

Итак, позвольте представить очередной кусок перевода. На этот раз часть главы «Друзья и враги». Почему часть? Почему я начала переводить главу с конца? Потому что мне хотелось побыстрее разобраться со всеми терминами, касающимися отравления и зависимости, встречающимися в изобилии в главе «Снаряжение», а эти термины, собственно, и объяснялись в этой части главы.

Небольшой комментарий по поводу перевода терминов. Поскольку в нашем переводе как-то изначально делался урон на точность терминов— тех из них, которые реально существуют—пришло заменить короткое и ёмкое слово «токсин» куда более неуклюжим выражением «отравляющее вещество», потому что токсином у нас называется только яд естественного происхождения. Всё, что изготавливается специально—это отравляющее вещество. Названия наркотиков я же, напротив, перевела, чтобы отразить их яркую сленговую окраску.

Так что— прошу. Чем вы можете отравиться и отчего забалдеть. Впрочем, не забывайте, что наркотики— это плохо. И если вы подсядете на что-то ИРЛ, то вам придётся тратить уйму денег на лечение или умирать, а не просто генерить нового персонажа взамен помершего во время ломки.

Nalia.

ДРУЗЬЯ И ВРАГИ

(часть 3)

ОТРАВЛЯЮЩИЕ ВЕЩЕСТВА, НАРКОТИКИ И ЖУЧКИ (Toxins, Drugs, and BTLs)

Шестой мир полон пороков, и нередко то, что вы любите, вас же и ранит. Далеко не всегда это физическое оружие. Иногда это какая-нибудь вредоносная молекула или компьютерная программа. Отравляющих веществ в мире *Shadowrun* великое множество: некоторые из них создавались как оружие, другие же как источник кайфа. Обо всех о них будет рассказано в этой секции. Сначала вы узнаете об отравляющих веществах, которые используются против персонажей как оружие. Затем-- о веществах, которые доставляют удовольствие, и их технологических аналогах. Завершится же глава рассказом об игровой механике привыкания и наркотической зависимости.

ОТРАВЛЯЮЩИЕ ВЕЩЕСТВА (Toxins)

Транквилизаторы. Сыворотка правды. Нервно-паралитический газ. Всё это примеры отравляющих веществ, или ОВ*-- общий термин для всех веществ, которые используются как оружие, в противоположность веществам, которые доставляют кайф. У каждого вещества есть несколько характеристик.

Заражение (Vector): Эта характеристика показывает, каким образом отравляющее вещество поражает цель.

Контактные (Contact) отравляющие вещества могут быть твёрдыми, жидкими, или газообразными. Жидкие отравляющие вещества можно нанести на оружие. В таком случае цель можно заразить успешной атакой ближнего боя, неважно, нанесла она урон или нет. Герметичная химзащита (с. ____), если не повреждена, обеспечивает полную защиту от контактных отравляющих веществ. Обычная химзащита даёт бонус к кубам на Проверку Сопротивления Отравлению, равный её уровню.

Пероральные (Ingestion) отравляющие вещества должны быть съедены жертвой. Они могут быть как твёрдыми, так и жидкими. После попадания в желудок жертвы они начинают действовать-- через какое-то время. Биоимплант блокиратор ядов (с. ____) даёт бонус к кубам, равный его Уровню, на Проверки Сопротивления Отравлению, в том числе и отравлению пероральными отравляющими веществами.

Ингаляционные (Inhalation) отравляющие вещества -- аэрозоли или газы, которые жертва должна вдохнуть. Газовые маски, герметичная химзащита, или активированный внутренний кислородный баллон (с. ____) наделяет вас иммунитетом к ингаляционным отравляющим веществам. Обычная химзащита даёт бонус к кубам на Проверку Сопротивления Отравлению, равный её уровню.

Инъекционные (Injection) отравляющие вещества должны попасть в кровь цели, неважно, как именно: с помощью дротика, иглы шприца, или через порез. Их тоже можно нанести на оружие ближнего боя, оборудованное лезвием или острием. Когда атака таким оружием наносит по цели урон, то яд заражает цель.

* Иии тут великий и могучий опять подвёл. В оригинале везде используется слово Toxin, но по-русски токсином называют только естественные яды. А всякие слезоточивые гады— это отравляющие вещества, или ОВ. Звучит куда более длинно и неуклюже, чем токсин, но зато точно...

Скорость (Speed): Определяет, как быстро цель начинает страдать от эффектов отравляющего вещества. Эти эффекты всегда начинают проявляться в конце Боевого Хода.

Быстродействующее (Immediate) означает, что эффект активируется в том же Боевом Ходу, в каком цель была заражена.

Скорость *1 Боевой Ход* означает, что эффект активируется в конце Боевого Хода, следующего за тем, в котором жертва была заражена.

Сила действия (Power): Говорит о том, насколько сильно действует отравляющее вещество. Для отравляющего вещества, которое наносит прямой урон, Физический или Оглушающий, Сила действия служит аналогом ЗУ атаки. Проверка Сопротивления Отравлению используется, чтобы снизить количество этого урона. Если Сила Действия понижается до 0, то жертва не получает урона, и не страдает от других эффектов.

Некоторые ОВ не наносят урон напрямую. Однако Сила Действия используется для того, чтобы определить, подействовало вещество или нет. Если Сила Действия понижается до 0, то жертва не страдает от действия яда.

