий бриз	Близкая	—
Небольшой дождь/Туман/Дым	Тусклый свет/Не очень яркий свет	Слабый ветер	Средняя	-1

Средней силы дождь/Туман/Дым	Сумрак/Умеренно яркий свет	Умеренный ветер	Дальняя	-3
Сильный дождь/Туман/Дым	Кромешная темнота/Ослепительно яркий свет	Сильный ветер	Предельная	-6
Комбинация двух и более модификаторов со значением – 6				-10

КОМПЕНСАЦИЯ МОДИФИКАТОРОВ ОКРУЖЕНИЯ	
КОМПЕНСАЦИЯ	ЭФФЕКТ
Компенсация вспышки	Характеристика <i>Яркий свет</i> сдвигается на две позиции вверх
Увеличитель изображения	Уменьшает характеристику <i>Дальность</i> на одну позицию
Ночное виденье	<i>Тусклый свет</i> и <i>Сумрак</i> считаются <i>Хорошим освещением</i>
Термографическое зрение	Характеристики <i>Видимости</i> и <i>Освещенности</i> смещаются на позицию вверх
Трассирующие боеприпасы (А)	<i>Ветер</i> сильнее <i>Слабого ветра</i> и <i>Дальность</i> выше <i>Близкой</i> смещаются на позицию вверх
Смартлинк	<i>Ветер</i> смещается на позицию вверх
Солнцезащитные очки	<i>Яркий свет</i> смещается на позицию вверх / <i>Освещенность</i> смещается на позицию вниз
Ультразвук	<i>Видимость</i> смещается на позицию вверх, характеристика <i>Освещённость</i> игнорируется (в радиусе 50 метров)
СОСТОЯНИЕ	ЧЕМ КОМПЕНСИРОВАТЬ
Видимость	Ультразвук, Термографическое зрение
Освещение	Ночное виденье, Солнцезащитные очки, Термографическое зрение, Ультразвук
Ветер	Трассирующие заряды, Смартлинк
Дальность	Увеличитель изображения, Трассирующие заряды

ДАЛЬНОСТЬ

Дистанция до цели учитывается при стрельбе или метании оружия. Дальность различных видов оружия, разбитая на категории, указана в **Таблице Дальности** (стр. ____). Обычное оружие обладает дальностью, указанной в посвящённой ему категории. Некоторые конкретные экземпляры оружия могут иметь иную категорию, также категория может измениться из-за использования модификаций. Подобные изменения будут указаны в описании аксессуаров или оружия в **Уличной Экипировке** (стр. ____). Модификаторы за дальность уменьшаются с помощью модификациями, увеличивающих изображение, или трассирующими зарядами.

ТАБЛИЦА ДАЛЬНОСТИ				
МОДИФИКАТОР К КУБАМ	БЛИЗКАЯ +0	СРЕДНЯЯ -1	ДАЛЬНЯЯ -3	ПРЕДЕЛЬНАЯ -6
ПИСТОЛЕТЫ	ДАЛЬНОСТЬ В МЕТРАХ			
Тазер	0–5	6–10	11–15	16–20
Карманный пистолет	0–5	6–15	16–30	31–50
Легкий пистолет	0–5	6–15	16–30	31–50
Тяжёлый пистолет	0–5	6–20	21–40	41–60
АВТОМАТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ В МЕТРАХ			
Автоматический пистолет	0–5	6–15	16–30	31–50
Пистолет-пулемет	0–10	11–40	41–80	81–150
Автомат	0–25	26–150	151–350	351–550
ДЛИННОСТВОЛЬНОЕ ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ В МЕТРАХ			
Дробовик (флешетта [*])	0–15	16–30	31–45	46–60
Дробовик (пуля)	0–10	11–40	41–80	81–150
Снайперская винтовка	0–50	51–350	351–800	801–1500
ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ В МЕТРАХ			
Ручной пулемет	0–25	26–200	201–400	401–800
Единый/Крупнокалиберный	0–40	41–250	251–750	751–1200

^{*} Флешетта— здесь имеется в виду особый заряд, патрон, наполненный крошечными дротиками, который при попадании разрывается. Подробнее будет описан в *Уличном снаряжении*.

пулемет				
Штурмовое орудие	0–50	51–300	301–750	751–1500
Гранатомет	5–50*	51–100	101–150	151–500
Ракетница	20–70*	71–150	151–450	451–1500
МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ В МЕТРАХ			
Лук	0–Сила	До Сила x 10	До Сила x 30	До Сила x 60
Легкий арбалет	0–6	7–24	25–60	61–120
Средний арбалет	0–9	10–36	37–90	91–150
Тяжелый арбалет	0–15	16–45	46–120	121–180
МЕТАТЕЛЬНОЕ ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ В МЕТРАХ			
Метательный нож	0–Сила	До Сила x 2	До Сила x 3	До Сила x 5
Сюрикен	0–Сила	До Сила x 2	До Сила x 5	До Сила x 7
МЕТАТЕЛЬНЫЕ ГРАНАТЫ				
Обычная	0–Сила x 2	До Сила x 4	До Сила x 6	До Сила x 10
Аэродинамическая	0–Сила x 2	До Сила x 4	До Сила x 8	До Сила x 15
*см. Минимальная дальность пусковых устройств, стр. 182				

ПРИМЕР

ЕДИНСТВЕННЫЙ МОДИФИКАТОР

Фулл Дэк хочет метнуть зональную глушилку в будку охраны, чтобы лишить охранников возможности поднять тревогу когда персонажи пойдут на штурм. На дворе ясная ночь, ветра — нет, дождя — нет, а будка хорошо освещена. Дальность— единственное, о чем стоит беспокоиться Фулл Дэку.

Цель находится в 20 метрах от него, на Предельной дальности для метящего глушилку Фулл Дэка. Это означает, что у него модификатор -6 кубов.

ЕДИНСТВЕННЫЙ МОДИФИКАТОР С СИСТЕМОЙ КОМПЕНСАЦИИ

Не уверенный, что попадёт точно в цель, Фулл Дэк надевает свои «Арес ЗУУМ» смартгогглы с опцией Увеличения Изображения. Фулл Дэк включает очки и использует действие Прицелиться, что уменьшает Дальность до Дальней. Фулл Дэк метает с модификатором -3.

НЕСКОЛЬКО МОДИФИКАТОРОВ

Вомбат с «Арес Дезерт Страйк» в руках наблюдает из засады за встречей своей команды с м-р Джонсоном после сравнительно плохого забега. Винтовка оснащена отличным прицелом с увеличителем изображения, термографической опцией и смартлинк системой.

Вомбат замечает кого-то на кране, так же целящегося из винтовки. Он полагает, что это наблюдатель м-р Джонсона. Вомбат целиться в другого снайпера и делает выстрел.

Цель на расстоянии 190 метров, в сумерках, к тому же дует умеренный ветер, срывая небольшой туман с поверхности воды. Используются следующие модификаторы: Небольшой туман -1, Приглушенный свет -3, Умеренный ветер -3, и Средняя дальность -1. Имея две позиции уровня -3, он должен сдвинуть модификатор до следующей большей позиции. Это означает, что ему придется иметь дело с серьезным модификатором, равным -6.

Но у Вомбата достаточно хорошее снаряжение, чтобы справиться с этим. У него есть система термографического зрения, чтобы сместить Небольшой туман на одну позицию до отсутствия модификатора, а Сумрак превратить в Тусклый свет (-1). Его смартлинк система компенсирует ветер, смещая модификатор на позицию вверх до Слабого ветра (-1), а его система увеличения изображения снижает Дальность до Близкой, без модификатора. После всего этого у Вомбата остается два модификатора -1, которые сдвигают позицию на шкале модификаторов за окружения до следующей позиции, превращаясь в модификатор -3.

ОТДАЧА

Отдача — это воздействие стрельбы на оружие и стрелка. Ствол подкидывает, запястье напрягается, корпус идёт в сторону— эти и другие неудобства, с которыми столкнётесь во время стрельбы, и являются проявлениями отдачи.

Сила отдачи возрастает с увеличением количества выстрелов. Если вы ведёте огонь из двух оружий одновременно, выстрелы из одного будут влиять на другое, поэтому пули из обоих оружий увеличивают общую силу отдачи.

Что бы вычислить свой модификатор отдачи, вначале вычислите количество имеющейся у вас компенсации отдачи. На момент начала стрельбы вы получаете 1 базовое очко компенсации. Прибавьте к этому свою Силу/3 (округленную в большую сторону) и модификаторы за компенсацию урона любых единиц оружия, подготовленных к бою (т.е. заряженных и подготовленных; если нужно зарядить патроны или вытащить их из подсумка или сделать нечто подобное, то оружие не подготовлено бою). Далее вычтите количество пуль, которые собираетесь выпустить. Если результат ниже нуля— то это и будет модификатором отдачи: бросая кубы атаки, вычтите из их количества этот модификатор.

В случае многократной атаки огнестрельным оружием в течение одной Фазы Действий, рассчитайте общий модификатор отдачи, отталкиваясь от количества выпущенных в течение раунда пуль, и вычтите его из кубов до того, как разделите их между атаками.

ПРОГРЕССИЯ ОТДАЧИ

Отдача увеличивается с каждой выпущенной пулей, пока стреляющий не прекратит огонь, чтобы совладать с оружием (оружиями). Модификаторы отдачи суммируются на протяжении каждой Фазы Действий и Боевого хода, пока персонаж не совершит, по своей воле или вынужденно, иное, чем стрельба, действие, занимающее всю Фазу Действий. Отдача суммируется для персонажа, а не для оружия, из которого он стреляет. Отдача суммируется с каждым выстрелом сделанным персонажем, а не только выстрелами из одного конкретного оружия.

ОДИНОЧНЫЙ ОГОНЬ

Недостатком Оружия Одиночного огня (О) считается отсутствие возможности произвести несколько выстрелов в одну Фазу Действий, но их преимущество заключается в отсутствии суммирующейся отдачи при ведении одиночного огня. На то, чтобы послать в патронник новый патрон, или каким-то другим образом подготовить оружие одиночного огня к выстрелу, нужно какое-то время. Задержка между выстрелами означает, что персонаж не страдает от прогрессирующей отдачи. Модификаторы отдачи накладываются при использовании Действия Многократная Атака.

БОРТОВОЕ И УСТАНОВЛИВАЕМОЕ НА ДРОНАХ ОРУЖИЕ

Бортовое и устанавливаемое на дронах оружие обладает преимуществом в виде устойчивой платформы для введения огня. Транспортное средство само по себе имеет достаточно массы для поглощения сильной отдачи создаваемой оружием. Устанавливаемое оружие имеет Компенсацию Отдачи равную Телу транспортного средства плюс любые Компенсаторы Отдачи оружия.

ПРИМЕР

ОТДАЧА: ОДНО ОРУЖИЕ

Вомбат нарвался на каких-то тупых бандитов, которые оскорбили его уличное имя. На момент начала стрельбы у него 1 базовое очко, и Сила равная 3, что дает ему 2 единицы компенсации. Он использует «Кольт Мэнхантер» с 1 очком компенсации, что делает его суммарную компенсацию равной 3.

В свою первую Фазу Действий он стреляет в Полуавтоматическом режиме, выпуская 3 пули. Подобное снижает его компенсацию до 0, что означает отсутствие штрафа на этот выстрел.

На следующую Фазу Действий он делает одиночный выстрел. Это понижает его модификатор отдачи на 1, делая его -1. Он должен убрать один куб перед броском атаки. Далее он использует Простое Действие, чтобы Спрятаться в укрытие. В следующей Фазе Действий он использует Простое Действие для Прицеливания, что убирает последствия прогрессирующей отдачи и повышает его компенсацию отдачи до начальных 3 единиц.

(Также у него есть возможность увеличить количество кубиков на 1 или применяемый им предел следующего выстрела на 1.)

На четвертую Фазу Действий он вновь стреляет в Полуавтоматическом режиме, что опять уменьшает его компенсацию отдачи до 0. И вновь он делает эти выстрелы без штрафа.

Начинается новый Боевой Ход, Вомбат продолжает стрелять. В его первую Фазу Действий нового Боевого Хода он опять стреляет в Полуавтоматическом режиме. Еще 3 пули выпущено, снижая его значение отдачи с 0 до -3. Он должен вычесть 3 куба из кубов броска на атаку.

В его следующую Фазу Действий, Вомбат снова стреляет в Полуавтоматическом режиме. Это означает, что его значение отдачи снижается еще на 3 единицы, увеличивая штраф до -6. Попасть хоть во что-то будет нелегко, но, наверное, вскоре он прекратит стрелять, чтобы перезарядить оружие.

ОТДАЧА: ОЧЕРЕДЬ

Фулл Дэк предпочитает палить из своего «Инграм Смартгана» очередями, потому как это увеличивает поражающие способности оружия. Его Сила 4 дает ему 2 очка в добавок к 1 базовому очку компенсации. Смартган дает еще 2 очка компенсации отдачи, увеличивая суммарное значение до 5.

В свою первую Фазу Действий Фулл Дэк стреляет Длинной очередью. 6 пуль вычитаются из 5 очков компенсации оружия, и, таким образом, он стреляет со штрафом -1 к кубам.

На следующую Фазу Действий он ведёт огонь Короткой Очередью. И еще 3 пули, следовательно его штраф отдачи равен -4. Отдача начинает прогрессировать, поэтому ему следует подумать о том, чтобы прекратить стрельбу в следующей Фазе Действий.

ОТДАЧА С ДВУХ ПИСТОЛЕТОВ

У Тедди Два Ствола два пистолета, «Хаммерли 620Ес» и «Арес Хищник», оба без компенсации отдачи. Его Сила 3 дает 1 очко компенсации, а базовое очко повышает это значение до 2. Он решает использовать Действие Ведение огня (полуавтоматический режим) вместе со Свободным Действием Многократная Атака. Всего он выпускает 2 пули, что обнуляет компенсацию его отдачи, но не снижает модификатор ниже 0. У него нет штрафа на эти выстрелы.

Если он предпримет то же самое на свой следующий ход, он выпустит еще 2 пули, что сделает его штраф отдачи равным -2. Ему нужно будет убрать 2 куба из кубов для броска до того, как он разделит их между двумя оружиями.

ОГОНЬ ОЧЕРЕДЯМИ/ОТДАЧА С ДВУХ ОРУЖИЙ

Тедди Два Ствола вернулся, и на этот раз с двумя автоматическими пистолетами, «Цеска Блэк Скорпион» с 1 очком компенсации отдачи и «Штейр ТиЕмПи» с 2 очками компенсации отдачи. А это 3 единицы, которые в сумме с 1 от его Силы и 1 базовой дают 5.

В первый раунд, он делает две атаки Короткими Очередями. Это 6 пуль, которые дают штраф отдачи равный -1. Тедди вычитает 1 куб из кубов для броска перед разделением их между двумя оружиями.

Во второй раунд он переходит к более агрессивной тактике — стреляет Длинными очередями из каждого оружия. Это 12 пуль в раунд, поэтому штраф отдачи становится -13. Лучшие бы ему иметь большое количество кубов для броска, если он хочет бросить хоть один куб на эту

атаку. А еще ему бы следует подумать о том, что он будет делать в следующем раунде вместо стрельбы.

СИТУАЦИОННЫЕ МОДИФИКАТОРЫ

По-простому, это все остальное. Эти модификаторы относятся к действиям, которые предпринимает персонаж во время стрельбы, а так же к эффектам, которые могут влиять на персонажа (заклинания, особенный урон, и т.п.) во время атаки.

ТАБЛИЦА СИТУАЦИОННЫХ МОДИФИКАТИРОВ	
СИТУАЦИЯ	МОДИФИКАТОР КУБОВ АТАКУЮЩЕГО
Атакующий стреляет из укрытия с визуальным устройством	-3
Атакующий стреляет из движущегося транспортного средства	-2
Атакующий в Ближнем бою	-3
Атакующий бежит	-2
Атакующий использует оружие второй руки	-2
Атакующий ранен	-штраф Ранения
Огонь вслепую	-6
Прицельное попадание	-4
Ранее было совершено действие Прицеливания	+1 к кубам, +1 к точности
Беспроводной смартаган	+1(снаряжение)/+2(имплантант)

АТАКУЮЩИЙ СТРЕЛЯЕТ ИЗ УКРЫТИЯ С ВИЗУАЛЬНЫМ УСТРОЙСТВОМ

С технологиями и визуальными устройствами 2075 года необходимость стрелять из-за угла вслепую исчезла. Стрелок может вести огонь из оружия, оснащенного камерой, или смартагана, просто высунув его за угол и наблюдая через визуальную систему за тем, куда он целится. По ряду причин это не так уж и просто, но хотя бы позволяет оставаться в относительной безопасности, вне поля зрения противника, когда начнется перестрелка.

АТАКУЮЩИЙ СТРЕЛЯЕТ ИЗ ДВИЖУЩЕГОСЯ ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА

Автомобильные погони интересные и веселые, но не так просто стрелять из машины, которая объезжающей препятствия и другие автомобили на ухабистой дороге. Этот штраф действует,

когда персонаж ведёт стрельбу, находясь в транспортном средстве. Бортовых орудий этот штраф не касается.

АТАКУЮЩИЙ В БЛИЖНЕМ БОЮ

Вести прицельную стрельбу, когда кто-то размахивает перед носом дубиной— задача не из легких. Из-за того, что большая часть вашего внимания поглощена ближним боем, очень трудно сделать точный выстрел, даже когда цель— парень с бейсбольной битой— прямо перед вами. Этот штраф накладывается на любого персонажа, который стреляет, находясь в ближнем бою. Запомните, если он попытается выйти из ближнего боя, то рискует получить действие Перехвата и позволит противнику сделать «бесплатную» атаку, либо вообще не вырвется, если противник погонится за ним.

АТАКУЮЩИЙ БЕЖИТ

Быстрое передвижение плохо сочетается со стрельбой или метанием оружия. Когда персонаж передвигается со скоростью своего бега, на все его дальние атаки накладывается штраф за Бег.

АТАКУЮЩИЙ ИСПОЛЬЗУЕТ УВЕЛИЧЕНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ

Когда отдаленная цель выглядит больше (и ближе), намного проще использовать старую мантру «меньше цель, меньше промах»*, которую вам нашептывал на ухо инструктор снайперской школы. При правильном использовании Увеличитель изображения уменьшает штраф Дальности. Чтобы использовать систему увеличения изображения, стреляющий должен использовать действие Прицеливания для получения преимуществ данной системы.

АТАКУЮЩИЙ ИСПОЛЬЗУЕТ ОРУЖИЕ В НЕОСНОВНОЙ РУКЕ

Попробуйте метнуть что-то, выстрелить или даже просто коснуться носа неосновной рукой— у вас выйдет немного неловко. Всякий раз, когда персонаж пытается атаковать неосновной рукой, неважно, почему именно он это делает— из-за ранения, угла удара, или желая повторить в реальной жизни последнюю сцену нашумевшего сериала Арес— он лишается толики точности атаки. Так же этот штраф накладывается на кубы атакующего, если он одновременно стреляет из двух оружий.

АТАКУЮЩИЙ РАНЕН

Ранения отвлекают, а штрафы Ранений применяются ко всем без исключения дальним атакам. Вы можете избежать этого штрафа, используя Редактор Боли. Или просто давая себя подстрелить.

ОГОНЬ ВСЛЕПУЮ

* Суть высказывания в том, что, когда целишься в очень маленькую деталь на теле человека, то даже в случае промаха при стрельбе по этой детали человек будет ранен.

Не важно, из-за чего— из-за темноты или из-за укрытия— но когда стрелок не имеет понятия, где находится его цель, он получает штраф за Стрельбу вслепую. Этот штраф соответствует штрафу за Кромешную темноту и не суммируется с ним, но если имеет место сильный ветер или предельная дальность, может быть добавлен дополнительный штраф -4. Для стрельбы через укрытия применяются некоторые дополнительные правила (см. **Стрельба через преграды**, стр. ____).

ПРИЦЕЛЬНАЯ АТАКА

Иногда мы хотим немного большего от наших выстрелов. Этот штраф накладывается всякий раз, когда персонаж хочет сделать Прицельную Атаку (стр. ____). Так же Прицельная Атака требует использования Свободного Действия совместно с действием атаки (стр. ____).

РАНЕЕ БЫЛО СОВЕРШЕНО ДЕЙСТВИЕ ПРИЦЕЛИВАНИЯ

Основная разница между точным попаданием и ужасным промахом состоит в небольшом промежутке времени, который тратится на то, чтобы навести удар и прицелиться. Использование Простого Действия для Прицеливания перед выстрелом добавляет атакующему бонус к кубикам для броска или к Точности.

БЕСПРОВОДНОЙ СМАРТГАН

Подключение к беспроводному смартгану дает множество преимуществ; но в данной таблице перечислены лишь те преимущества, которые вы получаете, когда используете смартган для стрельбы. Во время прицеливания (использования одноимённого действия) с использованием системы смартгана стрелок получает бонусы за каждое из действий прицеливания.

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Пушки, пушки, пушки!!! Огнестрельное оружие бывает множества форм и размеров, но все оно делает одно и то же: запускает высокоскоростные снаряды, предназначение для поражения всего, с чем они столкнутся. Неважно, что это— стрельба по площади или один высокоточный выстрел— результат может быть смертельным. Как оно, собственно, и задумывалось.

