



МЯСО ДЛЯ ГРЕБЛИ

ОТЖАРЬ ИХ ВСЕХ!!!

Выжимка из Корника и dlc Прожженные Шестёрки, Прожжённые Лейтенанты и Сложные Мини-Боссы

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000 1001 1002 1003 1004 1005 1006 1007 1008 1009 1010 1011 1012 1013 1014 1015 1016 1017 1018 1019 1020 1021 1022 1023 1024 1025 1026 1027 1028 1029 1030 1031 1032 1033 1034 1035 1036 1037 1038 1039 1040 1

Гейммастера, вы можете использовать следующих NPC, чтобы дополнить ими события. Не стесняйтесь

ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ

ИНТ 3	РЕА 6	ЛВК 5	ТЕХ 2	ХАР 4
ВОЛЯ 4	УДЧ —	СКО 4	ТЕЛ 6	ЭМП 3

Пункты Здоровья 35	Тяжелое Ранение 18	Спасбросок 6
------------------------------	------------------------------	------------------------

Оружие	
Дробовик пл. качества	5d6
Оч. Тяж. Пистолет	4d6

Броня: Кевлар®	
Голова	7 ПЗ
Тело	7 ПЗ

Сум. Навыка Атлетика 9, Рукопашный бой 11, Концентрация 6, Общение 5, Вождение 10, Образование 5, Выносливость 9, Уклонение 7, Первая помощь 4, Пистолеты 10, Проницательность 5, Допрос 6, Язык (Родной) 5, Язык (Уличный сленг) 5, Знание местности (Твой дом) 5, Внимательность 9, Убеждение 6, Сопротивление пыткам/наркотикам 8, Тактическое оружие 10, Скрытность 7

Киберимпланты и Спецснаряжение Боеприпас для дробовика x25, Боеприпасы для Оч. Тяж. пистолета x25, Рация

БУСТЕР

ИНТ	2	РЕА	6	ЛВК	5	ТЕХ	2	ХАР	4
ВОЛЯ	2	УДЧ	—	СКО	4	ТЕЛ	2	ЭМП	3

Пункты Здоровья	20	Тяжелое Ранение	10	Спасбросок	2
-----------------	----	-----------------	----	------------	---

Оружие		Броня: Кожа	
Оч.Тяж. Пистолет пл. кач.	4d6	Голова	4 ПЗ
Потрошители	2d6	Тело	4 ПЗ

Сум. НАВЫКА	Атлетика 9, Рукопашный бой 9, Скрытие/раскрытие объекта 4, Концентрация 4, Общение 5, Вождение 10, Образование 4, Выносливость 6, Уклонение 7, Первая помощь 4, Пистолеты 12, Порницательность 5, Допрос 6, Язык (Родной) 4, Язык (Уличный сленг) 4, Знание местности (Твой дом) 4, Оружие ближнего боя 11, Внимательность 6, Убеждение 6, Сопротивление пыткам/наркотикам 4, Скрытность 7
-------------	--

КИБЕРИМПЛАНТЫ и СпецСНАРЯЖЕНИЕ	Боеприпасы для Оч. тяж. пистолета x30, Одноразовый телефон, Потрошители, Техноволосы
--------------------------------	--

ИНТ	4	РЕА	6	ЛВК	4	ТЕХ	4	ХАР	3
ВОЛЯ	3	УДЧ	—	СКО	3	ТЕЛ	3	ЭМП	3
Пункты Здоровья				Тяжелое Ранение				Спасбросок	
25				13				3	
Оружие						Броня: Кожа			
Оч. Тяж. Пистолет		4d6		Лёгк. ор. бл. боя		1d6		Голова	4 ПЗ
Лук		4d6						Тело	4 ПЗ
Сум. НАВЫКА Атлетика 9, Рукопашный бой 9, Скрытие/раскрытие объекта 4, Концентрация 4, Общение 5, Вождение 10, Образование 4, Выносливость 6, Уклонение 7, Первая помощь 4, Пистолеты 12, Проницательность 5, Допрос 6, Язык (Родной) 4, Язык (Уличный сленг) 4, Знание местности (Твой дом) 4, Оружие ближнего боя 11, Внимательность 6, Убеждение 6, Сопротивление пыткам/наркотикам 4, Скрытность 7									
КИБЕРИМПЛАНТЫ И СПЕЦСНАРЯЖЕНИЕ Боеприпасы для Оч. тяж. пистолета x20, Стрелы x20, Вербка, Фонарик, Нейролинк (Личный порт)									