Эффект (Effect): Это то, что случается с жертвой, когда на неё действует отравляющее вещество. Многие ОВ просто наносят урон; в таком случае, описание действия сводится к описанию типа урона. Лечится урон от отравляющего вещества также, как любой другой урон. Иногда ОВ действует иначе, чем просто наносит повреждения-- как именно, указано в описании вещества. Если Сила Действия отравляющего вещества после успешной Проверки Сопротивления Отравлению упала до 0 или ниже, ОВ не действует-- опять же, если в описании не указано обратное.

Дезориентация (Disorientation) накладывает штраф в -2 куба на все проверки цели в течение 10 минут: персонаж дезориентирован, ошеломлён.

Тошнота (Nausea)-- широкий термин. Дурманящее действие отравляющего вещества включает в себя боль, панику, рвоту, расфокусировку взгляда. Если Сила Действия атаки после Проверки Сопротивления Отравлению выше Силы Воли цели, то цель оглушена (не может совершать действия) на 3 Боевых раунда: жертву ОВ тошнит и она испытывает страшную слабость. Отравляющие вещества, вызывающие тошноту, на 10 минут увеличивают модификаторы за ранения вдвое. Например, отравленный таким веществом персонаж с 3 ячейками урона (штраф -1 за ранения) получает штраф -2 на все проверки.

Паралитические отравляющие вещества (Paralysis) обездвиживают цель, блокируя нейромускульные сигналы. Если Сила Действия такого ОВ после Проверки Сопротивления Отравлению превышает Реакцию цели, то цель парализована и не может совершать никаких действий в течение 1 часа. Даже та цель, которую не парализовало, получает -2 к кубам на проверки в течение следующего часа.

Проникновение (Penetration) аналогично бронепробиваемости оружия: уменьшает значение любой защиты против ОВ, которая есть у цели.

ТАБЛИЦА СРЕДСТВ ЗАЩИТЫ ОТ ОТРАВЛЯЮЩИХ ВЕЩЕСТВ И НАРКОТИКОВ		
<i>Снаряжение</i>	<i>От каких ОВ защищает</i>	<i>Степень защиты</i>
Герметичная химзащита	Контактные, Ингаляционные	Иммунитет
Химзащита	Контактные, Ингаляционные	+ Уровень
Супержелудок (Digestive expansion)*	Пероральные	+2
Природная устойчивость гномов	Все отравляющие вещества и болезни	+2
Газовая маска	Ингаляционные	Иммунитет
Внутренний кислородный баллон	Ингаляционные	Иммунитет

* Это биоимплант, который почему-то не описан в секции биоимплантов.

Защита от патогенов	Болезни	+Уровень
Респиратор	Ингаляционные	+Уровень
Блокиратор ядов	Все отравляющие вещества	+Уровень
Трахеальный фильтр	Ингаляционные	+Уровень

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОТРАВЛЯЮЩИХ ВЕЩЕСТВ (Using Toxins)

Когда кто-то использует отравляющее вещество, в первую очередь смотрите на Скорость ОВ, чтобы узнать, когда оно подействует. В конце Боевого Хода, когда действует ОВ, жертва делает Проверку Сопротивления Отравлению, чтобы узнать, возымело вещество какой-то эффект или нет. Это Проверка Тела + Силы Воли + уровень всех защитных устройств или систем; каждый успех уменьшает Силу действия ОВ на 1. Если Сила действия уменьшена до 0 или ниже, токсичное вещество не действует. В противном случае, вещество действует соответственно своей Силе действия, модифицированной Проверкой Сопротивления Отравлению.

Пример

Доннер попал в передрагу. Комната, где он находится, вдруг начала заполняться слезоточивым газом, а у него нет газовой маски. Однако у него есть имплант Блокиратор Ядов Уровня 4.

Скорость действия слезоточивого газа равна 1 Боевому Ходу— так что действовать на Доннера отравляющее вещество начнёт только в конце следующего Боевого Хода. Раннер использует своё действие в данном ходу чтобы выбраться из комнаты, и, соответственно, не вдыхать больше этой дряни. В конце следующего Боевого Хода, однако, последствия близкого знакомства с отравляющим веществом начинают проявляться. Тело Доннера равно 5, Сила Воли—4, а уровень Блокиратора Ядов— 4, что даёт ему 13 кубов на проверку. Сила действия ОВ равна 8. Раннер делает проверку Сопротивления Отравлению, получает 5 успехов, что снижает силу ОВ до 3. Это отравляющее вещество наносит Оглушающий урон и дезориентирует, так что Доннер получает 3 ячейки оглушающего урона и модификатор -2 на все проверки следующие 10 минут как следствие дезориентации.

КОНЦЕНТРАЦИЯ ОТРАВЛЯЮЩЕГО ВЕЩЕСТВА (Concentration)

Иногда персонаж не просто отравлен— он отравлен концентрированным отравляющим веществом. Если на персонажа действует более чем одна доза ОВ, поднимите Силу Действия отравляющего вещества на 1 за каждую дозу после первой. По решению ведущего, Длительность действия также может вырасти.

Также если вы контактируете с отравляющим веществом долгое время, то его действие усилится. Если временной интервал, соответствующий Скорости действия ОВ, прошёл, а персонаж всё ещё контактирует с веществом, сделайте новую Проверку Сопротивления Отравлению; и так каждый раз, когда временной интервал будет проходить. За каждый такой прошедший интервал ОВ получает +1 к Силе действия. Это повышение кумулятивно.

АНТИДОТЫ (Antidotes)

Если вы хотите, чтобы адтидот принёс хоть какую-то пользу, принимать его надо того, как эффект отравляющего вещества войдёт в силу. Антидот, принятый после этого, не вылечит урон, нанесённый ОВ, однако может сгладить другие эффекты отравления. Заметьте, что от некоторых отравляющих веществ нет антидота— например, от нейротоксинов.