РЕЖИМЫ ОГНЯ

Когда речь заходит об огнестрельном оружии, первое, на что следует обратить внимание— это режим огня. Режим огня оружия определяет, насколько быстро каждый из патронов готов к стрельбе, как быстро вы можете нажать на курок, и что случится, когда вы это сделаете. Описание каждого режима содержит несколько примеров, что позволит Ведущему оценить и определить особенности любого оружия, не указанного описаниях ниже или в главе **Уличная Экипировка** (стр. ____).

ОДИНОЧНЫЕ ВЫСТРЕЛЫ (ОВ)

Для стрельбы в режиме Одиночных Выстрелов (ОВ) используется Простое Действие, которое нельзя совместить с любым другим атакующим Простым Действием в одной и той же Фазе Действий. Огонь в этом режиме может быть совмещён со Свободным Действием

Многократная Атака, если атакующий стреляет из двух подобных оружия. Огонь в режиме одиночных выстрелов могут вести винтовки со скользящим затвором, револьверы одиночного действия, помповые дробовики, винтовки рычажного действия, а так же некоторые виды большого оружия, которым требуется большее время для досылания патрона в патронник из-за его размера.

Огонь в режиме одиночных выстрелов подразумевает, что патрон готов к огню после каждого выстрела, пока в оружии есть патроны.

ПОЛУАВТОМАТИЧЕСКИЙ РЕЖИМ (ПА)

В таком режиме оружие стреляет каждый раз, когда нажат спусковой крючок, и автоматически досылает новый патрон после каждого выстрела. Оружие делает один выстрел за Простое Действие, но не может совместить его с любым другим атакующим Действием в той же Фазе Действий. Огонь в этом режиме может быть совмещён со Свободным Действием Многократная Атака, если атакующий стреляет из двух подобных оружия. Так же у оружия, способного вести огонь в полуавтоматическом режиме, есть возможность вести огонь **в режиме полуавтоматических очередей** (см. ниже).

Обратитесь к **Таблице Режимов Огня** (стр. ____) для информации об атаке.

ПОЛУАВТОМАТИЧЕСКИЕ ОЧЕРЕДИ (ПАО)

Режим Полуавтоматических Очередей (ПАО) — это три самозарядных выстрела, произведенных в быстрой последовательности. Самозарядное оружие способно вести огонь очередями по 3 выстрела при совершении Сложного Действия. Чем больше пуль выпущено, тем больше шанс, что хоть одна из них попадет в цель. Огонь в этом режиме может быть совмещён со Свободным Действием Многократная Атака, если атакующий стреляет по нескольким целям одной очередью.

Обратитесь к **Таблице Режимов Огня** (стр. ____) для информации об атаке.

КОРОТКИЕ ОЧЕРЕДИ (КО)

Как правило, в режиме Коротких Очередей (КО) могут стрелять ПП или автоматы, но некоторые пистолеты и дробовики могут быть переделаны под стрельбу в этом режиме. В режиме коротких очередей оружие молниеносно выстреливает три пули всякий раз, как нажат спусковой крючок. Ведение стрельбы в режиме Коротких Очередей это Простое Действие, которое не может быть совмещено с любым другим атакующим Простым Действием в одной и той же Фазе Действий. Огонь в этом режиме может быть совмещён со Свободным Действием Многократная Атака, если атакующий стреляет по нескольким целям одновременно.

Обратитесь к **Таблице Режимов Огня** (стр. ____) для информации об атаке.

ДЛИННАЯ ОЧЕРЕДЬ

Режим стрельбы Длинными Очередями (ДО) является всего-навсего ускоренной стрельбой в режиме Огня Короткими Очередями. В этом режиме оружие молниеносно выпускает две-три последовательных коротких очереди. Стрельба из оружия режиме Длинной Очереди считается Сложным Действием. Огонь в этом режиме может быть совмещён со Свободным Действием Многократная Атака, если атакующий стреляет по нескольким целям одной очередью.

Обратитесь к **Таблице Режимов Огня** (стр. ____) для информации об атаке.

АВТОМАТИЧЕСКИЙ ОГОНЬ

Оружие способное вести Автоматический Огонь (АО) может выпускать пули, пока зажат спусковой крючок и есть патроны. Стрелять из Оружия Автоматического Огня можно используя как Простое Действие (в таком случае выпускается 6 пуль), или Сложное Действие (тогда выпускается 10 пуль). Оружие Автоматического Огня получает преимущество Свободного Действия Многократная Атака при стрельбе по нескольким целям одной очередью.

Обратитесь к **Таблице Режимов Огня** (стр. ____) для информации об атаке.

ОГОНЬ НА ПОДАВЛЕНИЕ

Огонь на подавление использует Сложное Действие, расходует 20 патронов, и игнорирует отдачу. Пусть на первый взгляд он кажется беспорядочной «авось во что-то да попаду» пальбой, на самом деле это комбинация контролируемых и полностью автоматических очередей по узкой области, направленных на все что движется. Персонаж может заливать подавляющим огнём треугольную область: он в таком случае находится на одной из вершин «треугольника», который вытягивается от него на то расстояние, какое он желает; однако это расстояние не должно превышать максимальной дальности оружия. Ширина противоположной стреляющему грани «треугольника» равна 10 метров, а высота— 2 метра. Пройдите Проверку (Оружейный навык) + Ловкость [Точность], добавив бонусы от смартлинки, лазерного целеуказателя, трассирующих боеприпасов, других ободренных Ведущим модификаторов, и запишите результат. Зона огня на подавление сохраняется до конца Боевого Хода, пока стреляющий не движется или совершает любое другое действие. Все, кто находится в зоне огня на подавления или в непосредственной близости с ней, получают штраф на все действия, равный количеству успехов стрелка, разве только они абсолютно не осведомлены, что оказались под обстрелом (например, использующий астральную проекцию маг).

Любой персонаж, находящийся в зоне огня на подавление (но не в укрытии или лежащем положении), или который перемещается в зону или из нее до окончания огня на подавление, рискует словить порцию свинца. Такой персонаж должен пройти Проверку Реакция + Форa (+ любое количество кубиков за использование Глухой обороны, если она, конечно, используется) с пределом, равным количеству успехов ведущего огонь на подавление. Имейте в виду, что в проверке используется полное значение Форы, не зависимо от того сколько ее единиц вы израсходовали в течение сессии (хотя вы конечно же, не использовали ни единицы Форы). Если проверка провалена— в персонажа попали, он получает урон, равный основному ЗУ оружия, плюс любые модификаторы боеприпасов, которые использовались. Персонажи в зоне огня на подавление, которые находятся в укрытии или упали на землю, ничем не рискуют (тем не менее, на них накладываются обычные модификаторы за лежащее положение; см.

Модификаторы в ближнем бою, стр. __, и **Модификаторы дальних атак**, стр. __).

Персонажи могут избежать проверки, использовав своё Свободное Действие, чтобы упасть на землю и избежать попадания. Если у персонажа не было Свободного Действия, он может использовать Прерывающее Действие Падение на землю, вместо того чтобы получить попадание. Каждый персонаж, который встает земли или движется до прекращения огня на подавление, должен пройти проверку, чтобы установить, попали в него или нет.

Если несколько действий огня на подавления покрывают одну и ту же зону, на цели в зоне или непосредственно возле ее границ действует лишь наибольший из штрафов, но цели должны

пройти проверку Реакция + Фора за все совмещенные зоны, получая урон в случае неудачи. В данном случае на проверку Реакция + Фора накладываются модификаторы, уменьшающие количество кубиков, за обстрел цели несколькими нападающими в одной Фазе Действий. После каждого броска вычитите 1 куб из кубов обороняющегося.

ПРИМЕР

У Вомбата и его компании небольшая проблемка. Срезав путь через переулок, они неожиданно натолкнулись на группу кормящихся гулей. Вся компания собралась бежать, но Вомбат, зная, что гули бросятся в погоню, решает накрыть конец переулка огнем на подавление, чтобы задержать гулей пока команда не залезет в фургон Сера Риг-а-Лота.

Вомбат использует Сложное Действие и проходит Проверку Автоматы + Ловкость 6, с пределом равным Точности оружия Вомбата, которая в данном случае равна 5. Он получает 3 успеха.

Любой гуль, который попытается войти в переулок, должен пройти Проверку Реакция + Фора (3) или получить основное ЗУ автомата Вомбата, заряженного стандартными патронами. Подобный эффект действует до конца Боевогохода или пока Вомбат не предпримет иное действие (например, побежит в фургон) в последующей Фазе Действий.

Два гуля забегают в аллею и попадают под огонь на подавление. Первый гуль бросает Реакция 4 + Фора 1 и получает 2 успеха. Этого не достаточно, чтобы избежать попадания пули, поэтому по нему попали. Второй гуль использует своё Свободное Действие и падает в ничком. От него не требуется никаких бросков, он просто залег у входа в переулок.

Если Вомбат продолжит вести огонь на подавление и первый гуль останется в зоне огня, в его следующую Фазу Действий, то гуль должен будет сделать бросок Реакция 4 + Фора 1 еще раз. Если второй гуль встанет в его Фазу Действий, ему так же нужно будет сделать бросок Реакция + Фора.

ТАБЛИЦА РЕЖИМОВ ОГНЯ			
РЕЖИМ	ШТРАФ ЗАЩИТЫ	КОЛИЧЕСТВО ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ПАТРОНОВ	ПРИМЕЧАНИЯ
Одиночные выстрелы (ОВ)	0	1	Нет отдачи
Полуавтоматический (ПА)	0	1	
Полуавтоматические очереди (ПАО)	-2	3	
Короткие очереди (КО)	-2	3	
Длинная очередь (ДО) или Автоматический огонь (АО) (Простое)	-5	6	
Автоматический огонь (АО)	-9	10	

(Сложное)			
Огонь на подавление	ищите укрытие	20	Нет отдачи

НЕДОСТАТОК ПУЛЬ

Если у персонажа недостаточно патронов, уменьшите каждый из приведенных штрафов на 1 за каждый недостающий патрон.

Если для огня на подавление не достаточно патронов, ширина зоны огня на подавления уменьшается на 1 метра за каждые 2 недостающие патрона.

Например, Вомбат собирается вести Автоматический Огонь (Сложное Действие), но в его «Арес Альфа» осталось лишь 7 патронов. 10 требуемых патронов минус 7 оставшихся— итого 3 недостающих патрона; соответственно, штраф защиты уменьшается на 3 единицы, с -9 до -6.

Фулл Дэк стреляет Длинной Очередью, которая тратит последние 5 патронов его УЗИ «Ви». Поскольку ему не хватает лишь 1 патрона, то он накладывает на противника штраф всего лишь -4.

Вомбат собирается зажечь не по-детски: он использует Огонь на Подавление, чтобы прижать стаю 405Хеллхаундов к стенке. Проблема в том, что в оружии осталось всего 13 патронов. А это на 7 меньше, следовательно, ширина зоны огня на подавление меньше на 3 метра (7 делим на 3, с округлением до меньшего значения) и, в конце концов, равна всего 7 метрам.

ДРОВОВИКИ

Дробовики, описанные в разделе **Уличная Экипировка** (стр. __), стреляют пулями.

Персонажи могут зарядить их дробью, но дробь малоэффективна против натальной брони 21-го столетия. Для определения урона нанесенного дробью, примените правила флешеттных боеприпасов к указанному для оружия Значения Урона.

Во время стрельбы боеприпасы с дробью разлетаются, создавая конус выстрела, тянущийся вперед от дула дробовика. Подобное позволяет выстрелу поражать множество целей, но с меньшей эффективностью ввиду разброса дробы на большой площади. Механизм, который контролирует этот разброс, называется чок-бор.

Стрелок из дробовика может установить свой чок-бор на узкий разброс, средний разброс, или широкий разброс. Смена положения чок-бора требует Простого Действия (или Свободного Действия, если дробовик смартлинкнутый).

ПОЛОЖЕНИЕ ЧОК БОРА

УЗКИЙ РАЗБРОС

Цель получает -1 штраф к кубикам защиты на всех дальностях.

СРЕДНИЙ РАЗБРОС

На короткой дальности вы получаете -1 ЗУ, цель получает -3 защиты, и до двух целей в пределах 2-х метрового разброса могут быть поражены за одну атаку. На средней дальности вы получаете -3 ЗУ, цель получает -3 защиты, и до трех целей в пределах 4-х метрового разброса могут быть поражены за одну атаку. На дальней дальности вы получаете -5 ЗУ и -1 Точности, цель получает -3 защиты, и до четырех целей в пределах 6-ти метрового разброса могут быть поражены за одну атаку. На предельной дальности вы получаете -7 ЗУ и -1 Точности, цель получает -3 защиты, и до шести целей в пределах 8-ми метрового разброса могут быть поражены за одну атаку. Для Среднего Разброса нельзя использовать Прицельное попадание.

ШИРОКИЙ РАЗБРОС

На короткой дальности вы получаете -3 ЗУ, цель получает -5 защиты, и до двух целей в пределах 3-х метрового разброса могут быть за одну атаку. На средней дальности вы получаете -5 ЗУ, цель получает -5 защиты, и до трех целей в пределах 6-ти метрового разброса могут быть поражены за одну атаку. На дальней дальности вы получаете -7 ЗУ и -1 Точности, цель получает -5 защиты, и до четырех целей в пределах 9-ти метрового разброса могут быть поражены за одну атаку. На предельной дальности вы получаете -9 ЗУ и -1 Точности, цель получает -5 защиты, и до шести целей в пределах 12-ти метрового разброса могут быть поражены за одну атаку. Для Широкого Разброса нельзя использовать Прицельное попадание.

СНАРЯДЫ

Правила Дальнего Боя так же применяются к лукам и метательному оружию. Помимо их действуют и некоторые особые правила.

МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Метательное оружие используется в ряде обстоятельств. Ножи, топоры, и сюрикены предназначены для поражения цели при контакте, и поэтому по отношению к ним применяются правила для метательного оружия. Метательные гранаты немного не такие, и поэтому у них есть дополнительные правила для определения принципов их работы.

СЮРИКЕН

Существует множество вариантов этого оружия— метательного аэродинамического лезвия с несколькими зубцами. Персонаж может подготовить Ловкость/2 сюрикена, совершив действие Подготовка оружия.

МЕТАТЕЛЬНЫЙ НОЖ

В эту категорию подпадает множество плоских ножей или шипов. Персонаж может подготовить Ловкость/2 метательных ножа, совершив действие Подготовка оружия.

ГРАНАТЫ

Метая гранату, в качестве цели выбери место. Используйте Простое действие Метание Оружия и пройдите Проверку Метательное Оружие + Ловкость [Физический] (3) со всеми модификаторами за дальность и все остальные условия. Успех означает, что граната упала

именно там, где вы хотели. Если вы не преодолели порог, то граната не попадает в цель. Ведущий определяет, где она оказалась, с помощью **Диаграммы разброса** (стр. ____). Три успеха на проверке означают, что граната долетела до цели, но и в противном случае можно попасть в цель, если результат броска на разброс низкий, а у метателя есть парочка успехов (см. **Определение Разброса**, стр. 182). Как говорит старая поговорка: «Почти попасть можно лишь подковой и гранатой».*

Гранаты являют собой небольшие автономные емкости с взрывчатым веществом или газом. Они могут быть со встроенным таймером, для детонации после предустановленного количества времени (обычно трех секунд), датчиком движения, для детонации от соприкосновения, или с беспроводным соединением, для детонации по удаленной команде. Тип взрывного устройства определяет особые правила и время детонации гранаты.

Встроенный Таймер: Этот способ детонации использует Значение Инициативы нападающего. Гранату бросают в Фазу Действия персонажа, а взрывается она на следующий Боевой Ход. Её Значение Инициативы равно Значению Инициативы, с которым её метнул атакующий, минус 10, не зависимо от любых других изменений Значения Инициативы метнувшего гранату.

Датчик Движения: Гранаты, использующие датчик движения, невероятно опасны. После взведения в боевое положение (примерно через секунду после активизации датчика) граната взрывается после любой неожиданной остановки или смены направления, от удара об стену, дверь, или цель. Этот способ использует обычные правила Дальней Атаки с добавлением дополнительного шага на случай промаха по цели (отсутствия чистых успехов на броске атаки).

После неудачного броска атаки метнувший должен бросить кубики для определения разброса, а граната, преодолев полную дистанцию разброса, немедленно взрывается. Глюк на броске атаки означает, что граната не детонировала от удара, а вместо этого преодолела двойную дистанцию разброса и взорвалась. Критический глюк означает, что метатель передержал гранату, а бросок детонировал ее. Граната немедленно взрывается, поражая метавшего, и всех кто находится возле него. (Мы же предупреждали, что граната опасна!)

Беспроводное соединение: В некотором роде это самый безопасный способ метания гранаты, но между тем он сопряжен с определенными усилиями и риском. Метатель (или любой другой, чья метка имеется на гранате) может детонировать ее по беспроводному соединению. (чтобы понять, какая метка имеется в виду, см. раздел «Матрица». – Прим. Nalia) Для этого подрывающий должен быть подключён к устройству через прямой нейроинтерфейс и совершить Свободное Действие Смена Режимы Беспроводного Устройства. Так же этот способ уменьшает разброс. Без ПНИ подрывающий должен использовать Простое Действие Смена Режимы Подсоединенного Устройства в своей следующей или любой из последующих Фаз Действий для детонации гранаты, но в таком случае разброс не уменьшается.

ГРАНАТОМЕТЫ, РЕАКТИВНЫЕ СНАРЯДЫ И РАКЕТЫ

Иногда в руках персонажей оказывается тяжелое военное вооружение, такое, как гранатометы, ракеты и реактивные снаряды. Атака из гранатомета, реактивным снарядом, или ракетой происходит в два этапа. На первом этапе определяют, где оказался метательный снаряд по отношению к цели (см. **Определение Разброса**, стр. ____). На втором определяют результат взрыва метательного снаряда (см. **Эффект Взрыва**, стр. ____).

* Т.е. что гранатой и подковой не нужно попасть точно в цель. У первой разлет осколков, а вторая цепляется «ножкой» за стержень (см. метание подков).

Для выстрела гранатой, реактивным снарядом или ракетой вы используете Простое Действие Ведение Огня и проходите Проверку Тяжелое Вооружение + Ловкость [Точность] (3), с модификаторами за дальность все остальные состояния. Успех означает, что запущенный снаряд попал именно туда, куда вы хотели. Если вы не преодолели порог — метательный снаряд летит мимо. Ведущий определяет его разброс с помощью **Таблицы Разброса**.

МИНИМАЛЬНАЯ ДАЛЬНОСТЬ ПУСКОВЫХ УСТРОЙСТВ

Наименьшая возможная дальность для всех пусковых устройств равна 5 метрам, из-за того что выпущенный из пускового устройства метательный снаряд не взводится в боевое положение пока не преодолеет данную дистанцию. Он не детонирует, если ударится об преграду до того, как преодолеет 5 метров — это мера предосторожности, защищающая от случайных выстрелов. Отключение данной меры предосторожности требует модифицирования метательного снаряда, для чего необходима Продолжительная Проверка Оружейник + Логика [Ментальный] (4, 10 минут).

ВЗРЫВАТЕЛИ МЕТАТЕЛЬНОГО СНАРЯДА

Как и ручные гранаты, детонирующие метательные снаряды имеют несколько механизмов взведения взрывателя. Таймеры, беспроводные детонаторы, и ударные взрыватели/датчики движения могут быть использованы с детонирующими метательными снарядами. Все способы все так же используют правила разброса (разве только несколько измененные для датчика движения), поскольку все указанное оружие имеет некоторый уровень неточности.

Встроенный Таймер: Этот способ детонации использует Значение Инициативы. Снаряд запускают в Фазу Действия персонажа, а взрывается он на следующий Боевой Ход. Его Значение Инициативы равно Значению Инициативы, в которое её метнул атакующий, минус 10, не зависимо от любых других изменений Значения Инициативы метнувшего гранату.

Датчик Движения: Детонирующие метательные снаряды, оснащенные датчиком движения или ударным взрывателем, невероятно опасны. После взведения (после того как метательный снаряд преодолеет 5 метров, если предохранитель не был отключен) метательный снаряд детонирует после любой неожиданной остановки или смены направления, от удара об стену, дверь, или цель. Этот способ использует обычные правила Дальней Атаки с добавлением дополнительного шага на случай промаха по цели (отсутствия чистых успехов на броске атаки).

После неудачного броска атаки вы должны бросить кубики для определения разброса, а метательный снаряд, преодолев полную дистанцию разброса, немедленно взрывается. Глюк на броске атаки означает, что метательный снаряд не детонировал от удара, а продолжил движение, вдвое увеличив дистанцию разброса. Критический глюк означает, что взрыватель дал сбой, и метательный снаряд немедленно детонировал, поразив стреляющего и всех, кто находится возле него (Разве мы не поговорили что эти штуки невероятно опасны?).

Беспроводное соединение: Это самый безопасный способ запуска снаряда, но он требует определенных усилий. Стреляющий (или кто-то другой, к чьей PAN подключён метательный снаряд) может детонировать метательный снаряд через беспроводную сеть. Для этого атакующий должен иметь прямой нейроинтерфейс, быть подключённым через него к заряду и применить Свободное действие Смена Режима Беспроводного Устройства. Так же этот способ уменьшает разброс. Без ПНИ подрывающий должен использовать Простое Действие Смена Режима Подсоединенного Устройства в своей следующей или любой из последующих Фазак Действий для детонации метательного снаряда, но в таком случае разброс не уменьшается.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ РАЗБРОСА

Если атакующий промахнулся по намеченной цели, Ведущий должен определить разброс метательного снаряда. Для определения направления разброса Ведущий бросает 2к6 и сверяется с **Диаграммой Разброса**. Стрелка 7 указывает на направление пуска, поэтому результат 7 означает, что метательный снаряд перелетел цель, тогда как результат 12 или 2, означает, что в результате разброса метательный снаряд оказался ближе к атакующему.