ИНТ	3	РЕА	7	ЛВК	4	ТЕХ	2	ХАР	2		
ВОЛЯ	3	УДЧ	—	СКО	3	ТЕЛ	5	ЭМП	3		
Пункты Здоровья				30		Тяжелое Ранение		15			
						Спасбросок		5			
Оружие						Броня: Кевлар®					
Ш. винтовка плох. кач.		5d6		Сред. оружие ближнего боя		2d6		Голова		7 ПЗ	
Очень тяжелый пистолет		4d6						Тело		7 ПЗ	
Сум. Навыка Атлетика 8, Автоматический огонь 10, Рукопашный бой 6, Концентрация 7, Общение 5, Образование 5, Уклонение 6, Первая помощь 4, Пистолеты 10, Проницательность 5, Допрос 6, Язык (Родной) 5, Язык (Уличный сленг) 5, Знание местности (Твой дом) 5, Оружие ближнего боя 6, Внимательность 5, Убеждение 4, Сопротивление пыткам/наркотикам 5, Тактическое оружие 10, Скрытность 6											
Киберимпланты и СпецСнаряжение Винтовочные патроны x40, Боеприпасы для Оч. тяж. пистолета x20, Рация											

ИНТ	7	РЕА	5	ЛВК	4	ТЕХ	7	ХАР	4
ВОЛЯ	5	УДЧ	—	СКО	5	ТЕЛ	3	ЭМП	4
Пункты Здоровья		30		Тяжелое Ранение			15		
						Спасбросок			
						3			
Оружие					Броня: Комбинезон Бодивейт				
Очень Тяжелый Пистолет					4d6				
					Голова				
					11 ПЗ				
					Тело				
					11 ПЗ				
СУМ. НАВЫКА Интерфейс 4, Атлетика 9, Знание техники 13, Рукопашный бой 6, Скрытие/раскрытие объекта 11, Концентрация 9, Общение 6, Криптография 11, Дедукция 11, Образование 11, Электроника/Безопасность 11, Уклонение 6, Первая помощь 9, Фальсификация 13, Пистолеты 10, Проницательность 6, Язык (Родной) 9, Язык (Уличный сленг) 9, Знание местности (Твой дом) 13, Поиск информации 9, Внимательность 11, Убеждение 6, Взлом замков 11, Сопротивление пыткам/наркотикам 7, Скрытность 8									
КИБЕРИМПЛАНТЫ И СПЕЦСНАРЯЖЕНИЕ Боеприпасы для Оч. тяж. пистолета x50, Фонарик, Очки виртуальности, Нейролинк (Личный порт)									
ПРОГРАММЫ НА КИБЕРДЕКЕ Банхаммер, Декалом, Стиратель, Адская стрела, Щит, Меч, Червь									

ИНТ	3	РЕА	6	ЛВК	6	ТЕХ	5	ХАР	4		
ВОЛЯ	5	УДЧ	—	СКО	4	ТЕЛ	6	ЭМП	4		
Пункты Здоровья			40		Тяжелое Ранение			20		Спасбросок	6

Оружие				Броня: Л Бронекостюм	
Дробовик	5d6	Лёгк. оруж. ближнего боя	1d6	Голова	11 ПЗ
Т. пистолет	3d6	Тяж. оружие ближнего боя	3d6	Тело	11 ПЗ

Сум. Навыка	Атлетика 12, Знание техники 9, Рукопашный бой 8, Концентрация 7, Общение 6, Дедукция 7, Вождение 10, Образование 5, Электроника/Безопасность 9, Выносливость 11, Уклонение 8, Первая помощь 7, Пистолеты 10, Проницательность 6, Автомеханика 7, Язык (Родной) 5, Язык (Уличный сленг) 5, Знание местности (Твой дом) 5, Оружие ближнего боя 10, Фельдшер 7, Внимательность 8, Убеждение 6, Взлом замков 7, Сопротивление пыткам/наркотикам 10, Тактическое оружие 10, Скрытность 10, Оружейник 9, Выживание в пустыне 7
-------------	--

КИБЕРИМПЛАНТЫ И СПЕЦСНАРЯЖЕНИЕ	Боеприпас для дробовика x25, Боеприпас для Тяж. пистолета x25, Агент, Пистолет-крюк, Рация, Палатка и оборудование для кемпинга, Назальные фильтры, Нейролинк (Разъем для щепок, Щепка тактильного усиления)
--------------------------------	--