Если жертва получает избыточный Физический Урон от ОВ, применение подходящего антидота автоматически стабилизирует её.

ПРИМЕРЫ ОТРАВЛЯЮЩИХ ВЕЩЕСТВ (Sample Toxins)

Приведённый ниже список— всего лишь несколько примеров химического оружия, с которыми могут столкнуться шедоураннеры. Ведущему следует помнить, что ветер и другие погодные явления могут элементарно развеять облака отравляющих газов, если те будут использоваться на улице.

СТОИМОСТЬ ОТРАВЛЯЮЩИХ ВЕЩЕСТВ		
<i>Отравляющее вещество</i>	<i>Труднодоступность</i>	<i>Стоимость (за дозу)</i>
Слезоточивый газ	4 Огрн	20 ¥
Гамма-скополамин	14 Запр	200 ¥
Наркоджет	8 Огрн	50 ¥
Отравляющее вещество рвотного действия	6 Огрн	25 ¥
Нейрооглушающий газ VIII	12 Огрн	60 ¥
Нейрооглушающий газ IX	13 Огрн	60 ¥
Нейрооглушающий газ X	14 Огрн	100 ¥
Перцовый газ	--	5 ¥
Семёрка-7	20 Запр	1000 ¥

СЛЕЗОТОЧИВЫЙ ГАЗ (CS/Tear Gas)

Заражение: Контактное, Ингаляционное

Скорость действия: 1 Боевой ход

Проникновение: 0

Сила действия: 8

Эффект: Дезориентация, Тошнота, Оглушающий урон

Слезоточивый газ— отравляющее вещество раздражающего действия, которое действует на глаза, кожу и слизистую, заставляя их слезиться и вызывая жжение. Также вызывает приступ паники: ускорение сердечного ритма, затруднения дыхания и так далее. Если отравляющее вещество будет тщательно, с мылом, смыто с кожи жертвы, то тошнота сразу же проходит. Через 2 минуты контакта с воздухом слезоточивый газ прекращает действовать.

ГАММА-СКОПОЛАМИН (Gamma-Scopolamine)

Заражение: Инъекционное

Скорость действия: Мгновенно

Проникновение: 0

Сила действия: 12

Эффект: Паралич, Сыворотка правды

Зловещее вещество, которое получают из паслёна: это отравляющее вещество блокирует нейромускулярные сигналы, парализуя цель. Оно действует мгновенно, вызывая слабость, расширение зрачков, потерю речи, горячечный бред и паралич. ОВ действует час. После этого то, что остаётся в организме цели, ещё час работает как «сыворотка правды». Понижьте Силу Воли цели на 3 (минимальное значение— 1) для расчета эффекта отравляющего вещества в этот второй час.

НАКРОДЖЕКТ (Narcoject)

Заражение: Инъекционное

Скорость действия: Мгновенно

Проникновение: 0

Сила действия: 15

Эффект: Оглушающий урон

Повсеместно распространённый транквилизатор. Именно им обычно заправляются инъекционные дротики для дартс-ружей. Не имеет побочных эффектов.

ОТРАВЛЯЮЩЕЕ ВЕЩЕСТВО РВОТНОГО ДЕЙСТВИЯ (Nausea Gas)

Заражение: Ингаляционное

Скорость действия: 3 Боевых Хода

Проникновение: 0

Сила действия: 9

Эффект: Дезориентация, Тошнота

Используемый для подавления беспорядков на улицах, этот газ вызывает дурноту и изматывающие приступы рвоты. После двух минут контакта с воздухом прекращает действовать.

НЕЙРООГЛУШАЮЩИЙ ГАЗ (Neuro-Stun)

Заражение: Контактное, Ингаляционное

Скорость действия: 1 Боевой Ход

Проникновение: 0 (Нейрооглушающий газ VIII и IX), -2 (Нейрооглушающий газ X)

Сила действия: 15

Эффект: Дезориентация, Оглушающий урон

Нейрооглушающий газ не имеет ни цвета, ни запаха. Это стандартный промышленный оглушающий газ для чрезвычайных ситуаций, существует в нескольких вариантах, отличающихся концентрацией. Нейрооглушающий газ VIII становится неактивным после 10 минут контакта с воздухом; в случае нейрооглушающего газа IX и X это время увеличивается до одной минуты.

ПЕРЦОВЫЙ ГАЗ (Pepper Punch)

Заражение: Контактное, Ингаляционное

Скорость действия: 1 Боевой Ход

Проникновение: 0

Сила действия: 11

Эффект: Тошнота, Оглушающий урон

Перцовый газ— отравляющее вещество раздражающего действия, смесь слезоточивого газа, перцовых оболочек— часть красного перца— и других химических ингредиентов. Обычно продаётся в виде жидкого спрея для персональной защиты и устрашения; частенько это ОВ снабжено радиомачками или специальной краской, чтобы потом можно было опознать жертву. Тот, кто подвергся воздействию перцового газа, ощущает интенсивное жжение на коже, которая с этим газом контактировала; жжение ещё сильнее, если газ попадает в глаза, рот или нос. В случае попадания в глаза вы плохо видите, и вам трудно дышать.

СЕМЁРКА-7 (Seven-7)

Заражение: Контактное, Ингаляционное

Скорость действия: 1 Боевой Ход

Проникновение: -2

Сила действия: 12

Эффект: Физический урон, Дезориентация, Тошнота

Ещё один газ без цвета и запаха. Специально разрабатывался как вещество, способное проникнуть сквозь химзащиту. Вдобавок к Физическому урону, Семёрка-7 вызывает

судороги, тошноту, и от него двоится в глазах. После 10 минут контакта с воздухом Семёрка-7 окисляется и прекращает действовать.