Определив направление разброса, Ведущий рассчитывает дистанцию. В Таблице Разброса указано количество кубиков, которые следует бросить, в зависимости от типа снаряда; это число уменьшается на количество успехов, которые атакующий получил на проверке. Все это используется для определения окончательной дистанции разброса. Если дистанция уменьшилась до 0 или ниже, метательный снаряд попал точно в цель (Имейте в виду, что дополнительные успехи не добавляются к Значению Урона).

ДИАГРАММА РАЗБРОСА



ТАБЛИЦА РАЗБРОСА	
ТИП	РАЗБРОС
Обычная граната	(1к6 - Успехи) метров
Аэродинамическая гранта	(2к6 - Успехи) метров
Гранатомет	(3к6 - Успехи) метров
Ракетница	(4к6 - Успехи) метров
Реактивный гранатомет	(5к6 - Успехи) метров

ЭФФЕКТ ВЗРЫВА

Гранаты, реактивные снаряды и ракеты являются оружием площадного поражения, то есть их взрыв поражает определенную площадь и все находящиеся в ней цели. Чем дальше цель от точки детонации взрывного устройства, точки подрыва, тем меньше повреждений она получит, потому что эффект взрыва взрывного устройства уменьшается с расстоянием.

Различные виды гранат, реактивных снарядов и ракет теряют эффект взрыва с разной дальностью. Обратитесь к **Таблице Гранаты/Реактивные снаряды/Ракеты** (стр. 435) чтобы узнать Тип Урона и Значение Урона.

ВЗРЫВ В ЗАМКНУТОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Когда граната детонирует в замкнутом пространстве, вроде тоннеля или комнаты, ведущий в первую очередь должен определить, выдержали взрыв какие-то препятствия (обычно двери). Обратитесь к правилам **Уничтожение Препятствий** (стр. ____). Если стены или двери выдержали, то взрыв считается *направленным*. В противном случае, определите эффекты взрыва как обычно.

Если стены выдержали, ударная волна отбивается от них, возвращаясь назад, туда, откуда она пришла. Если у этой отскочившей ударной волны достаточно Значения Урона, чтобы достать до атакующего, то указанный персонаж подпадает под эффекты взрыва. Если персонажа второй раз накрыло ударной волной (первый раз от изначального взрыва и второй от отбившегося), Значение Урона взрыва будет равно суммарному Значению Урона двух ударных волн.

Теоретически, взрыв детонировавшего взрывного устройства может отскочить от каждой из шести поверхностей в небольшой хорошо построенной комнате, повышая Значения Урона взрыва до значения большего изначального урона гранаты. Подобное называют «Эффектом кровавого месива».

ПРИМЕР

Каттер и его дружбаны из 450Хеллхаундов умудрились поймать дьявольскую крысу и теперь ищут особо извращенный способ для своих забав. Они бросили дьявольскую крысу в старый бетонный канализационный колодец, и, наблюдая за тем, как она бежит кругами, подключают пару осколочных гранат к их беспроводной сети, а после бросают их в бетонный колодец. Гангстеры залезли на башню для лучшего вида и одновременно детонировали обе гранаты.

Ширина колодца 2 метра, а обе гранаты упали напротив дьявольской крысы. Если бы урон рассчитывался просто от двух взрывов дьявольская крыса получила бы 23Φ ($18\Phi - 1/\text{м}(2\text{метра}) + 9\Phi - 1/\text{м}(2\text{метра})$) от гранат. Мило.

Но взрыв происходит в замкнутом пространстве, что означает возможное возрастание урона из-за рикошетирующей от стен ударной волны. Дьявольская крыса получит 23Φ от первичного взрыва, плюс еще 23Φ , когда взрыв срикошетит, плюс 19Φ после того как взрыв срикошетит и вернется, в дополнение к 19Φ от этого рикошета. За этим последует $15\Phi + 15\Phi$, потом $11\Phi + 11\Phi$, $7\Phi + 7\Phi$, и, наконец, $3\Phi + 3\Phi$. Суммарно 156Φ . Эта крыса превращается из винегрета в пюре, а потом и просто испаряется. Если бы там была одна граната, урон был бы 80Φ — небольшая разница для дьявольской крысы.

НЕСКОЛЬКО ОДНОВРЕМЕННЫХ ВЗРЫВОВ

Когда несколько взрывных устройств детонируют одновременно, эффект взрыва аналогичен взрыву в замкнутом пространстве (еще больше кровавого месива). Когда два взрыва происходят в одинаковое Боевое Значение Инициативы и оба взрыва действуют на одного и того же персонажа, добавьте половину меньшего ЗУ к большему ЗУ и считайте этот результат единым модифицированным Значением Урона для проверок Сопротивления Урону. Для расчета БП, используйте наибольший БП и увеличьте его на 1 за каждый дополнительный взрыв.

ЛУКИ

Лук может быть прямым, изогнутым сжатым, изогнутым закрытым или композитным, и изготавливаться из чего угодно: от дерева и пружинной стали до большинства современных композитных компонентов.

У луков есть минимальное значение Силы, указывающее минимальное значение соответствующей характеристики, которое должен иметь персонаж для его использования. Во время атаки из лука, персонаж, чья Сила меньше минимальной Силы лука, получает штраф -3 кубика за каждую единицу разницы; этот штраф отражает сложность, с которой он столкнется, наладывая стрелу и натягивая тетиву. Так же минимальное значение Силы оружия используют для определения дальности и урона оружия. Рассчитайте основной урон, используя наименьшее из значений лука или значения стрелы.

АРБАЛЕТЫ

Современные арбалеты оснащены устройствами автоматической перезарядки для увеличения темпа стрельбы (перезарядка не требует действия Перезарядка Оружия, разве только ты используешь музейный экспонат). Так же арбалеты оснащены съемными обоймами (о) на 4 болта. Доступны в Легком, Среднем и Тяжелом варианте.

СТАЦИОНАРНОЕ ОРУЖИЕ

Правила и модификаторы дальнего боя применимы и к орудиям, установленным на транспортных средствах. Орудия, установленные на транспортных средствах стреляют, используя Оружейный Навык + Ловкость [Точность] для ручного управления, как то турельное или бортовое оружие, или Стационарное Оружие + Логика [Точность] для систем дистанционного управления. Для стрельбы из любого установленного на транспортном средстве оружия в любом режиме используется Сложное Действие. Персонажи, ведущие огонь из ручного оружия, подчиняются обычным правилам дальнего боя и получают штраф -2 кубика за стрельбу из движущегося транспортного средства. Обездвиженные транспортные средства не имеют ни один из перечисленных выше эффектов, но они могут дать модификатор Стрельбы из Укрытия.

СТАЦИОНАРНОЕ ОРУЖИЕ ДРОНОВ

Дроны атакуют, используя значение автософта их пилота (стр. ____), равное Пилотирование + [Оружие], ограниченное Точностью. Чтобы вести огонь, дроны должны иметь автософт соответствующий носимому ими оружию. Они не могут стрелять из оружия, которым не владеют (untrained).

СЕНСОРНЫЕ АТАКИ

Для обнаружения особы, существа или транспортного средства с помощью сенсора, персонаж/транспортное средство должен успешно пройти Проверку Сенсора. Персонаж бросает Внимательность + Интуиция [Сенсор], транспортное средство бросает Пилот + Четкое виденье [Сенсор]. Если цель пытается избежать обнаружения, считайте это Встречной Проверкой против Инфильтрация + Ловкость [Физические] (металюди), Инфильтрация (Транспортное средство) + Реакция [Маневрирование] (управляемые транспортные средства), или Пилот + [Модель] Скрытность [Маневрирование] (дроны). Поскольку скрытность транспортного средства ограничена умениями пилота, количество применяемых к Инфильтрации кубиков не должно быть больше соответствующего навыка Транспортного средства пилота. Сенсоры предназначены для обнаружения «следов» (тепла, отпечатков, звука и т.д.) других транспортных средств, поэтому модификаторы, указанные в таблице Следов, добавляют к кубикам на обнаружение транспортного средства.

ТАБЛИЦА СЛЕДОВ	
РАЗМЕР ЦЕЛИ	МОДИФИКАТОР
Большие и крупногабаритные транспортные средства (поезда, строительная техника, дирижабли, седельные автопоезда, авиалайнеры)	+3
Электротранспорт	-3
Металюди, криттеры	-3
Дроны	-3
Микродроны	-6

СЕНСОРНОЕ НАВЕДЕНИЕ

Персонаж может использовать Атрибут Сенсора транспортного средства для помощи со Стационарным Оружием двумя способами: пассивным наведением и активным наведением. Оба способа могут быть использованы для повышения точности оружия и лучшего захвата в прицел обороняющегося, из-за чего ему будет сложнее избежать атаки.

ПРИМЕР

СЕНСОРНОЕ НАВЕДЕНИЕ

Пассивное: Сэр Риг-а-Лот усовершенствовал сенсоры на своём любимом «ЭмСиТи-Ниссан Ротордроне» до Значения 5. Автомат, установленный на дроне, имеет Точность 5. Используя действие Отправка сообщения, Сэр Риг-а-Лот приказал дрону использовать пассивное наведение. Когда этот дрон атакует, то будет использовать автософт Стационарное оружие + Пилот [Сенсор] для атаки, вместо автософта Стационарное оружие + Пилот [Точность], получив прирост предела на 1.

Активное: Сэр Риг-а-Лот запрыгивает в ротордрона, и берёт его под свой непосредственный контроль. У него возникли небольшие проблемы со стрельбой по надоедливym микроскиммерам, которые кружат над его командой и вооружены дроновским вариантом пояса шахида, поэтому он решает захватить их в прицел прежде чем тратить патроны.

Сэр Риг-а-Лот проходит Проверку Сенсора, бросая Внимательность + Интуиция [Сенсор] против Пилот + Уклонение [Маневрирование] и получает 3 успеха. Это означает, что, защищаясь от атак Сэр Риг-а-Лота, захваченный в прицел дрон лишается 3 кубов своей Проверки Защиты. Если Сэр Риг-а-Лот прицелиться в другого дрона, он лишится бонуса, а захваченный в цель дрон может попытаться разорвать сенсорную связь, произведя проверку Сенсорной Защиты. Если цель в этом преуспеет, то Сэр Риг-а-Лоту придется вновь захватить ее в прицел.

ПАССИВНОЕ НАВЕДЕНИЕ

В режиме пассивного наведения атрибут Сенсора транспортного средства заменяет собой Точность оружия, поскольку продвинутая система наведения компенсирует любые недостатки в конструкции оружия. Атакующий бросает Стационарное Оружие + Логика [Сенсор]. В качестве модификаторов кубиков здесь выступают модификаторы Следа цели.

АКТИВНОЕ НАВЕДЕНИЕ

Активное наведение использует сенсоры транспортного средства для захвата цели. Для использования активного прицеливания персонаж/транспортное средство сперва должны пройти Проверку Сенсора, чтобы захватить цель. Это требует Простого Действия. Если персонаж/транспортное средство прошли проверку, то Проверка Защиты этой атаки получает негативный модификатор, равный количеству успехов. Если успехов нет — сенсор не сумел захватить цель, и активное наведение не может быть использовано. После захвата цели активное наведение может быть использовано вновь без дополнительной Проверки Сенсора. Если транспортное средство в прицеле каким-то образом сумело разорвать сенсорную связь следует вновь захватить цель в прицел. Подобное можно сделать, используя действие Избежание Обнаружения, которое является Встречной Проверкой с соответствующей Проверкой Сенсорной Защиты (см. **Таблица Сенсорной Защиты**).

ТАБЛИЦА СЕНСОРНОЙ ЗАЩИТЫ	
ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ	ПРОВЕРКА СЕНСОРНОЙ ЗАЩИТЫ
Метачеловек, существо	Инфильтрация + Ловкость [Физические]
Транспортное средство	Инфильтрация (транспортное средство)+ Реакция [Маневрирование]
Дрон	Пилот + [Модель] Скрытность [Маневрирование]

БЛИЖНИЙ БОЙ

Приготовимся к морррдобою!!! Ближний бой, не смотря на всю бравату и размахивания мечами, проводится Встречной проверкой между Боевое Умение + Ловкость [Точность] нападающего и Реакция + Интуиция обороняющегося. Особые способы защиты от атак ближнего боя описаны ниже. Все успехи добавляются к ЗУ атаки. Броски атаки и защиты, как обычно, изменяются Боевыми модификаторами и модификаторами Ранений. Ситуационные модификаторы могут быть использованы ведущим в особых случаях, но поскольку ближний бой должен быть быстрой схваткой между двумя противниками, нет необходимости использовать много модификаторов, так как они просто мешают; поэтому не утруждайте себя ненужными расчетами.

ДОСЯГАЕМОСТЬ

Некоторые виды оружия (или руки тролля) длиннее остальных и позволяют нападающему поразить цель с большого расстояния, давая ему небольшое преимущество в ближнем бою. Оружие с подобной особенностью имеет значение Досыгаемости между 1 и 4. Когда один из участников ближнего боя имеет над своим противником преимущество в досыгаемости, сравните Досыгаемость двух противников и рассчитайте их разницу; эта разница в Досыгаемости применяется в качестве модификатора кубов обороняющегося, вне зависимости от того, выше нуля она (у обороняющегося *большая* Досыгаемость) или отрицательная (у нападающего *большая* Досыгаемость). Досыгаемость не помогает вам лучше попадать по кому-то, но с ней, безусловно, труднее или легче обороняться. Естественная досыгаемость троллей равна 1 и суммируется с досыгаемостью оружия.

НАТИСК НАПАДАЮЩЕГО

Быстрое сближение с врагом не позволяет четко определить, куда будет нанесен удар, и добавляет немного силы любому удару, который вы наносите. Данный бонус получает любая атака ближнего боя, наносимая, когда персонаж считается бегущим (см. **Передвижение**, стр. ____). Помимо получения бонуса, нападающий может игнорировать привычный штраф -2 к проверкам умений во время бега.

ИЗМЕНЕНИЕ ТИПА УРОНА

*Иногда меч единственное, что у тебя есть, а ты хочешь просто вырубить своего противника, а не убить его. В подобной ситуации у тебя небольшой выбор, поскольку большинство смертельно опасных видов оружия ближнего боя не предназначены для нелетальных атак. По желанию персонаж может использовать **Прицельную атаку** (стр. ____) для преобразования типа урона, если противник защищен броней. Если противник не защищен броней, нападающий персонаж может использовать оружие в качестве дубинки (с умением **Палицы**) с Точностью 3. Досыгаемость клинков, используемых таким образом, уменьшается до 0, потому что удар приходится наносить эфесом.*

МОДИФИКАТОРЫ БЛИЖНЕГО БОЯ	
СИТУАЦИЯ	МОДИФИКАТОР КУБОВ

Натиск нападающего	+2
Нападающий лежит	-1
Нападающий использует Прицельную Атаку	-4
Персонаж совершает многократную атаку	Разделите кубы
Персонаж на главенствующей позиции	+2
Персонаж использует оружие со второй руки	-2
Нападающий ранен	- штраф ранений
Атакующий использует натиск	+1
Модификаторы окружения	Используйте Освещенность и Видимость
В ближнем бою находятся друзья нападающего	+1 или Командная работа
Противник на земле	+1
Касательная атака	+2

НАПАДАЮЩИЙ ЛЕЖИТ

Нет ничего невозможного в атаке с земли, но это не так уж просто. Для атаки снизу могут быть свои причины, но если вы прежде не встанете, получите этот -1 штраф к кубам. Конечно же, если ваш противник тоже на земле, ваши штрафы аннигилируют друг друга.

ПРИЦЕЛЬНАЯ АТАКА

Этот штраф накладывается всякий раз, когда персонаж решает использовать одну из **Прицельных Атак** (стр. ____) в качестве своей атаки. Совершение Прицельной Атаки также требует использования Свободного Действия.

ПЕРСОНАЖ ЗАНИМАЕТ ВЫГОДНУЮ ПОЗИЦИЮ

Не важно, находится ли атакующий за спиной схваченного врага, нападает сзади, атакует сверху, или нападает с устойчивой поверхности, тогда как противник всеми силами старается удержаться на ногах— лучшая позиция дает преимущество в бою. Всякий раз, когда нападающий имеет существенное преимущество в устойчивости, внимательности или мобильности, он получает этот +2 бонус к кубам.

ПЕРСОНАЖ ИСПОЛЬЗУЕТ ОРУЖИЕ В НЕОСНОВНОЙ РУКЕ

Использование любого предмета неосновной рукой превращает тебя в неуклюжего болвана, но иногда это необходимо. Примените этот штраф для любой атаки, нанесенной не основной рукой персонажа. Для тех ребят, которые не указывают подобную информацию в листе персонажа, считайте, что она та же что и у игрока. Если персонаж взял качество **Амбидекстрия** (стр. ____), то у него нет неосновной руки, и, следовательно, он не испытывает трудностей с действиями неосновной рукой.

МОДИФИКАТОРЫ ОКРУЖЕНИЯ

В ближнем бою из **Таблицы Модификаторов Окружения** (стр. ____) используются лишь столбцы «освещенность» и «видимость». Если оба противника имеют одинаковую систему видения и применимые штрафы, ведущий может проигнорировать все Модификаторы Окружения, чтобы не усложнять расчеты, или же рассчитать всё по правилам, как обычно. Все в руках ведущего.

ДРУЗЬЯ В БЛИЖНЕМ БОЮ

Иметь в бою одного или пару друзей, на которых отвлекается твой противник, дорогого стоит. Всякий раз, когда нападающий имеет, по меньшей мере, одного напарника рядом с собой в ближнем бою, он получает бонус +1 к кубам. Бонус не увеличивается в зависимости от количества друзей.

Так же наличие друзей позволяет использовать **Командную Работу** (стр. ____). Подобное дает плавающий бонус (от нуля до значения Атакующего Умения), но требует действий напарников.

ПРОТИВНИК НА ЗЕМЛЕ

Бить лежачего может и не хорошо, но очень эффективно. Кроме того, кто сказал, что шедоуранеры хорошие? Если оппонент сбит с ног, упал навзничь, или скручен (см. **Силовой Захват**, стр. ____), нападающий получает бонус +1 к кубам.

КАСАТЕЛЬНАЯ АТАКА

Если цель атаки— просто коснуться противника, неважно, с какой целью— разрядить касательное заклинание, поставить радиометку, или запятнать во время игры в догонялки— нападающий получает +2 бонус к кубикам. Так же, если требуется обычное касание, в ничье побеждает нападающий, а не обороняющийся.

УРОН В БЛИЖНЕМ БОЮ

Урон безоружного удара в ближнем бою равен (Сила)О. Все остальные Значения Урона указаны в описании оружия.

МНОЖЕСТВО НАПАДАЮЩИХ (ГРУППОВОЕ НАПАДЕНИЕ)

Иногда нападающие предпочитают брать числом. В подобных случаях у нападающих есть несколько вариантов реализации их превосходства.

ОБЫЧНЫЙ БОНУС

Самый простой вариант: нападающий получает модификатор Друзей в Ближнем Бою. Этот модификатор дает нападающему бонус +1 к кубам, когда в том же ближнем бою задействован его союзник. Это единоразовый бонус, не зависимо от количества друзей в ближнем бою. Ради шанса получить больший бонус следует использовать Командную Работу (см. ниже).

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Правила командной работы могут быть использованы группой нападающих для победы над более сильным или умелым противником. В свою Фазу Действий нападающий может решить помочь своим союзникам. Нападающий тратит Сложное Действие и проходит Встречную Проверку, используя свое Боевое Умение + Ловкость [Точность] со всеми соответствующими модификаторами, включая модификатор за Союзника в Ближнем Бою, против Интуиции противника. Успехи из этой проверки прибавляют в качестве позитивного модификатора к кубам следующего союзника, который будет атаковать этого же противника (*скорее всего, имеются в виду чистые успехи. прим. Nalia*). Также следующий союзник может использовать этот бонус в своей проверке командной работы, в надежде передать достаточно успехов последующему нападающему.

До обычной атаки можно сделать три командные атаки.

ПРИМЕР

Вомбат, Кастер и Фулл Дэк убегают от Цезаря, главаря Легона и владельца Арены, ночного клуба с бойцовской ареной в Пустошах. Но их скрутили, а проснулись они уже в клетках. Это длинная история, но если вкратце: их бросили в яму Арены, сражаться с генетически улучшенным бенгальским тигром. Кастер и Фулл Дэк прекрасно понимают, что не смогут ничего сделать против такого зверя, поэтому они решают не бить тигра, а отвлечь его, дав Вомбату шанс нанести хороший удар.

В свою Фазу Действия Кастер и Фулл Дэк решают использовать Командную Работу Ближнего Боя. Кастер действует первым и смог получить лишь 1 успех. Этот 1 успех добавляется к командной атаке Фулл Дэка; к сожалению, он получил лишь 1 успех и не смог увеличить передаваемый далее бонус. Это значит, когда настанет время атаки Вомбата, он получит лишь 1 дополнительный кубик атаки в его Фазу Действий.