ИНТ	4	РЕА	8 (6)	ЛВК	6 (4)	ТЕХ	4	ХАР	6								
ВОЛЯ	5	УДЧ	—	СКО	6 (4)	ТЕЛ	7	ЭМП	4								
Пункты Здоровья				40				Тяжелое Ранение		20		Спасбросок		7			
Оружие										Броня: С Бронекостюм							
Штурм. винтовка		5d6		Среднее оружие ближнего боя		2d6		Голова		12 ПЗ							
Оч. тяж. пистолет		4d6						Тело		12 ПЗ							
Сум. НАВЫКА														Атлетика 10 (8), Автоматический огонь 12 (10), Рукопашный бой 10 (8), Концентрация 7, Общение 6, Дедукция 6, Вождение 12 (10), Образование 6, Уклонение 10 (8), Первая помощь 6, Пистолеты 10 (8), Проницательность 6, Допрос 8, Язык (Родной) 6, Язык (Уличный сленг) 6, Знание местности (Твой дом) 6, Оружие ближнего боя 10 (8), Внимательность 6, Убеждение 8, Сопротивление пыткам/наркотикам 10, Тактическое оружие 10 (8), Скрытность 8 (6), Тактика 6			
КИБЕРИМПЛАНТЫ И СпецСнаряжение														Боеприпасы для штурм. винтовки x50, Боеприпасы для Оч. тяж. пистолета x30, пуленепробиваемый щит (10 ПЗ) Бинокль, Одноразовый телефон, Фонарик, Наручники X2, Рация, Радио сканер/Музыкальный проигрыватель, Нейролинк (Керезников)			

ИНТ	6	РЕА	8	ЛВК	8	ТЕХ	3	ХАР	5		
ВОЛЯ	6	УДЧ	—	СКО	6	ТЕЛ	6	ЭМП	6		
Пункты Здоровья			40		Тяжелое Ранение			20		Спасбросок	6

Оружие				Броня: Л Бронекостюм	
Штурмовая винтовка	5d6	Лёгк. оружие ближнего боя	1d6	Голова	11 ПЗ
Оч. тяжелый пистолет	4d6			Тело	11 ПЗ

Сум. НАВЫКА Автопарк семьи 4, Обращение с животными 8, Атлетика 14, Автоматический огонь 12, Знание техники 5, Рукопашный бой 14, Концентрация 10, Общение 6, Криминология 10, Вождение 14, Образование 8, Выносливость 10, Уклонение 14, Первая помощь 5, Пистолеты 14, Проницательность 8, Автомеханика 7, Язык (Родной) 8, Язык (Уличный сленг) 8, Знание местности (Бесплодные земли) 10, Знание местности (Твой дом) 8, Оружие ближнего боя 12, Внимательность 14, Убеждение 7, Спротивление пыткам/наркотикам 12, Тактическое оружие 14, Скрытность 12, Знание улиц 9, Выслеживание 10

КИБЕРИМПЛАНТЫ И СпецСНАРЯЖЕНИЕ	Боеприпасы для штурм. винтовки x60, Боеприпасы для Оч. тяж. пистолета x40, Наручники X2, Трекер мячика, Комплект Кибераудио (Усиленный слух), Киберглаз (Тактический прицел, Телеоптика), Нейролинк (Личный порт)
--------------------------------	---

ИНТ	5	РЕА	8	ЛВК	6	ТЕХ	7	ХАР	4
ВОЛЯ	4	УДЧ	—	СКО	6	ТЕЛ	5	ЭМП	3
Пункты Здоровья				Тяжелое Ранение				Спасбросок	
35				18				5	
Оружие						Броня: Л Бронекостюм			
Огнемёт		3d6	Тяжелое Оружие		3d6	Голова		11 ПЗ	
Тяжелый Пистолет		3d6	Ближнего Боя			Тело		11 ПЗ	
<p>Сум. НАВЫКА Боевое чутьё 4, Атлетика 11, Знание техники 12, Рукопашный бой 10, Концентрация 8, Общение 5, Подрывник 13, Вождение 10, Образование 7, Уклонение 13, Первая помощь 9, Пистолеты 14, Оружие кр. калибра 14, Проницательность 5, Допрос 10, Язык (Родной) 7, Язык (Уличный сленг) 7, Знание местности (Твой дом) 7, Оружие ближнего боя 13, Внимательность 12, Убеждение 6, Сопр. пыткам/наркотикам 14, Наука (Химия) 10, Скрытность 10, Знаторк Улиц 8, Тактика 8</p>									
<p>Киберимпланты и СпецСнаряжение Боеприпасы для огнемёта (Зажигательные Боеприпасы для дробовика) x8, Боеприпасы для Оч. тяж. пистолета x50, Зажигательная граната x1, Светошумовая граната x1, Комплект Кибераудио (Демпфер), Киберглаз x2 (Анти-ослепление x2), Назальные фильтры</p>									

ИНТ	5	РЕА	8	ЛВК	8	ТЕХ	5	ХАР	4						
ВОЛЯ	7	УДЧ	—	СКО	8	ТЕЛ	10	ЭМП	0						
Пункты Здоровья				55				Тяжелое Ранение		28		Спасбросок		10	