НАРКОТИКИ И ЖУЧКИ (Drugs and BTLs)

Мир *Shadowrun* полон вещей, о которых вы хотите забыть, больших и маленьких. Все, кто сталкивается с ними, хотят от них убежать. Большинство людей ищут утешение в хобби или других активных развлечениях. Однако некоторые люди включают в число «активных развлечений» употребление наркотиков, как химических, так и высокотехнологичных. Многие традиционные дурманные вещества— например, алкоголь и кокаин— остались в прошлом: хоть люди до сих пор их употребляют, появление новых мозговиносящих веществ потеснило их с пьедестала популярности. Чипы Жизнь Через Край (ЖЧК) и миллионы их электронных кузенов невероятно популярны, поскольку начинают действовать немедленно. Не отстают от них и наркокартели: используя генетическую инженерию и магию Пробуждённых растений, они создали новое поколение наркотиков.

НАРКОТИКИ* (Drugs)

Наркотики-- это отравляющие вещества, которые вы принимаете добровольно, начиная с пива и заканчивая высокоинтенсивными энергетиками и средствами для поднятия настроения. Влияние, которое они оказывают на настроение и личность принимающего, огромно. Если персонаж серьёзно подсел на наркотики, это нельзя оставлять без внимания-- это необходимо отыгрывать. Обычно наркотики в корне меняют поведение персонажа. В зависимости от вида наркотика, персонаж может либо пребывать в лихорадочном блаженстве, либо в глубочайшей депрессии; может испытывать сексуальное возбуждение, которое порой сопровождается трудностями, когда дело доходит до самого секса; он может стать параноиком или страдать от приступов всепоглощающей ярости.

Как и отравляющие вещества, наркотики имеют несколько характеристик. Большинство из них аналогичны характеристикам ОВ (см. выше). Каждый наркотик (вместе с другими веществами и изделиями, вызывающими привыкание) также имеет **Уровень Привыкания** (Addiction Rating) и **Порог Привыкания** (Addiction Threshold), который используется, когда вы делаете проверку, чтобы определить, появилось у вас привыкание к веществу или нет. Эти характеристики можно найти в *Таблице Привыкания* (с. ____), вместе с правилами, по которым делаются Проверки Привыкания.

Длительность (Duration): Определяет, сколько времени длится действие наркотика. Колеблется от нескольких минут до нескольких дней.

Тип зависимости (Addiction Type) определяет, какую именно зависимость от наркотика может начать испытывать персонаж: психологическую, физиологическую или и ту, и другую.

СТОИМОСТЬ НАРКОТИКОВ		
<i>Наркотик</i>	<i>Труднодоступность</i>	<i>Стоимость (за дозу)</i>
Кайф	3 Запр	15 ¥
Толкач	2 Огрн	10 ¥
Глубинник	8 Запр	400 ¥
Джаз	2 Огрн	75 ¥

* Прежде чем в меня полетели помидоры за то, что я перевела названия наркотиков, объясню, почему так сделала: для атмосферы. У наркотиков жаргонные, говорящие названия, и именно это я постаралась сохранить. Если что, английский перевод в скобках позволит вам легко использовать свой вариант: *крэм* вместо *толкача*, *блосс* вместо *кайфа* и так далее.

Камикадзе	4 Огрн	100 ¥
Дальнобойщик	--	50 ¥
Нитро	2 Огрн	50 ¥
Неококаин	2 Огрн	10 ¥
Психея	--	200 ¥
Дзэн	4 Огрн	5 ¥

КАЙФ (Bliss)

Заражение: Ингаляционное, Инъекционное

Скорость: 1 Боевой Ход

Длительность: (6 - Тело) часов, минимум 1 час

Тип зависимости: Обе

Эффект: -1 Реакция, +1 все Пороги, -1 ко всем Пределам, Высокий Болевой Порог (High Pain Tolerance) 3 (см. с. ____).

Кайф-- успокаивающий наркотик, опиат, который делается из опийного мака. Назван этот наркотик так потому, что употребивший его испытывает аналогичное чувство.

Игрок, отыгрывающий сидящего на Кайфе персонажа, может сфокусировать на потребности в эскапизме, которую этот наркотик удовлетворяет, позволяя отгородиться от хаотичного и далёкого от совершенства мира.

ТОЛКАЧ (Cram)

Заражение: Ингаляционное, Пероральное

Скорость: 10 минут

Длительность: (12 - Тело) часов, минимум 1 час

Тип зависимости: Психологическая

Эффект: +1 Реакция, +1к6 Куб Инициативы.

Толкач-- безумно популярное стимулирующее средство. Когда наркотик прекращает действовать, использовавший его валится с ног и получает 6 Оглушающего Урона (которому не может сопротивляться).

Толкачи-- те, кто употребляет толкач-- очень настороженные, на грани параной, люди. Они реагируют быстро, обычно не подумав, и подвержены иррациональным порывам эмоций. Другими побочными эффектами являются повышенная нервозность и постоянные беспокойные движения.

ГЛУБИННИК (Deerweed)

Заражение: Ингаляционное, Пероральное

Скорость: Немедленно

Длительность: (6 - Тело) часов, минимум 1 час

Тип зависимости: Физиологическая

Эффект: +1 Воля, +1 Ментальный предел, -1 Физический предел, Пробуждённые персонажи начинают видеть астрал.