Своим ударом Вомбат нанес тигру кое-какие увечья, но он еще жив, поэтому бой переходит к следующей Фазе Действий. В этой фазе у Кастера 4 успеха, которые использует Фулл Дэк. И вновь Фулл Дэк смог получить лишь 1 успех, дав Вомбату 1 дополнительный куб. Если бы Вомбат действовал вторым, он бы мог использовать 4 успеха Кастера, вместо того чтобы их профукал Фулл Дэк; но все произошло по-другому, а тигр из ямы никуда не делся.

ЗАЩИТА В БОЮ

Независимо от того, стреляют в персонажа или колют ножом, обычно у него есть шанс избежать или защититься от встречной атаки до непосредственного контакта, разве только его застали врасплох (см. **Неожиданность**, стр. ____). Эта глава предлагает несколько дополнительных вариантов, как избежать ранений или синяков в подобных ситуациях.

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ ЗАЩИТЫ	
СИТУАЦИЯ	МОДИФИКАТОР КУБОВ
Обороняющийся внутри движущегося транспортного средства	+3
Обороняющийся на земле	-2
Обороняющийся не ожидал атаки	Нельзя применять защиту
Обороняющийся ранен	-штраф ранений
У нападающего <i>большая</i> Досягаемость	-1 защиты за единицу разницы Досягаемости
У обороняющегося <i>большая</i> Досягаемость	+1 защиты за единицу разницы Досягаемости
Обороняющийся готов отражать натиск	+1
Обороняющийся защитился от предыдущей атаки	-1 за каждую предыдущую атаку
СИТУАЦИЯ	МОДИФИКАТОР КУБОВ
Нападающий стреляет флешеттой из дробовика с узким разбросом	-1
Нападающий стреляет флешеттой из дробовика с средним разбросом	-3
Нападающий стреляет флешеттой из дробовика с широким разбросом	-5
Нападающий ведёт огонь в автоматическом режиме (Сложное действие)	-9
Нападающий ведёт огонь длинными очередями или в автоматическом режиме (Простое действие)	-5
Нападающий ведет огонь короткими очередями или полуавтоматический огонь очередями	-2
Обороняющийся в ближнем бою, защищается от дальней атаки	-3
Обороняющийся бежит	+2

Обороняющийся/Цель за хорошим укрытием	+4
Обороняющийся/Цель за частичным укрытием	+2
Задет площадной атакой	-2

ЗАЩИТА ОТ ДАЛЬНИХ АТАК

Обороняющийся может защититься от дальней атаки двумя способами. Обороняющийся персонаж может пройти обычную проверку Реакция + Интуиция без использования действий. Так же обороняющийся может решить использовать Глухую Оборону (стр. ____) и снизить Значение Инициативы на 10 для получения бонуса к Проверке Защиты, равного его Воле, на весь Боевой Ход.

Обратитесь к **Активной защите** (стр. ____) за примером.

ЗАЩИТА В БЛИЖНЕМ БОЮ

У обороняющегося есть пять вариантов защиты от атак ближнего боя: один без использования действий; три в виде Действий Прерывания, которые понижают Значение Инициативы на 5; и одно Действие Прерывания, которое вычитает 10 из Значения Инициативы.

Персонаж может провести обычную Проверку Реакция + Интуиция, не тратя на это действия. Если в руках персонажа оружие ближнего боя, он может прибегнуть к **Парированию** (стр. ____) атаку: бросить Реакция + Интуиция + навык соответствующего оружия ближнего боя [Физический] в качестве Проверки Защиты. Если в руках ничего нет и он владеет навыком Безоружного Боя, он может поставить **Блок** (стр. ____) и бросить Реакция + Интуиция + Безоружный Бой [Физический] в качестве Проверки Защиты. Или он может совершить **Уклонение** (стр. ____) и бросить Реакция + Интуиция + Гимнастика [Физические] в качестве Проверки Защиты. Каждое их трех действий— Парирование, Блок и Уклонение— уменьшает Значение Инициативы на 5 и действует лишь для одной проверки защиты.

Если обороняющийся решит занять **Глухую Оборону** (стр. ____), он вычитает 10 из своего Значения Инициативы, чтобы увеличить свою проверку Защиты на значение, равное его Воле, на весь Боевой Ход.

Глухая Оборона, Парирование, Блок и Уклонение могут быть использованы в связке друг с другом.

Обратитесь к **Активной защите** (стр. ____) за примером.

ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ ВНУТРИ ДВИЖУЩЕГОСЯ ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА

Если обороняющийся внутри движущегося транспортного средства, он получает +3 куба к защите.

ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ ЛЕЖИТ НА ЗЕМЛЕ

Персонажам на земле намного сложнее уклоняться, и они получают штраф -2 к кубам. Этот штраф не применяется к защите от атак дальнего боя, разве только атакующий очень близко (5 или меньше метров).

ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ НЕ ОЖИДАЛ АТАКИ

Если обороняющийся не ожидает атаки (он не видит нападающего, нападающий за его спиной, или его застали врасплох), то он не может защищаться. Считайте атаку Проверкой Успешности. Подобное не относится к обороняющимся, ведущим бой (см. **Персонаж занимает выгодную позицию**, стр. ____). Если обороняющийся в укрытии, кубики защиты определяются качеством укрытия, согласно таблице **Модификаторов Защиты**.

ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ РАНЕН

Штрафы ранений применяются, когда обороняющимся получает урон (см. **Штрафы Ранений**, стр. ____).

У НАПАДАЮЩЕГО БОЛЬШАЯ ДОСЯГАЕМОСТЬ

Разница досягаемостей у обороняющегося и нападающего считается штрафом на проверку Защиты.

У ОБОРОНЯЮЩЕГОСЯ БОЛЬШАЯ ДОСЯГАЕМОСТЬ

Разница досягаемостей у обороняющегося и нападающего считается бонусом на проверку Защиты.

ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ ГОТОВ ОТРАЖАТЬ НАТИСК

Если обороняющийся имеет Отсроченное Действие против натиска, он получает +1 к своей защите против нападающего, использующего натиск (см. **Натиск нападающего**, стр. ____).

ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ ЗАЩИТИЛСЯ ОТ ПРЕДЫДУЩЕЙ АТАКИ

Если персонаж защитился от, по меньшей мере, одной атаки с момента его последней Фазы Действий, наложите на него -1 за каждый последующий бросок защиты. Эти штрафы суммируются.

СТРЕЛБА ФЛЕШЕТТОЙ С УЗКИМ РАЗБРОСОМ

Чем шире разброс флешетты, выпущенной в персонажа, тем ему сложнее их избежать. В данном случае они летят сравнительно кучно, поэтому обороняющийся персонаж получает штраф -1, если нападающий использовал дробовик с узким разбросом.

СТРЕЛБА ФЛЕШЕТТОЙ С СРЕДНИМ РАЗБРОСОМ

Это немного увеличивает ширину разброса боеприпасов, еще больше увеличивая сложность их избежать. Обороняющиеся персонажи получают штраф -3, если нападающий использовал дробовик с средним разбросом. Средний разброс нельзя использовать совместно с **Прицельным Попаданием** (стр. ____).

СТРЕЛЬБА ФЛЕШЕТТОЙ С ШИРОКИМ РАЗБРОСОМ

В этом режиме в воздух взрывается буквально рой боеприпасов, так что остаться невредимым— настоящее испытание. Обороняющийся персонаж получает штраф - 5, если нападающий использовал дробовик с широким разбросом. Широкий разброс нельзя использовать совместно с **Прицельным Попаданием** (стр. ____).

НАПАДАЮЩИЙ ВЕДЁТ ОГОНЬ В АВТОМАТИЧЕСКОМ РЕЖИМЕ (СЛОЖНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Чем больше пуль выпущено в персонажа, тем сложнее остаться невредимым. Обороняющийся персонаж получает штраф -9 против огня очередью длиной в 10 патронов.

НАПАДАЮЩИЙ ВЕДЁТ ОГОНЬ ДЛИННЫМИ ОЧЕРЕДЯМИ ИЛИ В АВТОМАТИЧЕСКОМ РЕЖИМЕ (ПРОСТОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Следуя описанной выше закономерности— чем меньше пуль в воздухе, тем меньше нервничает раннер и тем от меньшей кровопотери он будет страдать. Обороняющийся персонаж получает штраф -5 против Огня Длинными Очередями и автоматического огня (Простое Действие).

НАПАДАЮЩИЙ ВЕДЕТ ОГОНЬ КОРОТКИМИ ОЧЕРЕДЯМИ ИЛИ ПОЛУАВТОМАТИЧЕСКИЙ ОГОНЬ ОЧЕРЕДЯМИ

Количество пуль вновь уменьшается, но их все равно нужно избежать. Обороняющийся персонаж получает штраф -2 к защите против Огня Короткими Очередями и Полуавтоматического Огня Очередями.

ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ В БЛИЖНЕМ БОЮ, ЗАЩИЩАЕТСЯ ОТ ДАЛЬНОЙ АТАКИ

Когда все внимание обороняющегося сосредоточено на нападающем, который хочет разобраться с ним лично, он не обращает внимание на дальние атаки, нацеленные в него. Это означает, что у него штраф -3 куба на проверку Защиты из-за отвлечения.

ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ БЕЖИТ

Виляйте! Если обороняющийся считается бегущим, т.е. если он бежал своим предыдущим действием, он получает бонус +2 к своей проверке Защиты.

ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ/ЦЕЛЬ ЗА ХОРОШИМ УКРЫТИЕМ

Если Обороняющийся использует действие Спрятаться в Укрытие, чтобы укрыться за чем-то, что скрывает более половину тела нападавшего, он получает модификатор +4 к кубам своей проверки Защиты против любой атаки. Так же этот модификатор можно применять к целям, лежащим на земле, которые находятся не менее чем в двадцати метрах от нападающего. Этот модификатор применим к Дальнему бою и Сотворению Заклинаний.

Имейте ввиду, что этот модификатор не отменяет модификатор Огня Вслепую, получаемый нападающим. Оба модификатора, нападающего и обороняющегося, будут применяться во время стрельбы по полностью скрытой цели (сто процентов за укрытием).

ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ/ЦЕЛЬ ЗА ЧАСТИЧНЫМ УКРЫТИЕМ

Если Обороняющийся использует действие Спрятаться в Укрытие, чтобы укрыться за чем-то что, что скрывает четверть его тела (неровности рельефа или иное укрытие, например, ветви, листва, или всевозможные препятствия— воротки, окна, дверные проемы, шторы и тому подобное), он получает модификатор +2 к кубам на своей проверке Защиты. Не забывайте, что этот модификатор применим к проверкам Дальнего Боя, а также к встречным непрямым Боевым Заклинаниям, которые позволяют Проверку Защиты.

ЗАДЕТ ПЛОЩАДНОЙ АТАКОЙ

Избежать взрыва не так просто, как это показывают в кино. Примените штраф -2, когда пытаетесь защититься от оружия такого рода, как заклинания, гранаты, ракеты и снаряды с эффектом взрыва или площадным эффектом.

ПРИМЕР

СТРЕЛЬБА В БЛИЖНЕМ БОЮ

Итак, обороняющийся получает штраф за то, что не может следить за дальними атаками участвуя в ближнем бою, но нападающий не получает штраф за возросшую сложность при стрельбе в кучу тел. Не совсем честно, правда? Давайте-ка сравняем шансы. Если обороняющийся получит больше успехов на Встречной проверке против дальней атаки, союзнику атакующего, находящемуся в ближнем бою, нужно пройти Проверку Защиты с теми же самыми штрафами, включая штраф за Защиту в Ближнем Бою, от атаки начальных попаданий. Если все избежали попадания — молодцы, кричите «ура». Если кто-то поймал пулю, переходите к расчетам сопротивления, берите ведро попкорна и наблюдайте, как раненный злится на друга.

А что если группа незнакомых противников сошлась в неравном бою не на жизнь, а на смерть? Ну, в такой ситуации впору вести учет и бросать кубики, чтобы узнать, кто следующий может получить пулю. Как вариант, ведущий может решить, у кого больший шанс получить пулю в зависимости от определенного фактора боя. Или ведущий может посчитать это промахом и продолжить игру. Все зависит от ведущего.

УКРЫТИЕ

Если вы атакуете кого-то, кто находится в укрытии, и Встречная Проверка заканчивается ничьей, вы попадаете в цель сквозь используемое ей укрытие. Если вы пробиваете преграду (см. **Преграды**, стр. __), то сможете нанести урон цели.

АКТИВНАЯ ЗАЩИТА

Иногда, чтобы избежать атаки, не достаточно просто пригнуть голову и бежать зигзагами. В таких ситуациях у персонажа есть один дополнительный вариант действий для дальних атак и

четыре варианта для атак ближнего боя, каждый из которых уменьшает Значение Инициативы обороняющегося.

ГЛУХАЯ ОБОРОНА

Персонаж может уделить больше внимания своей защите от атак различного типа в любое время Боевогохода, если персонажа не застали врасплох (см. **Неожиданность**, стр. ____). Это значит, что персонажу не обязательно объявлять Глухую Оборону наперед — вместо этого он может заявить Глухую Оборону во время нападения, даже если сейчас обсуждается не его Фаза Действий. Уход в Глухую Оборону считается Прерывающим Действием, и дает обороняющемуся бонус к кубам защиты, равный его Воле. Это действие немедленно уменьшает Значение Инициативы персонажа на 10, возможно, лишая его следующих действий. Кубы, полученные от ухода в Глухую Оборону, остаются до конца Боевогохода.

УКЛОНЕНИЕ

Любой персонаж, вооруженный или безоружный, желающий быстрого кратковременного прироста к своей защите в ближнем бою, может использовать Действие Прерывания Уклонение в любое время Боевогохода, если только персонажа не застали врасплох (см. **Неожиданность**, стр. ____). Действие Уклонение позволяет персонажу в качестве проверки Защиты бросить Реакция + Интуиция + Гимнастика [Физический]. Заметьте, что если на Проверке Защиты используется навык, то предел тоже используется. Этот манёвр уменьшает Значение Инициативы только на 5, но его можно применить всего к одной Проверке Защиты.

ПАРИРОВАНИЕ

Персонаж, вооруженный оружием ближнего боя и обученный им пользоваться, может получить быстрый кратковременный прирост к своей защите в ближнем бою, используя Прерывающее Действие Парирование против встречной атаки в любое время Боевогохода, если персонажа не застали врасплох (см. **Неожиданность**, стр. ____). Действие Парирования позволяет персонажу бросить Реакция + Интуиция + (Оружие Ближнего Боя) [Физический] в качестве проверки Защиты. Для использования Умения Оружия на Проверке Защиты обороняющийся должен держать в руках соответствующий тип оружия. Как и в случае с Уклонением, на этой проверке используется навык, а, значит, и предел (в данном случае — физический). Этот приём лишь вычитает лишь 5 единиц из Значения Инициативы, но он применим всего к одной Проверке Защиты.

БЛОК

Обученный Безоружному Бою персонаж, желающий получить быстрый кратковременный прирост к своей защите в ближнем бою, может использовать Прерывающее Действие Блок против безоружной атаки или атаки ближнего боя в любое время Боевогохода, если только персонажа не застали врасплох (см. **Неожиданность**, стр. ____). Действие Блок позволяет персонажу бросить Реакция + Интуиция + Безоружный Бой [Физический] в качестве проверки Защиты. Чтобы использовать Безоружный Бой подобным образом у обороняющегося должны

быть свободные руки. Поскольку на проверке защиты используется навык, используется также Физический Предел.

Этот приём уменьшает Значение Инициативы всего лишь на 5, но он применяется только к одной Проверке Защиты.

ПРИМЕР

АКТИВНАЯ ЗАЩИТА

Вомбат наконец-то обновил свои импланты и хочет их проверить на деле. Он пошел в любимую «рюмочную», Таверну «Синий Пламень», и принялся угощать напитками местных, в основном экспатов НКА. Как только все хорошо напились, он начинает рассказывать, как в юности он избивал НКАрцев по всей округе. Обозленные пропойцы начинают махать кулаками, и ведущий просит всех бросить Инициативу.

Все бросают кубики для определения своего Значения Инициативы, чтобы начать бой. Вомбат первый, со Значением Инициативы равным 26, благодаря своим СпинРад «Тотали Джекед» системе электрорефлексов. Он не хочет никого калечить, не для этого он сюда пришёл, поэтому отсрочивает свои действия и ожидает начала драки.

Старый Дуб, из Каскадных Орков, немного побыл в тенях и оснащен старой системой электрорефлексов. Он двигается довольно быстро со Значением Инициативы 14. Он следующий в этом Раунде Инициативы и не стесняется ударить первым. Используя Сложное Действие, Старый Дуб проводит атаку ближнего боя используя Безоружный Бой + Ловкость [Физические] – модификаторы и получает 4 успеха. Вомбат уходит в Глухую Оборону на весь Боевой Ход и немедленно снижает свое Значение Инициативы до 16. Он добавляет свою Волю к броску, поэтому он бросает Реакция + Интуиция + Воля - модификаторы для своей Проверки Защиты. Он получает лишь 3 успеха, поэтому орк наносит удар и после сопротивления урону Вомбат получает 2 ячейки Оглушающего Урона.

Томми «Дробилка» Кражински, здоровенный и жирный тролль, со Значением Инициативы равным 12 действует следующим. Он использует Сложное Действие чтобы ударить Вомбата кулаком размером с Род-Айленд и делает бросок на Безоружный Бой + Ловкость [Физические] – модификаторы, получая 3 успеха. Вомбат не хочет ощутить силу этого кулака на себе, и, так как он все еще может использовать Волю от Глухой Защиты (поскольку она действует до конца Боевогохода), он решает снизить Значение Инициативы еще на 5 единиц (до 11) для защиты Блокированием, чтобы избежать летящей к нему боли. Теперь Вомбат защищается с помощью Реакция + Интуиция + Воля + Безоружный Бой [Физические] – 1(за недостаток Достижимости) – 1(за защиту от предыдущей атаки) – любые другие применимые модификаторы. Он получает 7 успехов, уменьшенных его Физическим лимитом до 5, но этого достаточно, чтобы избежать тролльского кулака.

Черное Перо, бывший Рейнджер Салиши, сделал плохой бросок и имеет Значение Инициативы 11. Увидев, как Вомбат уклоняется и пригибается, он решает так же решить уйти в Глухую Защиту, снизив свое Значение Инициативы до 1. Несмотря на то, что Черное Перо сконцентрировался на защите, у него остались действия в этом Раунде Инициативы. Он использует Простое Действие, чтобы поднять барный стул и еще одно, чтобы прицелиться для своего следующего атакующего действия.

Далее в Раунд Инициативы Вомбат идет в атаку. Он использует Сложное Действие чтобы провести атаку ближнего боя, но решает сделать Прицельное Попадание с помощью своего Свободного Действия. Он ходит после тролля, в надежде морально сломить остальных, и проводит бросок Безоружный Бой + Ловкость [Физические] - 4 (Прицельное попадание) –

ситуационные модификаторы и получает 4 успеха, на 1 меньше своего Физического предела. «Дробилка» проходит свою Проверку Защиты (Реакция + Интуиция) и получает 1 успех. Троль проходит свою Проверку Сопротивления Урону против чудовищных 150 урона Вомбата и получает лишь 3 успеха. Конец игры для бугая.

Поскольку Раунд Инициативы закончился, все на 10 единиц уменьшают свое Значение Инициативы. На данный момент Значение Инициативы следующее: Черное Перо – 9, Старый Дуб 4, и Вомбат 1, тогда как «Дробилка» повержен. Старый Дуб ходит первым на второй Раунд Инициативы. Он замахивается, наносит удар, но не может нанести вред Вомбату благодаря его раннерской броне.

Вомбат действует следующим и видит в Черном Пере большую угрозу (не смотря на то, что он не нанес ни одного удар). Он набрасывается на бывшего Рейнджера, но Черное Перо готов защищаться. Он бы мог Парировать атаку, но его Значение Инициативы уже в минусах, поэтому он этого не делает. Он бросает Реакция + Интуиция + Воля за Глухую Защиту – модификаторы и получает 5 успехов. Он избежал атаки Вомбата.

Бой еще не окончен, но первые результаты показывают, что новые импланты Вомбата пригодятся ему в будущем.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

НЕОЖИДАННОСТЬ

Иногда что-то случается, когда ты это меньше всего ожидаешь; это прописная истина *Shadowrun*, и в этом-то и проблема — неожиданность имеет свойство расстраивать планы. Иногда она преднамеренная, как-то засада по пути на, казалось бы, дружескую встречу. Иногда случайная, вроде поворота в переулок и встречи с группой дьявольских крыс. Нет проверенного способа чтобы подготовиться к неожиданному (если бы ты подготовился к этому, оно бы не было неожиданным, не так ли?). Неожиданность симулирует то о чем тебе не известно, а правила Неожиданности применимы ко всем персонажам и существом (неразумные объекты, как-то астральные барьеры, талисманы, программы, ЛЕД, и кирпичи нельзя застать врасплох. Что не очень-то неожиданно).

Персонаж, которого застали врасплох, не может делать ничего, кроме как наблюдать за происходящим. Неожиданность касается взаимодействия двух персонажей: например, персонажа, попавшего в засаду устроенную двумя противниками, может застать врасплох один из противников, но не второй, и не всю команду шедоураннеров можно застать врасплох одним и тем же событием.

Обычно Неожиданность происходит в начале боя, но бывает, что она случается и в течение Боевого Хода, в случае вмешательства в бой неожиданной силы.

НЕОЖИДАННОСТЬ И ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

Персонажи, которых застали врасплох, не подозревают, что фекалии вот-вот попадут на вентилятор. Такое обычно происходит, когда они не смогли что-то заметить (т.е. им не хватило успехов чтобы обнаружить затаившегося снайпера), или потому что ведущий решил что у них не было шанса заметить это (т.е. они вслепую зашли в предполагаемо пустую комнату и нос к носу столкнулись с хорошо вооруженной охраной).