Оружие				Броня: Подкожная			
Выкидной гранатомет	6d6	Киберзмея	4d6	Голова	11 ПЗ		
Выкидной тяжелый ПП	3d6	Когти росوماхи	3d6	Тело	11 ПЗ		

Сум. Навыка Атлетика 16, Автоматический огонь 14, Знание техники 11, Рукопашный бой 15, Концентрация 6, Общение 2, Вождение 10, Образование 7, Выносливость 10, Уклонение 13, Первая помощь 6, Пистолеты 12, Оружие кр. калибра 14, Проницательность 2, Допрос 13, Язык (Родной) 7, Язык (Уличный сленг) 7, Знание местности (Твой дом) 7, Оружие ближнего боя 17, Внимательность 9, Убеждение 6, Сопротивление пыткам/наркотикам 15, Скрытность 10, Выслеживание 10

Киберимпланты и СпецСнаряжение Броневая граната x2, Боеприпасы в тяж. пистолету x100, Киберрука x2 (Выкидной гранатомёт x2, Выкидной тяжелый ПП, Когти росوماхи), Кибернога x2 (Прыжковый ускоритель x2), Киберзмея, Искусственные мышцы и усиленные кости, Нейролинк (Разъём для щёпок, Редактор боли), Подкожная броня

ПРОЖЕННЫЙ ОПЕРАТИВНИК СЛУЖБЫ БЕЗОПАСНОСТИ

ИНТ	5	РЕА	7	ЛВК	4	ТЕХ	2	ХАР	2
ВОЛЯ	3	УДЧ	—	СКО	4	ТЕЛ	5	ЭМП	3
Пункты Здоровья				30		Тяжелое Ранение		15	
						Спаспробоск		5	
Оружие						Защита: Л Бронекостюм			
Штурм. Винтовка Плох. кач-ва				5d6		Голова		11 ОС	
О.Т. Пистолет Плох. кач-ва				4d6		Тело		11 ОС	
Сумма Навыка Атлетика 8, Автомат. огонь 14, Рукопашный бой 8, Концентрация 7, Общение 5, Образование 7, Уклонение 6, Первая помощь 4, Пистолеты 12, Проницательность 5, Допрос 6, Язык (Родной) 9, Язык (Уличный сленг) 7, Знание местности (Ваш дом) 7, Оружие ближнего боя 6, Внимательность 8, Убеждение 4, Сопротивление пыткам/наркотикам 8, Тактическое оружие 12, Скрытность 6									
Киберимпланты и Снаряжение Винтовочные патроны x40, Патроны ОТ Пистолета x20, Рация (коммуникатор)									

сделай свою шестёрку!

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР	
ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП	
Пункты Здоровья		Тяжелое Ранение		Спаспробоск	
Оружие				Броня: Подкожная	
				Голова	ПЗ
				Тело	ПЗ
Сум. Навыка Атлетика __, Автоматический огонь __, Знание техники __, Рукопашный бой __, Концентрация __, Общение __, Вождение __, Образование __, Выносливость __, Уклонение __, Первая помощь __, Пистолеты __, Оружие кр. калибра 14, Проницательность __, Допрос __, Язык (Родной) __, Язык (Уличный сленг) __, Знание местности (Твой дом) __, Оружие ближнего боя __, Внимательность __, Убеждение __, Сопротивление пыткам/наркотикам __, Скрытность __, Выслеживание __					
Киберимпланты и СпецСнаряжение					

ПРОЖЖЕННЫЕ ШЕСТЕРКИ

ПРОЖЖЕННЫЙ БУСТЕР

ИНТ	4	РЕА	6	ЛВК	5	ТЕХ	2	ХАР	4
ВОЛЯ	4	УДЧ	—	СКО	6	ТЕЛ	4	ЭМП	3
Пункты Здоровья				30		Тяжелое Ранение		15	
						Спаспробоск		4	
Оружие					Защита: Кожа				
О.Т. Пистолет Плох. кач-ва			4d6		Голова			4 ОС	
Когти росوماхи			3d6		Тело			4 ОС	
Сумма Навыка		Атлетика 9, Рукопашный бой 9, Скрытие/раскрытие объекта 6, Концентрация 8, Общение 5, Вождение 10, Образование 6, Выносливость 6, Уклонение 7, Первая помощь 4, Пистолеты 12, Проницательность 5, Допрос 6, Язык (Родной) 8, Язык (Уличный сленг) 6, Знание местности (Ваш дом) 6, Оружие ближнего боя 12, Внимательность 8, Убеждение 6, Сопротивление пыткам/наркотикам 8, Скрытность 7							
Киберимпланты и Снаряжение		Патроны ОТ Пистолета x30, 1-разовый Мобильник, Черное Кружево x1, Когти Росوماхи, Техноволосы							