Глубинник-- наркотик, созданный карибскими унганами из Пробуждённых морских водорослей. Он очень соблазнителен для Пробуждённых, и частенько используется, чтобы манипулировать магами и адептами. Пробуждённый, принявший глубинник, он начинает видеть астрал, хочет он того или нет, даже если в обычном состоянии он не обладает этой способностью. Когда действие глубинника кончается, тот, кто его использовал, получает - 1 к кубам на всех проверках и -1 ко всем пределам на срок, равный времени, которое на него действовал сам наркотик.

Взгляд в астрал сам по себе опасен: вы можете, например, привлечь нежелательное внимание. Отыгрывайте действие наркотика так, как будто вы частично выпали из реальности-- что, собственно, так и есть.

ДЖАЗ (Jazz)

Заражение: Ингаляционное

Скорость: Немедленно

Длительность: 10 * 1к6 минут

Тип зависимости: Обе

Эффект: +1 Реакция, +1 Физический предел, +2к6 Куба Инициативы

Джаз— стимулятор, который был создан, чтобы изменить расклад сил уличных драк, где ничем не примечательные стражи порядка были вынуждены сражаться с напичканными имплантами уличными самураями. Обычно его вспрыскивают из специального ингалятора, который содержит одну дозу (он называется «лимонадкой» (popper)).

Когда действие джаза прекращается, использовавший его валится с ног, чувствуя страшную подавленность и другие негативные эмоции, и страдает от дезориентации (с. ____) в течение срока, равного тому, сколько времени он находился под действием джаза.

Толкая делает металлюдей гиперактивными и дёргаными; джаз же делает их гиперактивными и подвижными, как малолетки, нахлебавшиеся кофе. Отыгрывать принявшего джаз персонажа надо как метачеловека с вечным шилом в заднице, которого переполняет нерастроченная энергия.

КАМИКАДЗЕ (Kamikaze)

Заражение: Ингаляционное

Скорость: Немедленно

Длительность: 10 * 1к6 минут

Тип зависимости: Физиологическая

Эффект: +1 Тело, +1 Ловкость, +2 Сила, +1 Сила Воли, +1 Физический предел, +2к6 Куба Инициативы, Высокий Болевой Порог 3 (с. ____).

Камикадзе— специально изготовленные боевой симулятор. Когда его действие заканчивается, использовавший чувствует страшную слабость и получает -1 к Реакции, -1 к Силе Воли, -2 ко всем Пределам на срок, равный времени, которое наркотик действовал на него. Также он получает 6 Оглушающего урона, которому не может сопротивляться.

Частое использование камикадзе разрушительно действует на метаболизм метачеловека. В больших дозах наркотик вызывает волнение, дрожь, короткие приступы очень приподнятого настроения, и расширение зрачков. Дозы, намного превышающие норму (передоз или близкие к нему величины) вызывают тревожные состояния, галлюцинации, и неконтролируемые мышечные движения. Принятие ещё большей дозы убьёт вас. Принявшие камикадзе находятся на грани безумия, упиваются чувством собственной неуязвимости и невидимости, не обращая при этом особого внимания на своё реальное состояние. За ними может быть забавно наблюдать— до тех пор, пока вы не окажетесь у них на пути.

ДАЛЬНОБОЙЩИК (Long Haul)

Заражение: Инъекционное

Скорость: 10 минут

Длительность: 4 дня

Тип зависимости: Физиологическая

Эффект: Вам не нужно спать

Дальнобойщик— сочетание синтезированных гормонов с другими веществами, влияющими на работу мозга, которое позволяет вам не нуждаться во сне. Персонаж, принявший дозу дальнбойщика, может не спать целыми днями, не получая модификаторов за усталость или слабость. Однако по прошествии этого времени вы просто отключаетесь и спите без задних ног 8к6 часов. Если персонажа в этот пери од

разбудить, он страдает от дезориентации (с. ____): он видит галлюцинации и не может сосредоточиться.

Если после первой дозы дальнобойщика была сразу принята вторая, персонаж может бодрствовать дополнительные 1кб/2 дней. Однако после этого он получает 10 Оглушающего урона (которому не может сопротивляться) и отключается точно так же, как описано выше. Более долгий срок дальнобойщик бодрствовать не позволяет, не важно, сколько доз сверх двух вы примете.

НИТРО (Nitro)

Заражение: Ингаляционное

Скорость: 1 Боевой Ход

Длительность: 10 * 1кб минут

Тип зависимости: Обе

Эффект: +2 Сила, +2 Сила Воли, +2 Внимательность, +2 Физический предел, Высокий Болевой Порог 6 (с. ____).

Опасная комбинация из мощных наркотиков, которую любят тролли-бандиты, нитро—мощное стимулирующее средство, которое запросто может убить использовавшего. После того, как действие наркотика закончится, использовавший получает -2 ко всем Пределам и 9 Оглушающего урона, которому не может сопротивляться, на срок, равный времени, которое наркотик действовал на него.

Те, кто использовал нитро, полны энергии, страдают приступами рассеянного внимания, и много говорят без нужды на то (порой даже сами с собой).

НЕОКОКАИН (Novacoke)

Заражение: Ингаляционное, Инъекционное

Скорость: 1 Боевой Ход

Длительность: (10 - Тело) часов, минимум 1 час

Тип зависимости: Обе

Эффект: +1 Реакция, +1 Обаяние, +1 Внимательность, +1 Социальный предел, Высокий Болевой Порог 1 (с. ____).

Стимулирующее средство, которое получают из кокаиновых кустов, неококаин—улучшающий социальные характеристики наркотик, который быстро вызывает сильную зависимость. После того, как он заканчивает действовать, и Обаяние, и Сила Воли понижаются до 1, а все Пределы понижаются на срок, равный времени, которое на вас действовал наркотик.