В определенных ситуациях ведущий может пожелать дать персонажам шанс понять, что сейчас что-то произойдет. Самый лучший способ это сделать — провести тайную Проверку

Наблюдательности персонажа. Если персонажу повезет, он может, например, услышать приближающиеся шаги, уловить запах электронной сигареты, приблизившись к углу, или просто ощутить что кто-то у него за спиной. Персонаж, преуспевший в Проверке Внимательности, каким-то образом предупрежден и получает бонус к **Проверке Неоожиданности** (см. ниже). Имейте в виду, что любой, кто находится под защитой заклинания Чувство Боя или сил Адептов, всегда получает Проверку Внимательности (тайную или нет), но их так же могут застать врасплох, если они не получают достаточно успехов. Правила неоожиданности ниже применяют во всех ситуациях, неважно, застали врасплох партии, или одна и более партий намеренно застали врасплох остальных.

ПРОВЕРКА НЕООЖИДАННОСТИ

Для разрешения неоожиданных ситуаций все участники должны пройти Проверку Неоожиданности, бросив Реакция + Интуиция (3). Персонажи, каким-либо образом предупреждённые, получают бонус +3 куба на эту проверку. Проверка Неоожиданности не имеет Предела. Успех означает, что преуспевший действует как обычно. Неудача означает, что персонаж лишается 10 единиц Значения Инициативы (или когда устанавливают Инициативу, или немедленно, если это случилось в течение Боевогохода), и считается, что его застали врасплох до их следующей Фазы Действий. Персонажи, которых застали врасплох, не получают Проверку Защиты во время нападения на них. Этого можно избежать, потратив единицу Форы. Их Значение Инициативы всё так же уменьшается, но так они хотя бы могут использовать Проверку защиты.

Персонажи с глюком Проверки Неоожиданности могут прореагировать, как полагается; однако, всполошившись, могут что-нибудь выкинуть: подпрыгнуть, запнуться обо что-то, или выронят то, что они держали в руках. Точный результат глюка определяет ведущий.

Критический глюк Проверки Неоожиданности означает, что персонаж оцепенел и не действует в течение первой Фазы Действий. Если после этого он способен вести бой, то получает штраф -10 за провал Проверки Неоожиданности, так же как и штраф -10 за вовлечение в бой посередине схватки.

ЗАСАДА

Персонаж, задумавший засаду и отсрочивший свои действия, ожидая приближения или появления своих целей, получает +6 бонус кубиков на Проверку Неоожиданности. Персонажи в засаде автоматически считаются не застигнутыми врасплох персонажами, для которых предназначена засада — считая, что им известно о передвижениях и действиях их цели (ей), например, при засаде на открытой местности. Если персонаж в засаде не осведомлен о действиях своей жертвы (например, он ожидает что кто-то войдет в комнату, ожидает цель, выходящую из банка, наблюдают за материализацией духа и т.д.), он все равно получает бонус + 6, но также должен пройти проверку неоожиданности, поскольку он может быть не готов, или временно отвлечен, когда цель появиться на виду.

Имейте в виду, если персонаж, на которого была рассчитана засада, сможет получить больший результат на броске Инициативы, чем те, кто устроил засаду, он может сам застать их врасплох.

НЕООЖИДАННОСТЬ В БОЮ

Неожиданность также может случиться в течение боя. Команду раннеров могут, к примеру, загнать в переулок, где стая баргестов лакомиться своей последней жертвой. Всякий раз, когда новые персонажи неожиданно оказываются втянутыми в бой, ведущий должен провести Проверку Неожиданности для всех персонажей, как тех, кто уже учувствует в бою, так и тех, кто к нему присоединяется. Если какого-то из персонажей застали врасплох — уменьшите его Значение Инициативы, вернитесь к обычному порядку Боевогохода, и запомните, что персонажи, которых застали врасплох, не могут совершать броски защиты в течение этой Фазы Действий.

ЭФФЕКТЫ НЕОЖИДАННОСТИ

Персонажи, которых застали врасплох, не могут предпринимать любые действия, непосредственно воздействующие на персонажей, которых не застали врасплох, препятствующие им или противодействующие им. Это значит, что застигнутые врасплох персонажи не могут атаковать персонажей, которых не застали врасплох, и не могут уклоняться или защищаться от нападения таких персонажей; застигнутые врасплох персонажи никоим образом не могут реагировать на действия остальных персонажей. Тем не менее, застигнутый врасплох персонаж может использовать другие действия, как то упасть на землю или подготовить оружие (но не стрелять из него).

Имейте в виду, что эти эффекты применяются им к дружественным действиям. Попавший в засаду персонаж, например, не может отреагировать, предупредив его товарищей, если они провалили свои Проверки Неожиданности.

ПРИМЕР

НЕОЖИДАННОСТЬ!!!

Вомбат, Кастер и Сэр Риг-а-Лот в тени аллеи ожидают прибытия двуличного Джонсона. Когда Джонсон (и двое его телохранителей) явились, ведущий просит всех пройти Проверку Неожиданности, бросив Реакция + Интуиция, +6 бонусом раннерам за ожидание в засаде. Результат следующий: Вомбат (5), Кастер (2), Сэр Риг-а-Лот (2, глюк), Телохранитель А (3), Телохранитель Б (0, критический глюк), и мистер Джонсон (2). Вомбат и Телохранитель А единственные, кого не застали врасплох (не густо для засады); Инициатива всех остальных пострадает.

Поскольку они пока не вступили в бой, все определяют свое Значение Инициативы как обычно, бросая Кубик Инициативы и добавляя результат к своему Атрибуту Инициативы. Итоговые Значения Инициативы (и штрафы) следующие: Вомбат (16), Телохранитель А (16), Сэр Риг-а-Лот (13-10=3), Кастер (11-10=1), и мистер Джонсон (9-10=-1). Телохранитель Б не бросает кубы из-за критического глюка, но ведущий считает, что он может вклиниться позже, поэтому он бросает за него с -10 штрафом за провал Проверки Неожиданности и еще -10 за то, что его Боевойход будет уже после первого Раунда Инициативы (19-10-10=-1).

Когда ведущий объявляет 16, Вомбат и Телохранитель А решают, кто ходит первым. Благодаря Атрибуту Форы Побеждает Вомбат. Вомбат объявляет, что пришло время развлечься, отпускает короткую остроту и стреляет в мистера Джонсона.

Вомбат бросает кубики для действия. Уличные сэмми разрывают мистера Джонсона, которого застали врасплох и который не способен защищаться по причине провала своей Проверки Неожиданности. Он навоевался в этом бою и ничего не может больше делать.

В Значение Инициативы 16, Телохранитель А приходит в себя, выхватывает скрытый пистолет и стреляет в Вомбата, но промахивается. В Значение Инициативы 3, Сэр Риг-а-Лот начинает действовать. Он делает шаг вперед, и, не тратя время на остроты, выхватывает свой ПП для стрельбы. Но из-за глюка в Проверке Неоожиданности, ведущий заявляет, что ПП зацепился мушкой за карман штанов. Сэр Риг-а-Лот не может стрелять в свою Фазу Действий.

В Значение Инициативы 1 выходит Кастер и решает взорвать все с помощью Шара Маны. Телохранитель А может защититься, аура мистера Джонсона уже оставила его брненное тело, а Телохранитель Б во всех пониманиях застигнут врасплох и не может защищаться. Мистер Джонсон заканчивает первый Раунд Инициативы, лежа на земле. Время следующего Раунда Инициативы.

ПРИМЕР

НЕОЖИДАННОСТЬ, ВТОРАЯ ЧАСТЬ!!!

Пара 405 Хеллхаундов ради забавы загнали Кастера в переулок. В Боевой Ход, до того, как Кастер вошел в переулок, ведущий проводит для него тайную Проверку Внимательности и получает лишь 1 успех, чего не достаточно, чтобы заметить два огромных серых силуэта в темноте конца переулка. Учитывая, что всё внимание Кастера сосредоточено на гангстерах, ведущий проводит Проверку Неоожиданности. Кастер, бросив Реакция + Интуиция, получает 2 успеха. Каждый из пары темных силуэтов так же проходит проверку и получает 5 и 6 успехов. Гангстеры получают 1 и 4, поэтому Кастер и один из гангстеров должны вычестить 10 из сих Значения Инициативы и не могут себя защищать.

Ведущий продолжает Боевой Ход; действуют все участники схватки. Он использует Значения Инициативы, вычисленные ранее, и определяет еще Инициативу для двух таинственных новоприбывших. Он уменьшает Значение Инициативы новоприбывших (пары адских гончих) на 10 за то, что они вступают в бой уже во втором Раунде Инициативы.

У Кастера было наибольшее Значение Инициативы, но потерял 10 единиц, и теперь он действует после адских псов. Первая адская гончая нападает на Кастера. Таинственная личность выходит на свет, открывая взору свой угольно-черный мех и красные глаза, и выдыхает из пасти пламя.

Кастер провалил Проверку Неоожиданности и не получает Проверки Защиты, поскольку считается что он не заметил нападающего. Хорошо бы, что б его броня была огнеупорной. Особенно когда явиться вторая адская гончая и поддаст огня поджаренному Кастеру.

Кастер решает потратить единицу Форы и получить проверку защиты против них.

Надеемся, он выйдет из боя опаленным, а не сожженным.

ПЕРЕХВАТ

Если в ходе передвижения персонаж оказывается в пределах одного метра (+1 метра за единицу Досягаемости) от противника, и персонаж пытается пройти мимо, не нападая на этого противника, то противник может использовать Действие Перехвата и добровольно уменьшить свое Значение Инициативы на 5, чтобы провести атаку ближнего боя. Это правило также применимо к персонажам, которые пытаются выйти из ближнего боя. Если у противника есть подготовленное оружие ближнего боя, он использует свое обычное значение умения оружия ближнего боя; в ином случае, он использует Умения Безоружного Боя. Если персонаж держит в руках огнестрельное оружие, он может использовать его в качестве палицы и атаковать

Умением Палицы. Эта атака проводится по всем обычным правилам **Ближнего Боя** (см. стр. ____).

Если после Проверки Соппротивления персонаж, который пытался пройти мимо, получает урон, равный его Телу, то его перехватили, и он не может продолжать свое передвижение. Лежачие участники боя не могут совершать перехват.

В ограниченном пространстве ловкие персонажи способны избежать попытки Перехвата противниками, не вмешиваясь в бой. Используя Сложное Действие совместно с передвижением, они могут пройти Проверку Ловкость + Гимнастика (1) [Физический]. Каждый успех, превышающий порог, позволяет персонажу обойти одного противника.

ПРИМЕР

Доктор Лав только что заметил, что «ХартБой биомонитор» Фулл Дека взбесился, и понимает, что ему нужно быстро бежать к нему и осмотреть декера. Проблема в том, что на пути к будущему пациенту, который в другом конце узкого коридора, стоит его команда, схватившаяся в ближнем бою с охраной. Но будучи убежденным врачом, он все равно решает бежать.

Когда Доктор Лав пытается пробежать мимо первой пары дерущихся, охранник замахивается на него своей оглушающей дубинкой. После обычной атаки ближнего боя и броска защиты, доктору удается полностью избежать удара охранника. Он может продолжать двигаться дальше.

Он пробегает мимо другого охранника, который также считает, что ударить доктора будет хорошей идеей. На этот раз атака ближнего боя попадает и наносит 2 ячейки Оглушающего Урона. Тело Доктора Лава равно 3, поэтому этой атаки не достаточно чтобы остановить его. Доктор Лав сможет добраться до Фулл Дека.

НОКДАУН

Персонажи, получившие урон, могут быть сбиты с ног атакой или оглушены ей. Если персонаж получает количество ячеек урона (Оглушающего или Физического, после проверки Соппротивления Урону) от одной атаки, которое превышает его Физический предел, то атака автоматически сбивает его с ног (это считается свободным Действием Падение Ничком, совершённым вынужденно). Любой персонаж, получивший 10 и более ячеек урона после проверки Соппротивления от одной атаки, всегда считается нокаутированным.

Некоторые виды несмертельного оружия специально созданы для нокаута противника.

Гелевые патроны, например, снижают Физический предел персонажа на 2 во время сравнения с ЗУ для определения нокаута.

Персонаж, нанося атаку ближнего боя, может попытаться намеренно нокаутировать своего врага, используя **Прицельную Атаку** (стр. ____).

ПРИМЕР

Между Вомбатом и проходом к корпоративному офису, где он только что сильно избил Платинового клиента ДокВагона, стоит офицер Отряда Быстрого Реагирования ДокВагона с оглушающей дубинкой. Вомбат не держит зла на офицера ОБР, поэтому выхватывает свой «Мэнхантер», заряженный гелевыми патронами, и выпускает один заряд в грудь верзилы.

Физический лимит офицера ОБР равен 6. Выстрел наносит 5 ячеек Оглушающего урона после проверки Соппротивления офицера. Так как это гелевые патроны, Физический предел

офицера ОБР считается на два меньше в сравнении с уроном, и равен 4. Офицер ОБР падает на землю, а Вомбат успешно сваливает.

СИЛОВОЙ ЗАХВАТ

Иногда персонажам нужно захватить противника без избиения его до потери сознания. Чтобы сделать подобное, персонаж должен начать силовую борьбу.

Чтобы схватить персонажа, делайте обычные проверки ближнего боя, используя Умение Безоружного Боя. Если нападающему повезло попасть, сравните его Силу + количество успехов с Физическим пределом обороняющегося. Если суммарная атака превосходит Физический предел обороняющегося, то нападающий хватает и обездвиживает обороняющегося. Подобная атака захватом не наносит урона.

Чтобы высвободиться из захвата, обороняющийся должен использовать Сложное Действие и преуспеть в проверке Безоружный Бой + Сила [Физический], с пределом, равным количеству успехов полученных в проверке захвата нападающего. В противном случае обороняющийся остается захваченным и не может предпринимать действий, требующих физической активности. Считайте захваченного персонажа лежащим на земле относительно нацеленных на него атак. Персонажи, берущие другого в захват, не должны проходить никакие проверки для поддержания захвата, но они должны использовать Сложное Действие каждую Фазу Действий, чтобы удерживать захваченного. Так же проводящий захват персонаж может выбрать одно из следующих действий во время каждого Сложного Действия, которое он использует на поддержание захвата:

- Сделайте дополнительную Проверку Безоружного Боя, чтобы улучшить захват. Обороняющийся защищается как обычно. Нападающий получает бонус за Выгодную Позицию (+2). Если нападающий получает больше успехов, то успехи добавляются к его предыдущему количеству успехов, увеличивая сложность высвободиться из захвата для обороняющегося. Тем не менее, если обороняющийся получает больше успехов, уменьшите количество успехов нападающего на количество успехов обороняющегося, чтобы показать, что захват ослабел.

- Нанеси персонажу Оглушающий Урон со Значением Урона, равным Силе. Подобное не требует проверок, но обороняющийся сопротивляется как обычно. Броня к проверке добавляется.

- Нокаутуйте противника, следуя правилам прицельных Попаданий. Нападающий получает бонус за Выгодную Позицию (+2).

ПРИМЕР

Фулл Дек попал под воздействие заклинания Контроля Действий, и Вомбат обязан остановить своего соратника до того, как тот сделает какую-то глупость. Например, выстрелит в Сэра Риг-а-Лота.

Вомбат использует Сложное Действие для нанесения атаки ближнего боя. Вомбат бросает Безоружный Бой 4 + Ловкость 6 – Штраф Ранений 1 – Штраф Освещенности 1, всего 8 кубов. Он получает 6, 6, 6, 5, 5, 5, 5, 1, итого 7 успехов. Из-за Физического предела Вомбата, равного 5, засчитываются лишь 5 из 7 успехов. Фулл Дек защищается, бросая Реакция 2 + Интуиция 4 – Штраф Освещенности 1 – Ситуационный модификатор 2 за сопротивление эффекту заклинания, 3 кубами. Бросок с 5, 4, 2 дает ему 1 успех. Вычтя успех за защиту Фулл Дека (1) из успехов атаки Вомбата (5), получаем 4 чистых успеха.

Теперь добавляем 4 чистых успеха к Силе Вомбата (5) и сравниваем сумму (9) с Физическим пределом Фулл Дека. Вомбат побеждает, а Фулл Дек обездвижен.

В свою следующую Фазу Действий Вомбат должен использовать Сложное Действие для поддержания захвата, но он может и усилить захват очередной атакой Безоружного Боя, начав наносить повреждения Фулл Деку (если он хочет играть жестко), или попытаться повалить декера на землю.

В следующую Фазу Действий Фулл Дека единственное, что он может сделать, чтобы освободиться — использовать Сложное Действие и провести Проверку Безоружный Бой 2 + Сила 2 [Физический], с порогом 4, что равно количеству успехов атаки. Без использования Форы для броска он не сможет освободиться.

Сэр Риг-а-Лот пока что в безопасности.

ПРИЦЕЛЬНАЯ АТАКА

Иногда не достаточно просто выстрелить; нападающий хочет сделать своей атакой что-то особенное. Эта глава предлагает различные варианты прицельных атак, но ведущий может выбрать, какие из них он разрешит в своей игре.

Все прицельные атаки накладывают штраф -4 куба, и в дополнение к основному действию атаки требуют Свободное Действие.

Выбить из рук: Вы выбиваете предмет из рук цели, но цель не получает повреждений. Атака, предназначенная для разоружения, получает обычный штраф -4 куба за Прицельную Атаку, а так же все другие применимые ситуационные модификаторы, как то от ранений, освещенности и дальности. Обороняющийся защищается как обычно. Предмет отлетает, приземляясь в (количество успехов - 1) метрах от обороняющегося. Предмет должен отлететь в направлении от стреляющего.

Грязный приёмчик: Нет разницы, что именно вы делаете— стреляете в штукатурку, чтобы поднять пыль, или собственноручно швыряете горсть земли в глаза противнику— это считается грязным приёмчиком для получения превосходства над противником в нечестном бою. Если атака преуспела, даже с одним успехом, ваш противник получает штраф -4 куба на свое следующее действие, будучи отвлеченным или ошеломлённым.

Болезненный Удар: Не важно, это стрельба гелевыми пулями в лицо противнику, или удар кулаком кому-то в кадык— иногда тебе нужно, чтобы атака, предназначенная для Оглушающего урона, вместо этого наносила Физический урон. Эта Прицельная Атака изменяет тип урона с Оглушающего на Физический без каких-либо других изменений ЗУ.

Сбить с ног (только Ближний Бой): Нападающий персонаж попытаться повалить противника сильным ударом, сделав подножку, выведя его из равновесия, или другим подобным приемом. Нападающий должен заявить о своём желании провести атаку, сбивающую с ног, в течение Объявления Действий Фазы Действий. Нападающий производит атаку ближнего боя как обычно. Если он получит больше успехов, чем обороняющийся, сравните Силу + успехи нападающего с Физическим пределом Обороняющегося. Если у нападающего больше успехов, чем Физический Лимит обороняющегося, нападающий валит обороняющегося на землю.

Подобная атака не наносит вреда обороняющемуся (разве только его гордости).

Нападающий решает, проследует ли он за обороняющимся до земли (свободным действием Падение ничком), или останется на ногах, разве только у него будет глюк, из-за чего он так же упадет. В случае критического глюка нападающий падает на землю, тогда как обороняющийся остается стоять на ногах.

Шок: Иногда вам нужно просто замедлить противника и не подпускать его к бою. Шок являет собой умышленный выстрел возле уха или стрельбу под ноги противника, чтобы держать его в напряжении или обратить в бегство. Помимо обычного урона шок ведет к потере 5 единиц

Значения Инициативы цели. Если Значение Инициативы опускается ниже 0, цель теряет свою последнюю Фазу Действий в этом Раунде Инициативы. Даже если обороняющийся поглотил весь урон, если выстрел попал, он все равно теряет Значение Инициативы.

Разделение Повреждений: Иногда нападающий хочет просто причинить боль противнику, вместо того чтобы убить его наверняка. В таком случае нападающий может прибегнуть к прицельной атаке, чтобы разделить урон между счетчиками урона. Подобное включает в себя как намеренную стрельбу по поврежденной пластине бронежилета, так и стрельбу по укрепленным фрагментам бронеодежды.

Для успешного проведения Разделяющей Повреждения атаки цель должна быть в броне, а БП нападающего должен быть меньшей этой брони. Поэтому вы не можете использовать эту атаку, стреляя бронебойными пулями (APDS rounds) по кому-то в бронеодежде: в таком случае пуля пустит кровь, хотите вы того или нет. Если атака успешна, повреждения напололам делятся между двумя счетчиками урона; если же Значение Урона— нечётное число, то считайте, что Оглушающего Урона нанесено больше. Если измененное Значение Урона атаки меньше модифицированного Значения Брони защиты, атака проходит, нанеся лишь половину урона, и весь урон считается Оглушающим.

Трюк: Иногда вам просто нужно красиво выстрелить, чтобы кто-то переосмыслил свою жизненную позицию. Выстрелом разорвать электронную сигарету у кого-то во рту, приколоть рукав противника ножом к стене, или разрезать игральную карту в воздухе напололам— прекрасные примеры, и помогают показать, что с вами лучше не шутить.