ПРОЖЖЕННЫЙ ДОРОЖНЫЙ БАНДИТ

ИНТ	6	РЕА	6	ЛВК	6	ТЕХ	4	ХАР	3
ВОЛЯ	3	УДЧ	—	СКО	5	ТЕЛ	3	ЭМП	3
Пункты Здоровья				25		Тяжелое Ранение		13	
						Спаспробоск		3	
Оружие					Защита: Кевлар®				
Очень Тяжелый Пистолет Плох. кач-ва			4d6		Оч. Тяж. Оружие Бл. Боя Плохого Кач-ва			4d6	
					Голова			7 ОС	
					Тело			7 ОС	
Сумма Навыка		Атлетика 8, Рукопашный бой 8, Концентрация 5, Общение 6, Вождение 12, Образование 8, Выносливость 5, Уклонение 11, Первая помощь 6, Пистолеты 10, Проницательность 5, Автомеханика 10, Язык (Родной) 10, Язык (Уличный сленг) 8, Знание местности (Ваш дом) 8, Оружие ближнего боя 12, Внимательность 10, Убеждение 5, Скрытность 8, Выслеживание 10, Выживание в пустыне 8							
Киберимпланты и Снаряжение		Патроны ОТ Пистолета x20, Верёвка, Фонарик, Нейролинк (Личный порт)							

ПРОЖЖЕННЫЕ ШЕСТЕРКИ

ПРОЖЖЕННЫЙ ОПЕРАТИВНИК СЛУЖБЫ БЕЗОПАСНОСТИ

ИНТ	5	РЕА	7	ЛВК	4	ТЕХ	2	ХАР	2																		
ВОЛЯ	3	УДЧ	—	СКО	4	ТЕЛ	5	ЭМП	3																		
Пункты Здоровья				30		Тяжелое Ранение		15		Спаспробоск		5															
Оружие						Защита: Л Бронекостюм																					
Штурм. Винтовка Плох. кач-ва						5d6						Голова		11 ОС													
О.Т. Пистолет Плох. кач-ва						4d6						Тело		11 ОС													
Сумма Навыка														Атлетика 8, Автомат. огонь 14, Рукопашный бой 8, Концентрация 7, Общение 5, Образование 7, Уклонение 6, Первая помощь 4, Пистолеты 12, Проницательность 5, Допрос 6, Язык (Родной) 9, Язык (Уличный сленг) 7, Знание местности (Ваш дом) 7, Оружие ближнего боя 6, Внимательность 8, Убеждение 4, Сопротивление пыткам/наркотикам 8, Тактическое оружие 12, Скрытность 6													
Киберимпланты и Снаряжение														Винтовочные патроны x40, Патроны ОТ Пистолета x20, Рация (коммуникатор)													

СДЕЛАЙ СВОЮ ШЕСТЁРКУ!

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР											
ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП											
Пункты Здоровья		Тяжелое Ранение		Спаспробоск											
Оружие				Броня: Подкожная											
				Голова		ПЗ									
				Тело		ПЗ									
Сум. Навыка								Атлетика __, Автоматический огонь __, Знание техники __, Рукопашный бой __, Концентрация __, Общение __, Вождение __, Образование __, Выносливость __, Уклонение __, Первая помощь __, Пистолеты __, Оружие кр. калибра 14, Проницательность __, Допрос __, Язык (Родной) __, Язык (Уличный сленг) __, Знание местности (Твой дом) __, Оружие ближнего боя __, Внимательность __, Убеждение __, Сопротивление пыткам/наркотикам __, Скрытность __, Выслеживание __							
Киберимпланты и СпецСнаряжение															

ПРОЖЖЕННЫЕ ШЕСТЕРКИ

СДЕЛАЙ СВОЮ ШЕСТЁРКУ!