ПСИХЕЯ (Psyche)

Заражение: Пероральное

Скорость: 10 Минут

Длительность: (12 - Тело) часов, минимум 1 час

Тип зависимости: Психологическая

Эффект: +1 Интуиция, +1 Логика, +1 Ментальный предел

Это стимулирующее средство очень ценят как маги, так и техноманты. В дополнение к описанным выше эффектам Пробуждённые, принявшие этот наркотик, получают штраф -1 куб за каждое поддерживаемое заклинание (в отличие от обычного штрафа -2). Использующие психею обычно очень чувствительны к внешним раздражителям и отстранённые, маниакально внимательны к деталям или сосредоточены на каком-то факте либо проблеме.

ДЗЕН (Zen)

Заражение: Ингаляционное

Скорость: 5 Минут

Длительность: 10 * 1кб минут

Тип зависимости: Психологическая

Эффект: -2 Реакция, +1 Сила Воли, -1 куб на все проверки физических действий

Дзен— галлюциноген, популярный среди тех, кто пытается сбежать от реальности впад в состояние, похожее на транс.

ЖИЗНЬ ЧЕРЕЗ КРАЙ (Better Than Life)

Популярный технаркотик с 2050-х годов, жизнь-через-край (ЖЧК, или ЖуЧКи)-- симсенси, запись чувств, которая обходит все ограничители безопасности, симсенси высокоинтенсивный и вызывающий огромную психологическую зависимость, поскольку воздействует непосредственно на центры удовольствия мозга.

Наркоманы частенько ставят ЖЧК на непрерывное воспроизведение. Долгое использование ЖЧК может привести к кататонии, амнезии, диссоциативному расстройству личности, вспышкам прошлого*, синестезии («наложение» чувств, когда зрительные образы вы воспринимаете как вкус, звуки становятся запахами и так далее), и в конце концов к смерти-- когда пользователь прекращает обращать внимание на что-либо, кроме самой программы. Большинство смертей от ЖЧК-- смерти от истощения, обезвоживания, или самоубийства.

Раньше жизнь-через-край была только на чипах, однако развитие беспроводных сетей позволило некоторым распространителям ЖЧК вести дела онлайн, продавая свои услуги как скачиваемое программное обеспечение.

Все программы жизни-через-край, неважно, чипы это или программы, имеют следующие характеристики:

Скорость: Немедленно

Длительность: Разная, обычно 10 * 1кб минут

Тип зависимости: Психологическая

СТОИМОСТЬ ЖЧК		
<i>Чип/Программа</i>	<i>Труднодоступность</i>	<i>Стоимость (за дозу)</i>
Чип грёз	4 Запр	20 ¥
Чип настроения	4 Запр	50 ¥
Чип новой личности	4 Запр	200 ¥
Трип-чип	4 Запр	100 ¥

ЧИПЫ ЖЧК (BTL Chips)

Чипы жизни-через-край до сих пор невероятно популярны, несмотря на повсеместное распространение беспроводных технологий. Некоторые дилеры предпочитают передавать товар клиентам из рук в руки, а многие ЖЧК-шники слишком бедные или просто чипы им привычнее.

Есть два способа проигрывать симсенси-запись. Для чипов грёз (Dreamdeck) достаточно старой симсенси-деки или модуля, в который встроена поддержка горячего режима и который способен выдержать интенсивный сигнал чипа ЖЧК. Другой формат-- в виде чипа, который содержит всю необходимую электронику для проигрывания симсенса, и вставляется непосредственно в скиллпорт или инфоразъём. ЖЧК обоих форматов автоматически стираются после одного использования, чтобы клиент шёл за новой дозой. Это свойство программы можно обойти, сделав успешную Длительную Проверку Техники + Логике (10, 1 час).

* Галлюцинации, включающие в себя моменты прошлого. В оригинале *флешбек*. Да-да, оное слово— термин психиатрии.

Чипы грёз (Dreamchips)-- ЖЧК, сделанные на основе стандартных симсенс-записей. Это могут быть легальные симсенсы, записанные на студиях, адаптированные, или уличные записи, которые позволяют погрузиться в чью-то жизнь. Популярны героические фантазии, записи преступлений, порнография с большим количеством жестокости, а иногда и с реальным убийством партнёра-- для самых пресыщенных любителей клубнички.

Чипы настроения (Moodchips) фокусируются на воссоздании эмоционального состояния и сильных эмоций. Диапазон широк: от эйфории и сексуальных желаний до ужаса и ненависти. После того, как чип закончится, использовавший его валится без сил, обычно испытывая эмоции, противоположные тем, которые дарил симсенс, в течении эдак часа-двух. Чипы настроения-- самые распространённые на улицах. Поскольку прерывание сенсорного восприятия (RAS override) в таких чипах обычно отключено, металюди могут свободно двигаться, будучи под действием этого ЖЧК.

Чипы новой личности (Personafix chips), или *лички* (p-fixes), самые странные и опасные ЖЧК. Комбинация симсенса и технологий скиллсофта изменяет личность персонажа, устанавливая иные модели поведения. Под влиянием чипа использовавший обретает новое «я». Популярные чипы обычно содержат личности исторических фигур или кумиров поп-культуры. «Рабочие» комнат для свиданий в бунраку («куклы») снабжены персональными ЖЧК, которые иногда дополнены киеримплантами, корректирующими память, чтобы сохранить анонимность клиента. Прерывание сенсорного восприятия в ЖЧК этого типа отключено, и металюди, будучи под влиянием чипа новой личности, могут свободно передвигаться.