После этого выстрела нападающий получает бонус на броски Запугивания. Проведение такой атаки должно быть в некотором роде срежессировано, поэтому подобное не может произойти посреди боя. Никто не обратит внимание на то, специально ли ты сбил с головы его шляпу, или просто промахнулся, целясь в голову. Подобные атаки получают обычный штраф -4 куба, как и другие ситуационные модификаторы. Запомните количество полученных во время проверки успехов. Эти успехи считаются бонусом кубов для Проверки Запугивания, проводимой нападающим, или его известным соратником, после выстрела.

Жизненно важные: Считается, что во время обычной дальней атаки целятся по центру масс (туловище человека, мотор автомобиля и т.п.): это как увеличивает шанс попасть, так и даёт возможность поразить жизненно необходимые зоны. Стрельба, причиняющая особенно серьёзные повреждения, означает, что стрелок целится в жизненно важные части тела, как то мозг, сердце, или основные артерии. Повреждение этих зон вызывает более серьёзные ранения, но эти зоны небольшие и по ним труднее попасть. Стрельба по жизненно важным зонам дает вам дополнительные +2 ЗУ на атаку.

МНОГОКРАТНАЯ АТАКА

Бывает, персонажи хотят нанести противнику столько урона, сколько возможно в Фазу Действий; тогда они могут выбрать атаковать больше одного раза в течение одной Фазы Действий, используя Свободное Действие Многократная Атака. Это действие относится как к проведению многократной атаки одним оружием ближнего боя, так и двумя разным типам оружия (огнестрельным и оружием ближнего боя). Количество кубов нападающего рассчитывается со всеми модификаторами (Ранений, Окружающей Среды, Ситуационными, и полной отдачей от всех атак, если это атаки дальнего боя), а после как угодно делится между всеми атаками, и каждая из атак рассматривается по отдельности (имейте в виду, что с уменьшением количества кубов возрастает шанс глюка).

Использованная на эту проверку Форa добавляется к количеству кубов до их деления.

Общее количество атак, которые вы можете предпринять в одной Фазе Действий, равно половине Боевого Умения нападающего.

ПРИМЕР

МНОГОКРАТНАЯ АТАКА

Своим ртом Вомбат сумел разозлить всех троих вышибал Таверны Голубого Пламени до такой степени, что они выволокли его в переулок, чтобы преподать небольшой урок о ценности молчания. Вомбат понимает, что он не справится с тремя наседавшими на него крепкими вышибалами, но так же он знает, что его проводная система позволит ему ударить первым. Он считает, что лучше всего успокоить их, разделив урон, который он может нанести, и решает атаковать двух из них.

Вомбат получает наибольшее Значение Инициативы и использует Сложное Действие и Свободное Действие для проведения множества атак ближнего боя. Он нападает, складывая свои Ловкость 6 + Безоружный Бой 4, после вычитает 1 в качестве штрафа за свое опьянение; всего он использует 9 кубов. Он считает, что кубов недостаточно, поэтому он использует единицу Форы и добавляет Фору 3 к кубам, в сумме получая 12 кубов. Он делит кубы, атакуя каждого из вышибал 6 кубами, так же он получает Правило Шестёрки, и может игнорировать свой физический предел на атаку. Может это не самый лучший план, но, учитывая состояние Вомбата, он просто чёртов гений.

ПОСЛЕДНЯЯ ВОЛЯ МЕРТВЕЦА

Персонаж может использовать правило Последней Воли Мертвеца для выполнения одного последнего действия перед тем, как умереть или потерять сознание. Для того, чтобы персонаж сделал это, должны быть выполнены три следующих условия:

- Персонаж должен иметь Значение Инициативы в Боевом Ходу равное, по меньшей мере, 1. Если персонаж потратил все Значение Инициативы — ему не повезло.
- Персонаж должен использовать 1 очко Форы. Это просто активирует Последнюю Волю Мертвеца; подобное не добавляет никаких дополнительных кубов за Фору к любым проверкам (тем не менее, персонаж может потратить еще Форы, чтобы, как обычно, улучшить проверку). Если у персонажа не осталось Форы — ему не повезло.
- Персонаж должен преуспеть в Проверке Тело + Воля (3). Не забывайте, что проверка проводится уже после использования Форы.

Если персонаж выполнил все три условия, он может выполнить одно последнее действие любого типа (но не передвижение), которое совершается как обычно. Это действие как всегда может быть дополнено любым Свободным Действием.

ПРЕГРАДЫ

Живые существа и транспортные средства имеют Тело и Броню, тогда как преграды — Конструкцию и Броню. Количество ячеек Панели Состояния преград зависит от их размера и значения Конструкции. Количество ячеек каждого квадратного метра (примерно, 10 сантиметров в толщину) материала равно значению Конструкции преграды.

СТРЕЛЬБА СКВОЗЬ ПРЕГРАДЫ

Если нападающий хочет выстрелить через преграду и попасть в обороняющегося, который прячется за ней, то нужно определить несколько моментов. Обороняющийся, использующий преграду в качестве укрытия, получает бонус защиты за укрытие. Если обороняющийся полностью скрыт преградой — нападающий получает штраф -6 кубов Стрельбы Вслепую, за то, что не видит своей предполагаемой цели, но считается, что обороняющийся в укрытии не знает об этой атаке. Если преграда между нападающим и обороняющимся прозрачная, как-то пулестойкое стекло, то она не дает укрытия и не препятствует обзору, но атака все равно должна пробить преграду чтобы достичь обороняющегося (см. **Проникающее Оружие**, стр. ____).

Когда преграда получает повреждения, ведущий бросает Конструкция + Броня для сопротивления урону, и конструкция получает любой не поглощенный урон. Если полученные ей повреждения превышают значение Конструкции, то все излишки урона получает цель за преградой.

Если измененное Значение Урона не превышает значение Брони преграды (измененное БП оружия), то оружие просто недостаточно мощное, чтобы пробить преграду, и атака автоматически промахивается.

ЗНАЧЕНИЯ ПРЕГРАД		
ПРЕГРАДА	КОНСТРУКЦИЯ	БРОНЯ
Хрупкая	1	2
<i>Пример: обычное стекло</i>		
Дешевые материалы	2	4
<i>Пример: гипсокартон, гипс, дверь, обычная шина</i>		
Материалы средней прочности	4	6
<i>Пример: мебель, плита пвх, укреплённое стекло</i>		
Тяжёлые материалы	6	8
<i>Пример: мягкая древесина, твердая древесина, инфотерминал, фонарь, звено цепи</i>		
Укреплённые материалы	8	12
<i>Пример: денсипласт, бронедвери, бронестекло, пластина кевлара</i>		
Стройматериалы	10	16
<i>Пример: кирпич, пласкрит</i>		
Тяжелые стройматериалы	12	20
<i>Пример: бетон, железная балка</i>		

Бронированные/Укреплённые материалы	14	24
<i>Пример: армированный бетон</i>		
Высокопрочные материалы	16+	32+
<i>Пример: военные бункеры</i>		

РАЗРУШЕНИЕ ПРЕГРАД

Если персонаж сумел разрушить преграду (или пробить в ней отверстие) проведите атаку, как обычно. Поскольку преграда не может увернуться проверка, атаки не встречающаяся. Проверка атаки нужна для генерации дополнительных успехов для добавления их к Значению Урона. Если у персонажа нет успехов — тогда используйте основное Значение Урона. Персонаж может «промазать» только если у него будет критический глюк в проверке атаки, тем самым продемонстрировав, что он не в состоянии попасть в широкую сторону сарая, причём буквально. Персонаж может использовать Взрывное дело в качестве атакующего умения, если имеет соответствующие материалы и время для установки заряда.

До броска Проверки Сопротивления Урону для преграды примените измененное Значение Урона, для отражения типа атаки, как указано в Таблице Повреждения Преград.

Проведите Проверку сопротивления Урону, бросив Конструкция + Броня. Преграды игнорируют Оглушающий урон.

Примените оставшееся ЗУ в качестве урона преграды. Если общее количество ячеек урона больше или равно значению Конструкции, то атака проделала отверстие в конструкции.

Каждое отверстие имеет размер, равный урону, поделенному на Конструкцию, в квадратных метрах. Например, атака, которая нанесла 30 урона преграде с Конструкцией 15, проделает отверстие размером 2 квадратных метра.

ПОВРЕЖДЕНИЯ ПРЕГРАД	
ОРУЖИЕ	МОДИФИКАТОР ЗУ
Ближнего боя или безоружный	без изменений
Метательное и пули	см. Проникающее Оружие
Взрывчатка установленная на преграде	основное ЗУ x 2
Бронебойный реактивный снаряд/ракета	основное ЗУ x 2
Боевое заклинание	без изменений

ПРИМЕР

СТРЕЛЬБА СКВОЗЬ ПРЕГРАДУ

Вомбат укрылся за бетонной преградой, перезаряжая свой «Арес Лайт Файр 70». Верзила службы безопасности Арес, имея довольно-таки точные предположения насчёт того, где может быть Вомбат и стреляет из своего «Дефианс Т-250». Со штрафом Стрельбы Вслепую у него всего лишь 4 куба, но и 2 успеха.

Поскольку Вомбат в укрытии, вначале повреждение получает преграда. Основной урон равен 9Ф, улучшенный 2 успехами до 11Ф. Это намного меньше значения Брони бетона, равного 20, поэтому пули намертво в нем застревают.

Когда Вомбат скрывается за бронедверью (Броня 12), он останавливается чтобы перевести дух. Верзила стреляет и на этот раз получает 3 успеха (везучий гад). Улучшенное ЗУ атаки 12Ф равно Броне 12, поэтому пуля пролетает насквозь. Дверь получает 1 ячейку урона, а 11Ф проходит далее, чтобы попасть в Вомбата.

ПРОНИКАЮЩЕЕ ОРУЖИЕ

Если используемое тобой на данный момент оружие является проникающим, как огнестрельное оружие или колющий меч, то преграда получает 1 ячейку не поглощаемого урона (или, по усмотрению ведущего, вообще не получает повреждений), позволяя всему остальному пройти к цели за ней. Когда по преграде выпущено множество пуль, урон возрастает до 2 ячеек за каждые 3 пули, до 3 ячеек за 6 пуль, и на 4 ячейки за 10 пуль. Вычтите это количество из урона, наносимому тому, кто находится с другой стороны преграды. Подобное действует лишь на оружие, чье ЗУ превышает значение Брони преграды. Как указано выше, если измененное ЗУ меньше значения Брони, то атака остановлена без нанесения кому бы то ни было урона.

ПРИМЕР

ПОВРЕЖДЕНИЕ ПРЕГРАДЫ

Вомбат и Кастер гнались за парой стражников Ренкару, когда охранники забежали в лабораторию и закрыли за собой дверь. Ни один из шедоураннеров не имеет опыта вскрытия замков, поэтому каждый из них решает прибегнуть к более динамичному способу проникновения сквозь дверь.

Бронедвери сделаны из усиленных материалов, размеров 1 на 2 метра (Конструкция 8, Броня 12, 16 ячеек Панели Состояния двери).

Вомбат достает свой надежный АК-97, переводит предохранитель на автоматический огонь, и начинает поливать свинцом дверь и стены. Основной урон АК равен 9Ф, а Вомбат получил 6 успехов (хотя он ограничен точностью АК равной 5). Улучшенное Значение Урона атаки превосходит значение Брони, и как указано в Проникающем оружии, атака наносит преграде 1 ячейку урона, тогда как основная часть урона проходит насквозь, то есть охранникам с другой стороны лучше найти укрытие, потому что пули начинают влетать в лабораторию.

Кастер, зная, насколько бесполезно стрелять пулями в дверь, и вместо этого готовит заклинание Вреда, чтобы сорвать дверь с петель. Он прикладывает свои ладони к железной двери и начинает колдовать. Кастер понимает, что достичь цели сложно, поэтому он вливает в колдовство максимум сил и творит его с Моцью 12. Кастер наносит ошеломляющие 10 успехов и обращается к таблице Повреждение Преград, чтобы увидеть, что боевые заклинания не имеют изменения урона. Он наносит двери 10 ячеек урона (в сумме 11, благодаря дырке от пуль), и ведущий заявляет, что центральной части двери не стало,

остались лишь верх и низ, висящие на петлях. Проход не полностью открыт, но так они хотя бы видят охранников.

ПРЕГРАДЫ ИЗ ТЕЛ

Кто-то в какой-то момент непременно захочет использовать тело, живого человека или мертвого, в качестве укрытия или преграды (судя по личному опыту). В таких случаях, используйте Тело вместо Конструкции. Броня без изменений. Примените урон к телу до того как применить его к означенной цели. Не забывайте так же и о сложности таскания тел в качестве щита, поскольку в основном это тяжело и неудобно. Примени штраф к Ловкости и Реакции, равный разнице между Силой носителя и атрибутом Тела щита, во время ношения щита-метачеловека.

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

БОЙ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Транспортные средства в мире *Shadowrun* предназначены для того же самого, что и обычно— отличное средство для перевозок. В контексте историй про шедоураннеров Шестого Мира, транспортные средства могут использоваться в качестве удивительной детали, которая может улучшить сцену, или послужить фоном, или же персонажи сами окажутся вовлечены в захватывающую погоню, сопряженную с неминуемой опасностью. Когда все внимание сосредоточено на транспортных средствах, основной идеей должна быть *скорость*. Транспортные средства быстро передвигаются, ситуации быстро изменяются, и правила должны работать быстро. По этой причине правила *Shadowrun*, касающиеся транспортных средств, стараются разрешать игровые ситуации в таком же быстром темпе.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Транспортные средства в *Shadowrun* обладают набором характеристик, определяющих их внутриигровые возможности.

Управляемость представляет собой подвижность и чувствительность транспортного средства. Это значение является основным пределом для Проверок Транспортного Средства, которые делаются, когда маневренность является определяющим фактором.

Скорость— это максимальное ускорение, которого может достичь транспортное средство. Это значение является основным пределом для Проверок Транспортного Средства, акцентированных сугубо на скорости.

Ускорение определяет, как быстро транспортное средство может изменить свою текущую скорость, и сократить дистанцию между ним и другой движущейся целью. Это значение отражает максимальное количество Категорий Дальности, которые может преодолеть транспортное средство в течение одного Боевогохода.

Тело являет собой сочетание структурной целостности, размера транспортного средства, и его сопротивления повреждениям. В больших транспортных средствах, как правило, много пустого пространства, повреждение которых не нанесёт особого ущерба. Тело входит в число кубов, используемых для сопротивления урону, точно так же, как и у металлюдей.

Броня отражает «крепость» транспортного средства, его способность работать после получения повреждений. Это далеко не всегда железные пластины, которыми обшито

транспортное средство; скорее— общая сопротивляемость встречной атаке благодаря структурной целостности и силе транспорта. Броня — вторая часть кубов, используемых транспортным средством для сопротивления урону (первая часть— Тело).

Пилот — это значение, определяющее возможности встроенной компьютерной системы пилотирования, которой оснащены все транспортные средства в Шестом Море. В любом транспортном средстве, не пилотируемом метачеловеком, оно заменяет все Ментальные атрибуты и Реакцию на всех проверках, которые проходит транспортное средство.

Сенсор — это характеристика отражает набор устройств для обнаружения или сбора информации, встроенных в каждое транспортное средство в Шестом Море. Сенсор считается пределом для проверки Внимательности и других проверок на обнаружение использующих системы транспортного средства.

Поскольку большинство транспортных средств всё-таки чуть крепче металлуей, на Панели их Состояния 12 ячеек плюс половина их Тела (округленного в большую сторону). Они игнорируют Оглушающий урон (тем не менее, основанный на электричестве урон для транспортных средств считается Физическим Уроном), и любая атака, измененное ЗУ которой не превышает Броню транспортного средства, не наносит ему вреда.

С дронами другая история: на их Панели Состояния 6 ячеек плюс половина их Тела.

ПРОВЕРКИ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Когда персонаж управляет транспортным средством вне боя, или в обычных ситуациях, никаких проверок не требуется (разве только персонаж **Безответственный (Incompetent)**, вот тогда начнется веселье). Тем не менее, для персонажей в *Shadowrun* поездки на транспортном средстве связаны, как правило, с опасными или экстремальными ситуациями. Когда подобное происходит, персонаж должен пройти одну или несколько проверок Транспортного Средства. Во время Проверки Транспортного Средства персонаж бросает Навык Транспортного Средства + Реакция [Управляемость]. Порог проверки определяется сложностью проводимого действия. Ведущие должны руководствоваться Таблицей Порога Проверки Транспортного Средства.

ТАБЛИЦА ПОРОГА ПРОВЕРКИ ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА		
СИТУАЦИЯ	ПОРОГ	ПРИМЕРЫ
Простая	1	Встать в ряд; проехать мимо; внезапная остановка; дрифт * или поворот (на менее чем 75 градусов)
Средняя	2	Объезд препятствия; маневрирование в узком пространстве; крутой поворот (75-130 градусов)
Сложная	3	«Стопши» ** на мотоцикле; вождение в необычном месте (супермаркет); крутой поворот на узкой дороге (более 130 градусов)

* Дрифт— крутой поворот, при котором транспорт сильно заносит, но водитель не теряет управления. Иными словами, контролируемый занос.

Экстремальная	4+	Перепрыгнуть на транспортном средстве через препятствие; проехать сквозь пространство, ненамного превосходящее по размеру транспортное средство; сделать бочку в воздухе, сбив при этом прицепленную краю корпуса бомбу крюком подъёмного крана, прежде чем она взорвётся.
Пилот запрыгивает с помощью риг-модуля.	- значение риг-модуля	Риггеру, использующему риг-модуль, намного легче управлять транспортным средством, которое он чувствует как продолжение своего тела.

Так же местность, по которой передвигается транспортное средство, влияет на порог проверки транспортного средства. Добавьте модификатор к порогу, основываясь на Таблице Модификаторов Местности, расположенной ниже.

СКОРОСТЬ ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА

Когда нужно из точки А добраться до точки Б, наибольшая скорость, которую может развить транспортное средство, не так важна, как умение вождения, экономичность, местные законы, и загруженность дороги между этими точками. Из-за этого, указанная здесь скорость путешествий на дальние расстояния— средняя для различных типов транспорта. Эти усреднённые значения толкуются весьма свободно, особенно в случае самолётов; ведущие, которые хотят более точной информации для своих игр, могут поискать информацию о ближайших видах существующего транспорта и их максимальной и средней скорости.

Пешком: Передвигаться на длинные дистанции пешком можно с двумя скоростями: прогулочным шагом и быстрым шагом. Прогулочный шаг есть обычный шаг, и позволяет развивать среднюю скорость 5 километров в час. В большинстве городов и равнинной сельской местности пешеходы и другие пешие путешественники могут добраться из пункта А в пункт Б по относительно прямому пути. В горах или на пересеченной местности скорость передвижения колеблется от половины до четверти от обычной. Быстрый шаг позволяет двигаться с большей скоростью, но более утомителен. У него вдвое большая скорость передвижения, но он требует Проверки Урона от **Усталости** (стр. ____).

Велосипед: Как бы дико это не звучало, но езда на велосипеде не такая уж и диковинка в пригородах или пустошах больших городов. Велосипедисты в среднем развивают 25 километров в час, но обычно их скорость ограничена улицами и ровной поверхностью. Велосипед можно использовать и на пересеченной местности, но скорость в таком случае уменьшается вчетверо. Езда на велосипеде длительное время, или по бугристой местности, или по пересеченной местности может вызвать **Усталость** (стр. ____).

Наземный транспорт: До изобретения ГридГида путешествие наземным транспортом могло быть тем ещё геморроем. Аварии, препятствия, множество ограничителей скорости и заторы делали поездку из одного места в другое немного длиннее, чем можно ожидать. С ГридГидом, присутствующем в большинстве больших городов и на большей части основных шоссе, в среднем путешествуют на скорости 80 километров в час в городской черте или 120 километров в час на пригородных дорогах либо на шоссе межгосударственного сообщения.

** Стоппи— трюк на мотоцикле: водитель едет только на переднем колесе.

Поскольку наземному транспорту требуются дороги, в большинстве случаев эти скорости определяются с использованием картографических приложений реального мира (Google Maps, Mapquest, TriPlanne и т.п.) и расчёта длины пути.

Водный транспорт: Существует практически бесконечное количество видов плавсредств, предназначенных для передвижения по воде, от плотов до суперавианосцев. Плавсредства, использующие мускульную силу, такие как каяки или каноэ, в среднем развивают 3 км/час в спокойной воде, и лишь четверть от этого двигаясь против сильного течения, или в четыре раза больше при движении по течению. Малые катера в среднем развивают скорость в пределах 25 км/час, большие катера в пределах 65 км/час, а спортивные катера — в пределах 130 км/час («сигаретные катера» ездят еще быстрее, их средняя скорость достигает 200 км/час). Средняя скорость яхт обычно в пределах 60 км/час, а большие суда, как например круизные лайнеры, ходят со скоростью 35 км/час. Самый важный фактор, с которым следует считаться во время расчета времени передвижения по воде, это русло реки. Реки редко протекают прямо, а значит, протяженность пути всегда будет больше фактического расстояния между пунктами начала пути и концом пути. Всё, кроме небольших озер, имеет некое подобие течения — ведущий должен решить, поможет это или нет сплавляющимся раннерам.

Винтовой транспорт: Вертолеты и конвертопланы*, как правило, хороши, если нужно долететь куда-то примерно на той же высоте, на какой летела бы ворона. В среднем такие транспортные средства развивают скорость в пределах 220 км/час над открытой местностью. В воздушном пространстве города скорость винтового транспорта падает до примерно 140 км/час, если считать горизонтальный путь и не считать время, которое уйдёт на снижение и подъёмы. В воздушном пространстве вне города конвертоплан достигает большей скорости и может увеличить свою скорость полета до 300 км/час. У большинства винтовых транспортных средств топливо является основным ограничивающим фактором.