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
ВОЛЯ	УДЧ —	СКО	ТЕЛ	ЭМП
Пункты Здоровья		Тяжелое Ранение		Спасбросок
Оружие				Броня: Подкожная
				Голова ПЗ
				Тело ПЗ
<p>Сум. Навыка Атлетика __, Автоматический огонь __, Знание техники __, Рукопашный бой __, Концентрация __, Общение __, Вождение __, Образование __, Выносливость __, Уклонение __, Первая помощь __, Пистолеты __, Оружие кр. калибра 14, Проницательность __, Допрос __, Язык (Родной) __, Язык (Уличный сленг) __, Знание местности (Твой дом) __, Оружие ближнего боя __, Внимательность __, Убеждение __, Сопротивление пыткам/наркотикам __, Скрытность __, Выслеживание __</p>				
Киберимпланты и СпецСнаряжение				

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
ВОЛЯ	УДЧ —	СКО	ТЕЛ	ЭМП
Пункты Здоровья		Тяжелое Ранение		Спасбросок
Оружие				Броня: Подкожная
				Голова ПЗ
				Тело ПЗ
<p>Сум. Навыка Атлетика __, Автоматический огонь __, Знание техники __, Рукопашный бой __, Концентрация __, Общение __, Вождение __, Образование __, Выносливость __, Уклонение __, Первая помощь __, Пистолеты __, Оружие кр. калибра 14, Проницательность __, Допрос __, Язык (Родной) __, Язык (Уличный сленг) __, Знание местности (Твой дом) __, Оружие ближнего боя __, Внимательность __, Убеждение __, Сопротивление пыткам/наркотикам __, Скрытность __, Выслеживание __</p>				
Киберимпланты и СпецСнаряжение				

ПРОЖЕННЫЕ ЛЕЙТЕНАНТЫ

Добро пожаловать, гейм-мастер. Во второй части серии "Прожжённые", мы расскажем о лейтенантах из основной книги правил **Cyberpunk RED**. Но сначала нам необходимо некоторые пояснения:

Что Такое Прожженные?

Прожженные — это префикс, означающий "оптимизирован для боя". Он устанавливает уровень игры, который обеспечивает нужную сложность для персонажей, прокачанных для боя, и при этом позволяет им чувствовать свою крутость, не нарушая экономику игры и не увеличивая количество вражеских бойцов в бою.

Что Такое Прокачанная Группа?

Прокачанная группа — это группа, состоящая из прокачанных персонажей игроков. Если хотя бы один член группы не считается Прокачанным, у вас не Прокачанная группа и вам нужно соблюдать осторожность: Прожженные враги, скорее всего, станут причиной смерти слабых персонажей игроков.

Что Такое Прокачанный Персонаж?

Персонаж игрока считается Прокачанным, если он соответствует любому из следующих критериев:

- РЕА 8 в сочетании с навыком Уклонения 6 или выше.
- Способность атаковать со СТАтами + Навык + Модификатор равен 15 выше.
- ВОЛЯ + ТЕП 16 или выше.
- Владеет оружием категорией цены Роскошь или выше.
- ЛВК 8 в сочетании с СКО 8.
- Навык Автоматического Огня или боевых искусств 6 или выше.
- Ранг соло 4 или выше.

Прожженные Лейтенанты

Следующие Прожженные Лейтенанты сбалансированы для использования в качестве замены лейтенантов из основной книги правил **Cyberpunk RED (СТР 414)**, но только против Прокачанных групп (см. выше) и из расчета один лейтенант на двух эджераннеров.

В классическом смешанном столкновении один Прожженный Лейтенант стоит двух Прожженных Шестёрок. Эти НИПы созданы не для того, чтобы вытирать пол перед игроками, а для того, чтобы бросить им вызов, даря им при этом чувство собственной крутости, которую они и хотели отыгрывать.

В отличие от Прожженных Шестёрок, которых можно аккуратно использовать против не прокачанных групп с минимальными отклонениями баланса игры, использование Прожженных Лейтенантов — это прямой путь на их похороны.

ПРОЖЖЕННЫЕ ЛЕЙТЕНАНТЫ

ТАКТИКА ПРОЖЖЕННОГО ЛЕЙТЕНАНТА

Если вы хотите добавить дополнительную перчинку к встрече с Прожженным Лейтенантом, сделайте бросок по таблице ниже, чтобы определить его тактику:

1d10	Тактика Прожженного Лейтенанта
1	Лейтенант и его союзники устраивают засаду на группу (CP:R СТР 399).
2	Лейтенант использует живой щит (CP:R СТР 184).
3	Лейтенант приказывает своим союзникам сосредоточиться на определенном игроке.
4	Лейтенант приказывает своим союзникам устроить молниеносную атаку на группу игроков.
5	Лейтенант находится в защищённой позиции, используя укрытия.
6	Сумма Навыков "Первая помощь" и "Парамедик" у Лейтенанта по 14 баллов каждая.
7	Лейтенант установил бронированную гранату (CP:R СТР 345) в качестве ловушки перед боем, где-то на поле. Чтобы заметить ее, требуется проверка навыка Внимательности СЛ15. Для ее обезвреживания требуется проверка навыка Подрывник СЛ9. Граната взорвется, если любой персонаж переместится в квадрат, в котором она установлена.
8	Лейтенант провел обширное исследование боевых возможностей партии.
9	Лейтенант имеет ХАР 6, репутацию 2. Он пытается устроить "Запугивание" (CP:R СТР 194) либо до начала боя, либо непосредственно перед самим боем.
10	Лейтенант имеет Сумму Навыка Тактика 16 и является командиром.