Трип-чипы (Tripchips), как и чипы настроения, дают возможность испытать какие-либо ощущения-- интересные и необычные. Это могут быть как обычные ощущения, так и усовершенствованные-- например, вы будите чувствовать себя так, как будто оказались под водой. Последнее повальное увлечение-- ЖЧК, которые специально заставляют вас испытывать синестезию, причём её сила специально увеличена, плюс отключённое прерываний сенсорного восприятия позволит вам двигаться свободно, изучая окружающий мир сквозь призму новых ощущений.

ЗАГРУЖАЕМЫЕ ЖЧК (BTL Downloads)

Всё, что описано выше, конечно же, можно приобрести в виде одноразовой, стирающей саму себя после использования, программы. Комmlink использующего должен содержать горячий сим-модуль, чтобы возможно было использовать эти программы.

ЗЛОУПОТРЕБЛЕНИЕ ПРЕПАРАТАМИ И ЗАВИСИМОСТЬ (Substance Abuse)

Люди употребляют. Факт: на улицах Шестого Мира множество народу, который употребляют различные вещества, чтобы сбежать от реальности. И частенько-- хоть и не всякий это признает-- они злоупотребляют веществами. Иногда это обусловлено стремлением расслабиться, смешанным с эскапизмом; иногда-- желанием превзойти кого-то. Когда люди злоупотребляют веществами, они могут попасть в зависимость от них.

Злоупотребление препаратами, как и зависимость, должно отыгрываться. Зависимость-- часть личности персонажа; имеет значение, от чего у него эта зависимость, и как он борется с искушениями-- или, наоборот, поддается им. Несмотря на то, что действия и судьбу героя выбирает сам игрок, ведущий по ходу игры всегда должен использовать слабости персонажа, чтобы принести в сюжет больше драмы. И если стиль игры позволяет-- драма из-за зависимости одного из героев может разыгаться просто душераздирающая. Персонаж, который долгое время не употребляет вещество, может дойти довести себя до предела, или же внезапно обнаружить заначку веществ, которую

полагал уничтоженной. Наркоман со стажем может попасть в тюрьму, где дозу невозможно достать-- и вынужден будет уйти в завязку.

Персонажи могут начать игру с отрицательным качеством Зависимость (с. ____), или же они могут получить его в ходе игры, по решению ведущего. Ведущий сам решает, насколько распространена в его игре зависимость от конкретного вещества, и нужно ли вообще вставлять её в игру.

ПРОВЕРКИ ЗАВИСИМОСТИ (Addiction Tests)

Когда вы начинаете использовать наркотики (или чипы, или талисманы, или горячие симы, или другой дрек, который может вызвать привыкание), вы должны сделать Проверку Зависимости, если используете это слишком интенсивно. Каждое вещество, способное посадить вас на иглу, имеет Уровень Зависимости (Addiction rating) и Порог Зависимости (Addiction Threshold), указанные в **Таблице Зависимости** (ниже).

Зависимость может быть физиологической, психологической, или и той, и другой. В случае психологической зависимости, вас мучает нужда в эмоциональном подъёме, эйфории, которые вам даёт наркотик, в побег от реальности, который он вас обеспечивает. В случае физиологической зависимости от вещества начинает зависеть ваш организм— ему нужна доза, чтобы «выжить». Некоторые наркотики вызывают оба типа зависимости, из-за чего бросить их ещё тяжелее.

Каждый раз, когда вы используете то, что может вызвать зависимость, в течении (11-Уровень Зависимости) недель подряд, вы должны сделать Проверку Зависимости. Часы тикают, даже если вы пропускаете неделю, однако каждая пропущенная неделя снижает Порог Зависимости на 1 (если вы всё-таки принимаете дозу, Порог Зависимости поднимается до обычного уровня). Если Порог снижается до нуля, вы слезли с иглы— пока не употребите это вещество вновь. Это значит, что вещества с высоким Уровнем Зависимости (например, камикадзе) способны посадить вас на иглу после одной-единственной дозы.

Когда приходит время сделать Проверку Зависимости, сначала освежите в памяти, какую зависимость вызывает вещество: психологическую, физиологическую, или обе— это определит, Проверку каких характеристик вы будите делать. Используйте Логику + Силу Воли в случае психологической зависимости, и Тело + Силу Воли в случае физиологической. Если вещество вызывает обе зависимости, вам нужно делать обе этих проверки. Порог проверки указан в **Таблице Зависимости** (справа). Если вы пользуетесь более чем одной субстанцией, вам нужно делать Проверку Зависимости для каждой, когда придёт пора делать эту проверку.

Если вы проваливаете Проверку Зависимости, вы получаете качество Зависимость от вещества, которое используете (и не получаете за это дополнительной Кармы). Если у вас уже есть качество Зависимость от данной вещи, то Зависимость становится сильнее на 1 уровень (Умеренная становится Средней, Средняя—Сильной, а Сильная— Выгоранием). Если ваша зависимость уже на стадии Выгорания... Ну... Это не слишком хорошо.

В таком случае ваша Сила Воли или Тело— в зависимости от того, что выше— понижается на 1, а вместе с тем и максимум данной характеристики. Если Сила Воли и Тело одинаковой величины, то уменьшите Тело, если наркотик вызывает физиологическую зависимость, и Волю— если психологическую (в том случае, если наркотик вызывает и ту, и другую зависимости, подбросьте монетку). Если какой-то из этих атрибутов становится равным 0, вы впадаете в кому. Заполните все ячейки на ваших счётчиках Оглушающего и Физического урона; после этого вы начинаете получать по одной ячейке избыточного урона (см. **Избыточный урон**, с. ____).