Самолет: Все полеты в воздухе можно разделить на три очень широкие категории, и добавить к ним четвертую категорию, чисто для удобства — потому что она тоже относится к перемещению на дальние расстояния на коммерческой основе. К первым трём относятся перелёты винтовыми самолетами, небольшими и большими реактивными самолетами. Четвертая категория включает в себя полубаллистические и суборбитальные перелёты, хотя там как такового полёта нет — есть управляемое падение в определённую точку. Практически всем самолетам, кроме СВВП, нужен аэродром или прямая ровная поверхность чтобы взлететь с земли. После взлета они движутся от точки до точки по прямой. Пропеллерные самолеты между взлетно-посадочными полосами в среднем набирают 250 км/час. Небольшие реактивные самолеты во время длительных перелетов в среднем набирают 1000 км/час. Большие реактивные самолеты, такие, как коммерческие авиалайнеры, во время длительных перелетов в среднем двигаются со скоростью 800 км/час.

ПРИМЕР

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА И ОГОНЬ НА ПОДАВЛЕНИЕ

* Конвертоплан — грубо говоря, самолёт с несколькими пропеллерами (и особой конструкцией крыльев), что позволяет ему подниматься в воздух вертикально и так же опускаться. В тексте используется слово tilt-wing aircraft, что в реальности — лишь один из видов конвертопланов. Мы взяли на себя смелость несколько расширить эту категорию (потому что тогда не понятно, куда относятся прочие конвертопланы).

Поскольку огонь на подавление покрывает область, можно столкнуться с некоторыми проблемами, когда его применяют против транспортного средства и пассажиров в тактическом бою и во время погони. Огонь на подавление можно использовать против всех пассажиров транспортного средства со следующими условиями: все пассажиры получают бонус защиты от укрытия в транспортном средстве, и любой, кто захочет совершить Падение Навзничь, не избегает атаки, а вместо этого использует Броню транспортного средства в своей проверке сопротивления Урону. К тому же, если урон оружия не превышает Броню транспортного средства, то он не может ее пробить и пассажиры в безопасности, а водитель может пройти Проверку Реакция + Форa чтобы целиком вывести транспортное средство, включая всех пассажиров, из зоны огня на подавление.

МОДИФИКАТОРЫ

Количество кубов для проверки Транспортного Средства так же может быть изменено для отражения обстоятельств, помимо местности, которые могут помешать пилоту выполнить его работу.

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ МЕСТНОСТИ		
МЕСТНОСТЬ	МОДИФИКАТОР	ПРИМЕРЫ
Открытая	0	Шоссе, равнина, открытое море, чистое небо
Легкая	+1	Дороги основных улиц, холмы, доки, внутригородская воздушная загруженность
Ограниченная	+2	Боковые улицы, легкая лесистость, скалистые горные склоны, легкая транспортная загруженность, мелководье, сильная воздушная загруженность, пролет на низкой высоте над сложной местностью
Узкая	+4	Переулки, густой лес, крутые склоны, высокая транспортная загруженность, болото, сложные пороги, полет сквозь город на уровне улиц, полет через извилистый каньон

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА	
СИТУАЦИЯ	МОДИФИКАТОР
Ухудшенная Видимость (для пилота)	Обратитесь к столбцу Видимость (стр. —)

<i>Пилотирование в состоянии ограниченной Освещенности</i>	<i>Обратитесь к столбцу Освещенность (стр. ____)</i>
<i>Пилот не ожидает чего-то</i>	<i>Проверка невозможна</i>
<i>Пилот ранен</i>	<i>- модификатор ранения из Проверки Транспортного Средства</i>
<i>Управление поврежденным транспортным средством</i>	<i>- (модификатор урона) Управляемость (минимум 1)</i>
<i>Пилот использует Дополненную Реальность (ДР)</i>	<i>+1 Управляемость</i>
<i>Пилот использует Виртуальную Реальность (ВР)</i>	<i>+2 Управляемость</i>

УХУДЖЕННАЯ ВИДИМОСТЬ (ДЛЯ ПИЛОТА)

Пилотирование в густом тумане, плотном дыму, или в сильный дождь может ограничить время реакции пилота на какие-то события. Примените соответствующий модификатор из столбца Видимость в **Таблице Модификаторов Окружения** (стр. ____). Для транспортного средства эти модификаторы смягчаются и нейтрализуются точно так же, как и для других ситуаций.

ПИЛОТИРОВАНИЕ В СОСТОЯНИИ ОГРАНИЧЕННОЙ ОСВЕЩЕННОСТИ

В темноте пилотировать не просто. Примените модификаторы из столбца Освещенность в **Таблице Модификаторов Окружения** (стр. ____). Для транспортного средства эти модификаторы смягчаются и нейтрализуются точно так же, как и для других ситуаций.

ПИЛОТ НЕ ОЖИДАЕТ ЧЕГО-ТО

Если вы не видите, как к вам что-то приближается, то вы мало что можете с этим поделать. Пилот, которого застали врасплох, не получает Проверки Транспортного Средства против того, кто застал его врасплох, чтобы отреагировать на действия из ниоткуда.

ПИЛОТ РАНЕН

Пилот добавляет свои модификаторы ранений к проверкам Транспортного Средства.

УПРАВЛЕНИЕ ПОВРЕЖДЕННЫМ ТРАНСПОРТНЫМ СРЕДСТВОМ

Разбитые транспортные средства плохо поддаются управлению. Добавьте модификатор повреждений транспортного средства в качестве штрафа к Управляемости.

УПРАВЛЕНИЕ С ПОМОЩЬЮ ДР/ВР

Если пилот управляет с помощью Дополненной Реальности, повысьте предел любой проверки на 1, а если Пилот управляет с помощью Виртуальной Реальности, повысьте предел на 2. Если пилот оснащен риг-модулем и управляет транспортным средством, запрыгнув в него, уменьшите порог проверок на значение риг-модуля (до минимума 1).

АВАРИИ

Аварии во время боя в *Shadowrun* должны быть редкими и прекрасными. Это могут быть напряженные моменты, когда игрок волнуется, что его персонаж не переживет следующие несколько секунд, или внезапный восторг, когда его точный выстрел отправляет злодеев прямо в Ад.

Аварии происходят во время действия Таран (см. **Таран**, стр.____), когда пилот, взяв встречный курс, проваливает Проверку Транспортного Средства, или когда скажет ведущий. Мы знаем, что последнее звучит деспотично, но бои на транспортных средствах гибкие и быстрые — все меняется в мгновение ока, и лишь ведущий может знать, когда неуправляемое транспортное средство удариться об стену, другую машину, или тролля-киборга, и разобьется.

Аварии транспортных средств редки, и, несмотря на то, что они могут быть зрелищны, в большинстве случаев они не наносят много повреждений. Когда транспортное средство попадает в аварию, оно и каждый пассажир должны сопротивляться урону, равному Телу транспортного средства. Проверка сопротивления урону проводится следующим образом: Телом + Броня - 6 БП. Урон Оглушающий, если Тело транспортного средства (основной урон) меньше Брони персонажа, и Физический, если Тело транспортного средства равен или больше Броне персонажа.

Аварии также травмируют психику. Любой персонаж, попавший в аварию, должен пройти Проверку Самообладания (4), получив штраф к своим действиям, равный количеству успехов, на которые его результат ниже порога, на количество Боевых Ходов, равное тому же значению.

БОЙ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

ТАКТИЧЕСКИЙ БОЙ

В обычном тактическом бою транспортное средство считается продолжением водителя. Подобное происходит, когда в бою участвуют и транспортные средства, и пешие металлюды: как то начало погони, или стрельба из движущейся машины. Передвижение основано на скорости передвижения (см. **Таблицу Скорости Передвижения**, ниже) транспортного средства, соответствующего его Скорости в таблице. Инициатива рассчитывается как обычно.

СКОРОСТЬ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Скорость передвижения транспортных средств немного отличается от той, что у металлюдов. Водитель транспортного средства может изменить его скорость, используя соответствующее действие на то, чтобы управлять транспортным средством, во время своей Фазы Действий, но скорость передвижения он выбирает в начале каждого Боевого Хода вместо продвижения по Значению Инициативы. Ведущий определяет на свое усмотрение, как быстро машина может изменить скорость между Боевымиходами.

ТАБЛИЦА СКОРОСТИ ПРЕМЕЩЕНИЯ		
АТТРИБУТ СКОРОСТИ	СКОРОСТЬ ХОДЬБЫ (М/ХОД)	СКОРОСТЬ БЕГА (М/ХОД)
1	5	10
2	10	20
3	20	40
4	40	80
5	80	160
6	160	320
7	320	640
8	640	1280
9	1280	2560
10	2560	5120

ДЕЙСТВИЯ

Водители должны использовать хотя бы одно Сложное Действие в каждом Боевом Ходу на управление транспортным средством, иначе транспортное средство будет считаться неуправляемым на конец Боевого Хода. Неуправляемые транспортные средства считаются неустойчивыми поверхностями; все персонажи, находящиеся в неуправляемом транспортном средстве, получают штраф -2 куба на все свои действия. Если водитель не проходит Проверку Транспортного Средства, чтобы вернуть управление транспортным средством за один Боевой Ход, случается одно из двух. Во-первых, если у транспортного средства есть значение Пилот, включается автопилот транспортного средства и использует требуемое Сложное Действие для управления транспортным средством. Если такое случается, система автопилота начинает вести транспорт согласно загруженности потока. Во-вторых, если кто-то отключил программу Пилот или транспортное средство ее не имело, транспорт продолжает двигаться в том направлении, в котором двигался в предыдущей фазе, и неспособен защититься от любых встречных атак. Он не использует никаких действий кроме замедления, или, если зажата педаль газа, сохраняет скорость, пока ведущий не объявит об аварии. Если транспортное средство управляется ГридГидом или автонавигационной системой, то считается, что оно находится под контролем их программы Пилот.

В большинстве случаев использование любых установленных в транспорте приспособлений (сенсоров, бортового оружия и т.п.) требует использования Сложного Действия (хоть иногда может случиться, что требуется лишь Свободное или Простое Действие, например для включения/выключения Сенсоров или радиопротиводействия, зарядка ракетниц и т.д.).

СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

СМЕНА РЕЖИМА ПОДСОЕДИНЕННОГО УСТРОЙСТВА

Водитель, который ригнул транспортное средство, или связан с ним через прямой нейроинтерфейс, способен включать и выключать различные системы, как-то сенсоры, радиопротиводействие, оружие и тому подобное Свободным Действием. Так же водитель может затребовать отчет состояния для отображения положения, направления движения и скорости, отчет повреждений, и/или текущие указания транспортному средству. Включенные сенсоры, системы радиопротиводействия и борьбы с радиопротиводействием запускаются в начале следующей Фазы Действий, даже если персонаж включивший систему больше не может действовать из-за того что его Значение Инициативы равно 0 или меньше.

ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЕНСОРОВ

Водитель или пассажиры могут использовать сенсоры для обнаружения или захвата целей.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОСТЫХ УСТРОЙСТВ

Это действие может быть использовано для ручного включения/выключения сенсоров, радиопротиводействия/борьбы с радиопротиводействием, оружейных систем, или других систем, установленных в транспортном средстве.

СЛОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

УПРАВЛЕНИЕ ТРАНСПОРТНЫМ СРЕДСТВОМ

Это действие, на самом деле, вовсе не действие. По сути это расход действия для отражения усилий, требуемых для управления транспортным средством на протяжении Боевогохода. Водителю не обязательно использовать это действие прежде всех остальных в бою, но до того, как это действие будет использовано, транспортное средство будет считаться неуправляемым на конец Боевогохода, и может попасть в аварию, или будет взято под управление бортовой системой Пилотирования.

СТРЕЛЬБА ИЗ БОРТОВОГО ОРУЖИЯ

Водитель или пассажир может вести огонь из установленного на транспортном средстве оружия.

ПРОВЕРКА ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА

Водитель использует Сложное Действие, когда проводит манёвр, требующий Проверку Транспортного Средства. Провал Проверки Транспортного Средства означает, что транспортное средство становится неуправляемым, или может привести ко второй Проверке Транспортного Средства для того, чтобы определить— потерпели ли аварию или нет. Критический Глюк на Проверке Транспортного Средства всегда приводит к аварии.

ТАРАН

Если водитель хочет что-то (или кого-то) протаранить транспортным средством, считайте это атакой ближнего боя. Цель должна быть в пределах Скорости Ходьбы или Бега Транспортного Средства (накладывается штраф -3 куба, если водитель должен использовать бег). Для атаки водитель бросает умение Транспортного Средства + Реакция. Цель бросает Реакция + Интуиция если это пешеход, или Реакция + Интуиция [Управляемость] в случае другого транспортного средства. Пешеходы могут использовать Действия Прерывания, **Глухую Оборону** (стр. ____) или **Уклонение** (стр. ____), но не Блок и Парирование.

Если у водителя больше успехов — он протаранил цель. Проведите Проверку Сопротивления Урону как обычно. Основное Значение Урона атаки зависит от Тела и скорости таранящего транспортного средства, как указано в Таблице Урона Тараном. Таранящее транспортное средство должно поглотить лишь половину этого значения (округленную в большую сторону). Персонажи сопротивляются урону тарана, используя своё Тело + Броня - 6 БП.

ТАБЛИЦА УРОНА ТАРАНОМ	
СКОРОСТЬ (М/ХОД)	ЗНАЧЕНИЕ УРОНА
1-10	Тело/2
11-50	Тело
51-200	Тело x 2
201-300	Тело x 3
301-500	Тело x 5
501+	Тело x 10

Если таран успешен, каждый из водителей должен пройти дополнительную Проверку Транспортного Средства, чтобы избежать потерю управления транспортным средством. Порог для таранящего водителя равен 2; порог для протараненного водителя равен 3. Если один из водителей провалил проверку, его транспортное средство становится неуправляемым и не может выполнять никаких действий до возвращения над ним контроля.

БОЕВАЯ ПОГОНЯ

Когда в боевой ситуации учувствуют две и более группы, **все** из которых находятся на движущихся транспортных средствах, вместо обычных правил боя используются правила Боевой Погони. Погони высокоскоростных транспортных средств— это свист ветра в ушах, это постоянное движение и изменение скорости. Для симуляции одного правила Боевой Погони изображают само передвижение в пространстве весьма абстрактно, фокусируясь на действии..
Ход Боевой Погони проходит следующим образом:

1. Определи Окружение Погони на текущий Боевой Ход.

2. Установи относительную Дальность Погони для участвующих транспортных средств.
3. Определи Инициативу всех участвующих персонажей.
4. Выполни действия в соответствии с порядком Инициативы. Водители могут выполнять Действие Погони, или обычные боевые действия в свой ход. Пассажиры могут выполнять лишь обычные боевые действия.

ДАЛЬНОСТЬ ПОГОНИ

Расстояния между транспортными средствами (или группами транспортных средств) в Боевой погоне измеряются **Дальностью Погони**. Дальность погони— это не точное расстояние, а приблизительный предел, в рамках которого оно меняется каждую секунду, пока транспортные средства маневрируют. Можно рассчитывать дальность между каждым двумя средствами, участвующими в погоне, если требуется большая точность, а можно— между группами транспортных средств, которые действуют совместно и координируют свои действия относительно друг друга, если хотите тратить на это меньше времени. Во время проведения проверки Смены Дальности транспортных средств, сгруппированных подобным образом, одно транспортное средство должно быть выбрано в качестве лидера группы.

Существует четыре Дальности Погони для каждого типа окружения, как указано в **Таблице Дальности Погони**, стр. ____.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОКРУЖЕНИЯ ПОГОНИ

Окружение Погони определяет тип области, в которой проходит текущий Боевой Ход погони. Ведущий определяет, когда окружение меняется. Окружение Погони может быть или Скоростным или Маневренным.

ТАБЛИЦА ДАЛЬНОСТИ ПОГОНИ		
ДАЛЬНОСТЬ	СКОРОСТНОЕ ОКРУЖЕНИЕ ПРИМ. ДИСТАНЦИЯ (М)	МАНЕВРЕННОЕ ОКРУЖЕНИЕ ПРИМ. ДИСТАНЦИЯ (М)
Короткая	0-10	0-5
Средняя	11-50	6-20
Дальняя	21-150	21-80
Предельная	151-300	81-150

Скоростным Окружением считается место, где передвижение транспортного средства ограничено незначительно, сводя маневрирование до минимума и позволяя развить максимальную скорость. Это может быть большое шоссе, чистое поле, спокойные воды или чистое небо. В таком Окружении маневренность транспортного средства менее важна, чем его чистая скорость. Такая местность, как правило, может отлично просматриваться (особенно в

воде или в воздухе), то есть преследуемый будет уже вне предельной 300-метровой дальности, однако он по-прежнему будет видеть преследующего позади себя.

Маневренным Окружением считается место с ограниченным пространством, где быстрые рефлекс и маневренность важнее скорости. В Маневренном Окружении высокая скорость почти ничего не решает. Типичными окружениями подобного типа являются извилистые жилые улицы, скалистые предгорья и каньоны, переполненный порт, или полет сквозь город на уровне улиц. Подобное стесненность окружения должна быть учтена при определении модификаторов действий пассажиров, которые управляют транспортными средствами, поскольку пешеходы, другие транспортные средства, здания, и множество прочих вещей могут помешать вам произвести точный выстрел.

ДЕЙСТВИЯ ПОГОНИ

Пилот может выполнить любое из следующих действий в свой ход, пока транспортное средство, являющееся целью, находится в указанном радиусе Дальности Погони. Все Действия Погони считаются сложными Действиями.

ДОГНАТЬ/ОТОРВАТЬСЯ

(ЛЮБАЯ ДАЛЬНОСТЬ)

Транспортное средство может сократить дистанцию или оторваться в свой ход. Количество Категорий Дальности, которое может сменить транспортное средство в течение этого действия, равно его Ускорению. Водитель проходит проверку Реакция + Умение Транспортного средства [Скорость или Управляемость] (Порог маневренности). За каждый успех больше порога он может сместиться на одну Категорию Дальности от или к противнику. Если это действие приводит к увеличению дальности больше Предельной Дальности, догоняющее транспортное средство позволено пройти свою проверку Реакция + Умение Транспортного средства [Скорость или Управляемость] (Порог маневренности), чтобы попытаться не потерять из виду преследуемого.

ПОДРЕЗАТЬ

(ТОЛЬКО КОРОТКАЯ ДАЛЬНОСТЬ)

Действующее транспортное средство проводит неожиданный маневр, чтобы подрезать цель, пытаясь вызвать ее аварию. Пройди Встречную Проверку, Реакция + Умение Транспортного средства [Управляемость]. Если действующее транспортное средство получило больше успехов, цель должно немедленно пройти Проверку Транспортного Средства, чтобы избежать аварии, с порогом, равным успехам проверки.

ТАРАН

(ТОЛЬКО КОРОТКАЯ ДАЛЬНОСТЬ)

Действующее транспортное средство пытается столкнуться с целью. Пройдите Встречную Проверку, (Умение Транспортного средства) + Реакция [Скорость или Управляемость]. Если Таран производится в **Скоростном Окружении**, используйте Скорость в качестве предела, и используйте Управляемость, если Таран происходит в **Маневренном Окружении**. Если таранящее транспортное средство получает больше успехов, транспортные средства сталкиваются. Цель Тарана получает урон, равный Телу таранящего транспортного средства плюс полученные Успехи Проверки. Транспортное средство, выполняющее таран, получает урон, равный половине своего Тела.

ТРЮК

(ЛЮБАЯ ДАЛЬНОСТЬ)

Преследуемое транспортное средство может попытаться в последнюю секунду наклонный съезд с автомагистрали, резко свернуть в переулок, проехать сквозь узкое «игольное ушко» или выполнить любой безумный трюк, который поможет ему стряхнуть с хвоста преследователя. Когда транспортное средство пытается выполнить Трюк, ведущий устанавливает порог для Трюка, основываясь на окружении, сложности маневра и местности погони (см. **Таблицу Порога Проверки Транспортного Средства** и **Таблицу Модификаторов Местности**, стр. ____). После водитель проходит Проверку Умение Транспортного средства + Реакция [Скорость или Управляемость]. Если погоня происходит в **Скоростном Окружении**, предел равен Скорости транспортного средства. Если погоня происходит в **Маневренном Окружении**, предел равен Управляемости транспортного средства. В случае провала проверки, транспортное средство становится неуправляемым. Неуправляемое транспортное средство может попасть в аварию (причинив урон себе и всем пассажирам (См. **Аварии**, стр. ____)), замедлиться (позволив получить всем следующим транспортным средствам Категорию Дальности Погони), или будет иметь иные последствия, которые ведущий сочтет целесообразными.

Если количество успехов равно или больше порога, маневр успешен и все преследующие транспортные средства должны немедленно пройти Проверку Транспортного Средства с таким же порогом, чтобы сохранить дальность погони. В случае провала, транспортное средство отстает на одну Категорию Дальности Погони; если преследователь уже на Предельной Дальности, преследуемое транспортное средство уходит от погони. Ведущий определяет, сможет ли преследователь догнать цель после этого.