ПРОЖЕННЫЕ ЛЕЙТЕНАНТЫ

ПРОЖЕННЫЙ НЕТРАННЕР (ПРОТИВ ЛЮДЕЙ)

ИНТ	7	РЕА	5	ЛВК	4	ТЕХ	7	ХАР	4
ВОЛЯ	7	УДЧ	—	СКО	5	ТЕЛ	4	ЭМП	4
Пункты Здоровья				40		Тяжелое Ранение		20	
						Спаспробоск		4	
Оружие						Защита: Л Бронекостюм			
Оч. Тяжелый Пистолет		4d6				Голова		11 ОС	
						Тело		11 ОС	
Сумма Навыка		Атлетика 9, Знание техники 13, Рукопашный бой 6, Бизнес Скрытие/раскрытие объекта 11, Концентрация 11, Общение 6, Криптография 11, Дедукция 11, Образование 12, Электроника/Безопасность 11, Уклонение 10, Первая помощь 9, Фальсификация 13, Пистолеты 12, Проницательность 6, Язык (Родной) 11, Язык (Уличный сленг) 9, Поиск информации 13, Знание местности (Выбор ГМ) 13, Знание местности (Ваш Дом) 9, Внимательность 11, Убеждение 6, Взлом замков 11, Сопротивление пыткам/наркотикам 9, Скрытность 12, Тактика 12							
Ролевая Способность		Интерфейс 4							
Киберимпланты и Снаряжение		Пистолетные боеприпасы x50, Фонарик, Очки Виртуальности, Нейролинк, Личный порт, Кибердека • Программы: Доспехи x2, Банхаммер, Декалом, Адская Стрела x2, Щит							

ПРОЖЕННЫЙ НЕТРАННЕР (ПРОТИВ ПРОГРАММ)

ИНТ	7	РЕА	5	ЛВК	4	ТЕХ	7	ХАР	4
ВОЛЯ	7	УДЧ	—	СКО	5	ТЕЛ	4	ЭМП	4
Пункты Здоровья				40		Тяжелое Ранение		20	
						Спаспробоск		4	
Оружие						Защита: Л Бронекостюм			
Оч. Тяжелый Пистолет		4d6				Голова		11 ОС	
						Тело		11 ОС	
Сумма Навыка		Атлетика 9, Знание техники 13, Рукопашный бой 6, Бизнес Скрытие/раскрытие объекта 11, Концентрация 11, Общение 6, Криптография 11, Дедукция 11, Образование 12, Электроника/Безопасность 11, Уклонение 10, Первая помощь 9, Фальсификация 13, Пистолеты 12, Проницательность 6, Язык (Родной) 11, Язык (Уличный сленг) 9, Поиск информации 13, Знание местности (Выбор ГМ) 13, Знание местности (Ваш Дом) 9, Внимательность 11, Убеждение 6, Взлом замков 11, Сопротивление пыткам/наркотикам 9, Скрытность 12, Тактика 12							
Ролевая Способность		Интерфейс 4							
Киберимпланты и Снаряжение		Пистолетные боеприпасы x50, Фонарик, Очки Виртуальности, Нейролинк, Личный порт, Кибердека • Программы: Доспехи, Убийца, Быстрый Гонзалес x2, Меч x2							

ПРОЖЕННЫЕ ЛЕЙТЕНАНТЫ

ПРОЖЕННЫЙ ШЕФ
РЕСТАВРАТОРОВ (МОЛНИЯ)

ИНТ	3	РЕА	8	ЛВК	6	ТЕХ	5	ХАР	4
ВОЛЯ	5	УДЧ	—	СКО	6	ТЕЛ	6	ЭМП	4

Пункты Здоровья
40

Тяжелое Ранение
20

Спаспробоск
6

Оружие				Защита: Л Бронекостюм	
Тяж. Ор. Ближ. Боя		3d6		Голова 11 ОС	
Дробовик		5d6		Тело 11 ОС	

СУММА НАВЫКА Атлетика 12, Знание техники 9, Рукопашный бой 8, Бизнес Скрытие/раскрытие объекта 5, Концентрация 7, Общение 6, Дедукция 7, Подрывник 7, Вождение 12, Образование 5, Электроника/Безопасность 9, Выносливость 11, Уклонение 12, Первая помощь 7, Проницательность 6, Автомеханика 7, Язык (Родной) 7, Язык (Уличный сленг) 5, Знание местности (Ваш Дом) 5, Оружие ближнего боя 14, Парамедик 7, Внимательность 8, Убеждение 6, Взлом замков 7, Соппротивление пыткам/наркотикам 10, Тактическое оружие 14, Скрытность 10, Тактика 10, Оружейник 9, Выживание в пустыне 7