ТАБЛИЦА ЗАВИСИМОСТИ		
<i>Вещество (или предмет)</i>	<i>Уровень Зависимости</i>	<i>Порог Зависимости</i>

<i>Наркотики:</i>		
Алкоголь	3	2
Кайф	5	3
Толкач	4	3
Джаз	8	3
Камикадзе	9	3
Дальнобойщик	2	1
Нитро	9	3
Неококаин	7	2
Психея	6	2
Сойкаф	1	2
Дзен	3	1
<i>Симсенси:</i>		
ЖЧК, чипы грёз	6	1
ЖЧК, чипы настроения	6	2
ЖЧК, чипы новой личности	7	2
ЖЧК, трип-чипы	8	3
Горячий симсенси	3	1
Легальный сильный симсенси	2	1
Скиллконтакты	5	2
<i>Прочее:</i>		
Привыкание к талисману	суммарная Мощь всех активных талисманов	2
Поглощение Сущности	Магия существа	2

ОТЫГРЫШ ЗАВИСИМОСТИ (Role-Playing Addiction)

Разные металюди справляются с зависимостью по-разному. С точки зрения игромеханики это определяется Уровнем Зависимости (с. ____). Умеренная (Mild) зависимость-- употребление наркотика в умеренных количествах, без выпадения из общества. Время от времени у металюдей с такой зависимостью возникает потребность принять дозу, но они не считают эту привычку проблемой. Они не видят причин считать это проблемой. Большинство, даже когда они не находят сил отказаться от вредной привычки, всё равно считает, что у них нет никаких проблем. Иными словами, умеренная зависимость-- хоть зависимость, но контролируемая.

Средняя зависимость означает, что у персонажа уже выработалась некоторая сопротивляемость наркотику, и желание в дозе стало сильнее. Он начинает принимать вещество чаще, увеличивает дозу, а то и пробует что-то посильнее. Окружающие начинают замечать, что у него проблемы, несмотря на всё его стремление их скрыть. Побочные эффекты зависимости становятся более явными: у персонажа начинаются перепады настроения, временами на него нельзя положиться, а ещё у него появляются финансовые проблемы, поскольку он проводит всё больше времени, предаваясь своей привычке.

Металюди с сильной зависимостью-- типичные торчки. Они не контролируют себя, они постоянно под кайфом либо в поисках дозы, и каждый нюен их дохода тратится на вредную привычку. Они воруют, они берут кредиты под большой процент, торгуют своим телом-- да всё что угодно делают, лишь бы заполучить достаточно нюен на новую дозу. До чего способен опуститься персонаж с сильной зависимостью, отдано на откуп игроку и мастеру. Нужно, однако, помнить, что опустившись на самое дно, персонаж может просто умереть... Или же найти в себе силы выбраться из ямы, куда себя и загнал.

Выгорание (Burnout)-- та стадия, которая наступает, когда персонаж не просто достиг дна, а опустился ещё ниже. Эти наркоманы постоянно и ярко демонстрируют все эффекты психологической и физиологической зависимости от вещества. Если персонаж остаётся в таком состоянии, то он рискует умереть через несколько недель, а то и дней, и всё это время его здоровье стремительно ухудшается.

Когда персонаж достигает стадии выгорания, то всё становится плохо очень и очень быстро. У него начинаются проблемы с психическим здоровьем, а речь становится невнятной. Дальше у него появляются нарывы, он страдает от инфекций, недержания, и других мерзких побочных эффектов. Вдобавок к физическим болячкам его начинают мучить психические: отключение от реальности, флешбеки, огромные перепады настроения, шизофрения, паранойя и многие другие.

ДОЗА (Getting a Fix)

Если у вас есть зависимость, вам время от времени—насколько часто, зависит от уровня качества Зависимости— нужно принимать порцию вещества, или *дозу*. Если вы сопротивляетесь этой потребности, сделайте Проверку Ломки (Withdrawal Test) по тем же правилам, что Проверку Зависимости, используя модификаторы своего Уровня Зависимости. Если вам не удалось воспротивиться, вам всё ещё нужна доза, или же у вас начинается ломка.

ЛОМКА И ИЗБАВЛЕНИЕ ОТ ЗАВИСИМОСТИ (Withdrawal and Staying Clean)

Ломка— мерзкая вещь, неважно, по своей воле вы пошли на отказ от наркотика, или же вам пришлось. Время, которое будет длиться ломка, зависит от наркотика и степени привыкания. Ломка начинается, когда вы слишком долгое время не используете то, от чего зависимы.; её эффекты описаны в секции, посвящённой качеству Зависимости (с. ____). Если вы смогли удерживаться от употребления наркотика количество недель, равное уровню Зависимости, вы можете сделать Проверку Зависимости от вещества, и, в случае успеха, откупиться от качества Зависимости, заплатив необходимое количество Кармы. Если вы проваливаете проверку или у вас не достаточно кармы, чтобы откупиться, ломка продолжается, и вам снова нужно ждать несколько недель, снова делать Проверку Зависимости, и так далее.

ПЕРЕДОЗ (Overdosing)

Слишком большое количество чего бы то ни было может повредить вам, или даже убить вас. Если вы принимаете вещество, будучи под воздействием этого же вещества, или другого вещества, имеющего похожий эффект (например, толкач и неококаин: они оба увеличивают Реакцию), вы получаете Оглушающий урон, ЗУ которого равно сумме Уровней Зависимости обоих наркотиков. Сопротивляться этому урону можно с помощью Тела + Силы Воли.