ДЕЙСТВИЯ ПАССАЖИРОВ

Втянутые в Боевую Погоню пассажиры любого из участвующих транспортных средств тоже могут выполнять действия. Тем не менее, выполнять различные атаки против целей снаружи транспортного средства во время непредсказуемого маневрирования, или движения на большой скорости, очень сложно. Если ты пытаешься атаковать цель снаружи транспортного средства оружием, не установленным на транспортное средство, то получаешь штраф -2 к всем броскам атаки.

АТАКИ ПРОТИВ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Когда транспортное средство атаковано в бою, водитель бросает свои Реакция + Интуиция как защиту на Встречной Проверке. Дроны бросают свой Пилот + Автософт [Управляемость]. Смотри так же **Риггинг и Ты**, стр. ____, на предмет проверок, которые персонаж проходит во время запрыгивания.

ПОВРЕЖДЕНИЯ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Когда атака попадает по транспортному средству, оно сопротивляется урону как обычно, бросая Тело + Броня. Если измененное ЗУ атаки меньше модифицированной Брони транспортного средства, урон не наносится. Имейте в виду, поскольку много транспортных средств имеют большие значения Тела, ведущие могут использовать правило обмена-кубов-на-успехи (4 куба равно 1 успеху) для упрощения проверки. Ваш посредственный танк, к

примеру, автоматически получит 4 успеха в проверке Тела благодаря подобному обмену. Поэтому нет смысла бросать кубики, разве только танку нужно больше 4 успехов.

МАНЕВРЕННОЕ ВОЖДЕНИЕ (ЗАЩИТА)

Атакующее транспортное средство может использовать Свободное Действие и перейти в маневренное вождение — эквивалент **Глухой Обороны** транспортного средства (стр. ____). Это означает, что водитель транспортного средства понижает свое Значение Инициативы на 10 и может добавить к кубам защиты количество кубов, равное его Интуиции, чтобы уклониться от атаки. Маневренное вождение нельзя использовать против атак тараном.

ПРИЦЕЛЬНЫЕ АТАКИ ПО ТРАНСПОРТНЫМ СРЕДСТВАМ

Прицельные атаки по транспортным средствам следуют обычным правилам Прицельных Атак, стр. _____. Тем не менее, дополнительные возможности доступны атакующему в случае успешности прицельных попаданий. Атакующий может выбрать в качестве цели и уничтожить отдельные части транспортного средства: окно, сенсор, колесо и т.п. Ведущий определяет результат подобного прицельного попадания, основываясь на нанесенном ЗУ. В большинстве случаев эта часть просто уничтожается. Простреленные колеса дают штраф -2 куба за спущенное колесо на Проверки Транспортного Средства. Помните, что атакующий заявляет прицельное попадание по транспортному средству, а не пассажирам (см. **Повреждения и Пассажиры** ниже, чтобы узнать правила прицеливания в пассажиров).

ПОВРЕЖДЕНИЯ И ПАССАЖИРЫ

Атаки должны быть направлены или против пассажиров (в таком случае, транспортное средство не пострадает), или транспортного средства (в таком случае, пассажиры не пострадают). Исключением из этого правила является таран, огонь в автоматическом режиме и площадное оружие, как гранаты и реактивные снаряды — подобные атаки воздействуют и на пассажиров, и на транспортное средство.

Если атака направлена против пассажиров — пройдите обычную Проверку Атаки, однако всегда считается, что пассажиры находятся в Хорошем Укрытии (это в дополнение к бонусу +3 за нахождение в движущемся транспортном средстве; также в некоторых ситуациях атакующий может получить штраф за Стрельбу в Слепую). Пассажиры транспортного средства, которые пытаются защититься от атаки, получают штраф -2 куба к своим Проверкам Защиты, поскольку их движения стеснены салоном транспортного средства. Также пассажиры получают защиту от корпуса транспортного средства, добавляя Броню транспортного средства к броне, надетой на персонажа.

В случае тарана, огня на подавление, дробовиков, стреляющих дробью, и площадных атак, и пассажиры и транспортное средство в равной степени сопротивляются урону.

ВОЗДУШНЫЕ И МОРСКИЕ БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Представленные здесь правила в основном применимы к бою небольшого масштаба на суше, в море, и в воздухе с использованием обычного (т.е. уровня шедоураннеров) оружия. Воздушный бой и морские боевые действия с дальних дистанций будут описаны в будущих книгах; в основном действия должны быть сосредоточены на шедоураннерах и действиях уличного масштаба.

Если тебе очень нужна огромная битва на больших дистанциях, используй эти правила и увеличь дальности до тех, что имеют боевые орудия и ракеты. Убедись, что все

участвующие понимают увеличившуюся опасность тарана во время полета на высоте 5000 метров (если они это каким-то образом проглядели).

ЛЕЧЕНИЕ

Вас подстрелили, пырнули, подожгли, ударили током, порезали, и взорвали, и вы хотите знать, каким образом сможете вернуться на улицу чтобы вновь зарабатывать ньюены. Вы узнаете об этом здесь.

ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ

Персонаж с Умением Первой Помощи может быстро помочь уменьшить ту боль, которую вам причиняют раны (Физические или Оглушающие). Первую Помощь можно использовать, только если у вас есть аптечка (даже если конкретно её содержимого у вас нет), и лишь в течение 1 часа после получения ранения. Пройдите Проверку Первая помощь + Логика [Ментальный] (2), добавив соответствующие модификаторы из таблицы Модификаторов Лечения (персонажи, оказывающие Первую Помощь себе или другим, также добавляют к проверке свои штрафы ранений). Каждый чистый успех выше порога убирает 1 ячейку урона; разделите количество успехов напополам (округляя в большую сторону), если пациент одет в любой вид полной брони, чтобы отразить сложность оказания помощи пациенту через броню. Критический Глюк на проверке Первой Помощи увеличивает урон на 1к3 (1к6/2) ячейки. Наибольший урон, который возможно вылечить умением Первой Помощи, равен значению этого умения. Лечить с помощью Первой Помощи один «комплект» ран можно лишь однократно; также Первую Помощь и нельзя использовать, если персонажа лечили магией. Использование умения Первой Помощи в бою требует Сложного Действия и занимает количество Боевых Ходов, равное количеству ячеек урона персонажа, которые будут вылечены. Это означает, что персонаж, оказывающий Первую Помощь, должен использовать одно Сложное Действие в Боевой Ход для оказания помощи раненому, но может использовать остальные Фазы Действий как пожелает.

Первую Помощь также можно использовать для диагностики здоровья персонажа, состояния полученных ран, или последствий других заболеваний. Ведущий устанавливает порог в соответствии со здоровьем или болезнями персонажа, и дает информацию согласно количеству чистых успехов, полученных на проверке.

ПРИМЕР

Сэр Риг-а-Лот остановился у Стаффер Шэк, чтобы купить СоуКранч, когда парочка 405 Хеллхаундов искали легкую мишень и застали его вне безопасного риггерского кокона.

Бандиты серьезно избили Сэра Риг-а-Лота, прежде чем он смог забраться в свой фургон и включил его систему защиты

К счастью для него, шум разбудил Фулл Дэка, решившего вздремнуть в задней части фургона. Автоматическая защита не сможет вечно сдерживать 405 Хеллхаундов, но она даст деккеру время испробовать его специализацию Боевые Ранения. Ему очень интересно узнать, сможет ли он вернуть в строй Сэра Риг-а-Лота, чтобы тот разобрался с бандитами до того как они начнут бросать в фургон взрывчатку.

Фулл Дэк вытаскивает лучшую из беспроводных аптечек «ДокВагон Эскулап» и выполняет Сложное Действие, соединяя её со своим раненым товарищем. Аптечка вместо Фулл Дэка

использует очередное Сложное Действие чтобы бросить его умение Первой Помощи 1 + специализацию Боевые Ранения 2 + Логика 5 + значение аптечки – плохие условия 2, то есть у него 12 кубиков ограниченных его Ментальным пределом равным 5 плюс значение аптечки 6, в сумме 11 кубиков. Из 12 брошенных им кубиков он получил 6, 6, 6, 5, 5, 5, 4, 4, 3, 2, 1, 1, всего 6 успехов! Благодаря его удивительной аптечке, он не превысил свой предел и может использовать все 6 успехов. Сравнив эти 6 успехов с порогом проверки (2), он имеет 4 успеха для исцеления урона. Исцеление этих 4 ячеек требует 4 Боевых Хода. Надеемся, что бандиты оставят их в покое на эти 12 секунд.

ОБЫЧНОЕ И МАГИЧЕСКОЕ ЛЕЧЕНИЕ: КАК ОНИ РАБОТАЮТ ВМЕСТЕ

Магическое исцеление, первая помощь, медицина и другие формы лечения ранений работают по-разному и часто плохо сочетаются.

Первая Помощь и заклинания Лечения лечат ранения непосредственно путем восстановления ячеек урона, и один «комплект» ран ими можно вылечить лишь единожды. Также Первая Помощь не может быть оказана после использования заклинания Лечения, но заклинание можно использовать после Первой Помощи.

Медицина не лечит ранения, а вместо этого даёт бонус к Проверкам Восстановления.

Для максимизации усилий умелая команда ДокВагон использует Стандартный Комплекс Процедур (СКП): Первая Помощь и заклинание Лечения на месте, а после доктор, специализирующийся на лекарствах, в заведении длительного ухода. Подобный режим доказал свою высокую эффективность, помогая даже клиентам с ужасными ранениями восстановиться с заметной скоростью.

ЕСТЕСТВЕННОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Оглушающий и Физический урон могут быть вылечены естественным путем, правда, с разной скоростью. Медицинская помощь может помочь ускорить этот процесс. В каждом из случаев выздоровление отражается Длительной Проверкой. Успехи каждой из проверок нужно записывать отдельно, на случай, если в какой-то момент выздоровление прервут, чтобы персонаж и ведущий знали, сколько урона было вылечено до этого момента.

Естественное восстановление может быть ускорено за счет использования аптечек или автодок дронов.

ОГЛУШАЮЩИЙ УРОН

Проведите Длительную Проверку Тело + Сила Воли (1 час). Персонаж должен весь этот час отдыхать, чтобы проверка зачлась (вынужденный сон и потеря сознания также считается). Каждый успех исцеляет 1 ячейку Оглушающего урона.

ФИЗИЧЕСКИЙ УРОН

Проведите Длительную Проверку Тело x 2 (1 день). Персонаж должен целый день отдыхать, чтобы проверка зачлась (вынужденный сон и потеря сознания также считается). Каждый успех исцеляет 1 ячейку Физического урона. Физический урон нельзя исцелить отдыхом, если у персонажа так же есть и Оглушающий урон; вначале должен быть исцелен Оглушающий урон.

ГЛЮКИ И ЛЕЧЕНИЕ

Глюк на проверке исцеления (Оглушающего или Физического) удваивает время отдыха (повреждения вылечатся, но это займет больше времени). Критический глюк увеличит урон на 1к3 (1к6/2) ячейки в дополнение к удвоенному времени отдыха.

МЕДИЦИНА

Персонажи с умением Медицина способны ускорить процесс выздоровления. Персонаж проходит Проверку Медицина + Логика [Ментальный]; добавьте к ней соответствующие модификаторы, в том числе штрафы ранений, если персонаж применяет умение Медицины к своим ранам. Каждый успех дает +1 куб на каждую последующую проверку лечения персонажа во время отдыха, пока персонаж, использующий умение Медицина, присматривает за раненым персонажем. Для лечения Физических ранений персонаж должен потратить, по меньшей мере, 30 минут в день на уход за ранами своего пациента. Для лечения Оглушающих— 10 минут в день, чтоб получить бонусный куб.

Для лечения одного «комплекта» ран Медицину можно применить лишь единожды, но её можно использовать даже после применения Первой помощи и/или магического лечения. Дополнительный урон, полученный позже, считается новыми ранами. Медицина может быть использована для диагностирования здоровья точно так же, как и Первая Помощь. Медицину нельзя использовать во время боевых ситуаций.

ПРИМЕР

У Фулл Дэка была адская ночька. Ему сильно досталось, когда он оказался зажатым между ЛЕДяной фурией узла Мицухама, который ему нужно было взломать для своей команды, и диким ИИ, который решил влезть в него по дороге домой. На протяжении ночи Фулл Дэк получил 7 ячеек Оглушающего урона и 4 ячейки Физического Урона. Он работал удаленно, используя все запасы из аптечки, и рядом нет никого, кто мог бы ему помочь. Вначале Фулл Дэк должен вылечить Оглушающий урон, поэтому он ложиться и погружается в хороший шестичасовой сон. Он бросает Тело 2 + Сила Воли 4 и получает 6, 5, 4, 3, 3, 2, итого 2 успеха. А это 2 ячейки урона, исцеленные за первый час. Он продолжает бросать свои 6 кубов за каждый час и получает 1, 1, 2, и 3 успеха за следующие 4 часа. Весь его Оглушающий урон был исцелен на, примерно, двадцатой минуте его пятого часа сна. Теперь, когда весь Оглушающий урон исцелен, Фулл Дэк может начать бросать кубы для исцеления Физических ранений. Он решает продолжить отдыхать дома, развалившись на диване и заказав еду на дом. Фулл Дэк бросает (Тело x 2) x 2 раз в день. В течение следующих пяти дней он добился следующих успехов: 1, 0, 0, 2 (глюк, удвоивший время восстановления), и 0 (критический глюк). Глюк означает, что один день выздоровления на самом деле растянулся на два дня, поэтому на данный момент Фулл Дэк вылечил 3 ячейки Физического Урона за 6 дней. Ведущий останавливает броски Фулл Дэка, чтобы можно установить насколько сильно травмировал себя Фулл Дэк критическим глюком. Ведущий бросает 1к3 и получает 2, добавляя еще 2 ячейки Физического урона; Фулл Дэк возвращается к 3 ячейкам Физического урона. Продолжая лечение, Фулл Дэк бросает свои 4 куба и получает 0, 1 (глюк), 0, 1, 0, 0, и 1 (глюк) успех. Учитывая глюки, дающие два дня, на выздоровление Фулл Дэк тратит еще 9 дней. Но в конце концов его тело исцеляется, и через 15 дней после адской ночи он полностью восстанавливается и возвращается в дело.

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ ЛЕЧЕНИЯ	
СИТУАЦИЯ	МОДИФИКАТОР
Хорошие условия (стерильное медучреждение)	+0
Посредственные условия (внутри помещения)	-1
Неудовлетворительные условия (улица или дикая местность)	-2
Плохие условия (бой, плохая погода, болото)	-3
Ужасные условия (огонь, сильный шторм)	-4
Отсутствие медикаментов	-3
Самодельные медикаменты	-1
Беспроводная аптечка/автодок	+Уровень аптечки/автодока
Оказание медицинской помощи удаленно с помощью аптечки/автодока	-2
Ассистирование	Согласно Проверке Командной работы (стр. __)
Пациент мешает	-2
Пациент проснулся или пришел в сознание	-2
Пациент с имплантатами	-1 за каждые 2 единицы утраченной Сущности

АПТЕЧКИ И АВТОДОКИ

Возможности современных аптечек (стр. __) и дронов автодоков позволяют им соперничать с хорошо подготовленными парамедиками. Они очень хорошо помогут при проведении диагностики с помощью медицинской техники и для лечения, или их можно просто закрепить на пациенте, чтобы они оказывали ему медицинскую помощь автоматически. Использование аптечки/автодока в бою требует большого количества времени. Вначале персонаж должен использовать Сложное Действие, чтобы применить аптечку/автодок. После установки аптечки/автодока он получает бонус к кубам, равный уровню аптечки (если она работает беспроводным способом), или автософта Первая Помощь либо Медицине автодока, на лечение персонажа. Если персонаж необучен, он все равно может пройти нетренированную проверку Первой Помощи, используя свой атрибут Интуиция минус 1 куб, а также уровень устройства, вместо своего умения Первая Помощь. Если беспроводная аптечка просто прикреплена к пациенту и оставлена для автоматического оказания помощи, просто бросьте Уровень устройства x 2 на каждой проверке, которая полагается впоследствии.

Управлять и контролировать аптечки и автодоки можно удаленно, с помощью Матрицы/беспроводного соединения.

ПРИМЕР

Вомбат вновь ранен и Доктор Лав решил присмотреть за своим раненым верзилой. Доктор Лав уложил Вомбата в хорошую удобную кровать в Мотеле 666, в Редмонде. Это не лучшее место (-2 за условия), зато Доктор Лав подсоединил Вомбата к беспроводной аптечке ДокВагон ХоулПатчер 4000, и захватил с собой все свои принадлежности.

Доктор Лав бросает Медицина 4+ Логика 4 + аптечка 4 – условия 2 (итого 10 кубов), а значение аптечки 4 добавляется к его Ментальному пределу 6, увеличивая предел этой проверки до 10. Сделав бросок, он получает: 6, 6, 5, 5, 5, 5, 4, 3, 2, 1 — итого 6 успехов.

Каждый день Доктор Лав уделяет не меньше 30 минут своему пациенту, и, таким образом, за каждый день лечения Вомбат получает бонус +6 кубов к его Телу x 2 на проверки естественного лечения. В тот день, когда Доктор Лав не сможет уделить ему 30 минут, Вомбат не получит бонус.

Если Доктор Лав установит аптечку на работу в автоматическом режиме, не требующем его присутствия, ведущий может бросить кубы лишь за аптечку, и узнать, даст ли она какой-то бонус в отсутствие доктора, но ее предел будет равен всего лишь 6 кубам ((значение аптечки 4) x 2 - Условия 2), а глюк станет неприятной новостью для выздоравливающего Вомбата.

МАГИЧЕСКОЕ ЛЕЧЕНИЕ

Лечебное Заклинание может быть использовано для восстановления физических повреждений. Каждый успех на Проверке Сотворения Заклинаний исцеляет одну ячейку Физического урона (до максимума, равного Мощи заклинания; см. **Лечение**, стр. ____). Колдовство не может исцелить урон, полученный вследствие магического Истошения.

ИЗБЫТОК ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА

Персонажи, у которых заполнены все ячейки на Счетчике Физического Состояния и которые получили избыточный урон (см. **Избыточный урон**, стр. ____), рискуют умереть, если им не будет оказана соответствующая медицинская помощь. Если количество превышающего урона больше вашего Тела, то все, вы труп. Время собираться и идти на встречу с Мистером Джонсоном в Большой Шедоураннерский Бар на Небесах.

СТАБИЛИЗАЦИЯ

Если персонажа не стабилизировать, он получает дополнительную ячейку урона каждые (Тело) минут, за кровопотерю, шок, и все остальное что может воздействовать на тело на грани смерти. Чтобы стабилизировать раненного персонажа, следует пройти Проверку Первая Помощь + Логика [Ментальные] (3), или Проверку Медицина + Логика [Ментальные] (3) (ситуационные модификаторы учитываются). Аптечки и автодоки так же могут быть использованы для стабилизации персонажа. В случае успеха, раненный пациент стабилизируется и больше не получает дополнительный урон. В случае провала, персонаж продолжает получать урон, пока не умрет. Дополнительные проверки стабилизации могут быть проведены со штрафом -2 куба за проверку. Штрафы накапливаются.

Заклинание **Стабилизация** (стр. ____) так же может быть использовано для стабилизации персонажа, а вот заклинание **Исцеление** (стр. ____) — нет. Как только персонажа стабилизировали, на него можно применить Первую Помощь, Медицину, и/или магическое лечение.

ПРИМЕР

Вомбат не смог договориться с дулом боевой пушки «Пантера» и теперь ему нехорошо. Пушка нанесла ему 14 ячеек урона, заполнив 11 ячеек его Счетчика Физического Состояния и закинув 3 в избыточный урон. Тело Вомбата равно 4, значит, у него 4 ячейки избыточного урона, то есть он получает дополнительную ячейку урона каждые 4 минуты.

Перестрелка ведется лихорадочно, время идет, а Вомбату не оказывают помощь — часы до его смерти тикают! После 7 Боевых Ходов, Доктор Лав наконец-то смог добраться до Вомбата и занялся его стабилизацией.

Умение Первой Помощи Доктора Лав равно 4, а его Логика тоже 4. В течение боя Доктор Лав получил 4 ячейки Оглушающего урона от резиновых пуль, получив штраф -1 за ранения. Ведущий определяет условия оказания медицинской помощи (улица в Пустошах) как плохие (-3), добавляя очередной штраф к кубикам Доктора Лав.

Доктор Лав бросает свои 4 куба (4+4-3-1) и получает 6, 4, 3, 1, всего лишь 1 успех. Это меньше порога, равного 3, требуемого для стабилизации Вомбата.

Осознавая всю сложность ситуации, Доктор Лав решает, что ему потребуется дополнительная помощь. Он использует свою следующую Фазу Действий для Подготовки Предмета и вытаскивает свою проверенную аптечку «ДокВагон ХоулПатчер 4000» (Уровень 4).

Доктор Лав подключает Вомбата к аптечке, используя Действие Использование Сложного Устройства свою первую Фазу Действий, после чего, во вторую, пытается его стабилизировать. На этот раз у него 6 кубов: 4 за умение, 4 за Логiku, 4 за аптечку, минус 1 за ранения, минус 3 за условия, и минус 2 так как это вторая стабилизация. Он бросает 6, 5, 5, 1, 1, 1, итого 3 успеха, но также и глюк. Вомбат стабилизирован, но ведущий решает, что ранения очень тяжелые, поэтому Доктор Лав должен будет ухаживать за пациентом до конца боя, используя Сложное Действие каждый Боевой Ход и не двигаясь, поскольку ему нужно оказывать помощь пациенту.

Перевод: Олег

Редактура: Nalia

Перевод не предназначен для коммерческого использования.