КИБЕРИМПЛАНТЫ И СНАРЯЖЕНИЕ Жаканы x25, Агент, Коммуникатор (Рация), Палатка и оборудование для кемпинга, Нейролинк, Керезников

ПРОЖЕННЫЙ ШЕФ
РЕСТАВРАТОРОВ (ГРОМ)

ИНТ	3	РЕА	6	ЛВК	6	ТЕХ	5	ХАР	4
ВОЛЯ	5	УДЧ	—	СКО	4	ТЕЛ	6	ЭМП	4

Пункты Здоровья
40

Тяжелое Ранение
20

Спаспробоск
6

Оружие				Защита: Л Бронекостюм	
Тяж. Ор. Ближ. Боя		3d6		Голова 11 ОС	
Оч. Тяжелый Пистолет		4d6		Тело 11 ОС	

СУММА НАВЫКА Атлетика 12, Знание техники 9, Рукопашный бой 8, Бизнес Скрытие/раскрытие объекта 5, Концентрация 7, Общение 6, Дедукция 7, Подрывник 12, Вождение 10, Образование 5, Электроника/Безопасность 9, Выносливость 11, Уклонение 12, Первая помощь 7, Пистолеты 14, Оружие кр. калибра 12, Проницательность 6, Автомеханика 7, Язык (Родной) 7, Язык (Уличный сленг) 5, Знание местности (Ваш Дом) 5, Оружие ближнего боя 14, Парамедик 7, Внимательность 8, Убеждение 6, Взлом замков 7, Соппротивление пыткам/наркотикам 10, Скрытность 10, Тактика 10, Оружейник 9, Выживание в пустыне 7

КИБЕРИМПЛАНТЫ И СНАРЯЖЕНИЕ Боеприпасы для Оч. Тяж. Пистолета x25, Агент, Коммуникатор (Рация), Палатка и об. для кемпинга, Киберрука, Выкидной Гранатомёт (Бронебояная Граната x1, Дымовая Граната x1)

ПРОЖЕННЫЕ ЛЕЙТЕНАНТЫ

ПРОЖЕННЫЙ ОФИЦЕР СЛУЖБЫ БЕЗОПАСНОСТИ (РЭЙД)	ИНТ	5	РЕА	8	ЛВК	6	ТЕХ	4	ХАР	6	
	ВОЛЯ	5	УДЧ	—	СКО	6	ТЕЛ	7	ЭМП	5	
	Пункты Здоровья		40		Тяжелое Ранение		20		Спаспробоск		7
	Оружие						Защита: Л Бронекостюм				
	Штурмовая Винтовка		5d6		Голова		11 ОС		Тело		11 ОС
Подствольный Дробовик		5d6									
Сумма Навыка		Атлетика 12, Автомат. огонь 12, Рукопашный бой 12, Концентрация 7, Общение 6, Дедукция 7, Вождение 12, Образование 7, Уклонение 10, Первая помощь 6, Пистолеты 12, Проницательность 6, Допрос 8, Язык (Родной) 9, Язык (Знатор Улиц) 7, Знание местности (Ваш Дом) 7, Внимательность 7, Убеждение 8, Сопротивление пыткам/наркотикам 10, Тактическое оружие 12, Скрытность 8, Тактика 12									
Киберимпланты и Снаряжение		Винтовочные Патроны x50, Экспансивные Боеприпасы x2, Светошумовая Граната x1, Агент, Фонарик, Пистолет-крюк, Коммуникатор (Рация), Кибернога x2									

ПРОЖЕННЫЙ ОФИЦЕР СЛУЖБЫ БЕЗОПАСНОСТИ (ОСАДА)	ИНТ	5	РЕА	8 (6)	ЛВК	6 (4)	ТЕХ	4	ХАР	6	
	ВОЛЯ	5	УДЧ	—	СКО	6 (4)	ТЕЛ	7	ЭМП	4	
	Пункты Здоровья		40		Тяжелое Ранение		20		Спаспробоск		7
	Оружие						Защита: Т Бронекостюм				
	Тяжелый ПП		3d6		Голова		13 ОС		Тело		13 ОС
Сумма Навыка		Атлетика 12 (10), Автомат. огонь 14 (12), Рукопашный бой 12 (10), Концентрация 7, Общение 6, Дедукция 7, Вождение 12 (10), Образование 7, Уклонение 10 (8), Первая помощь 6, Пистолеты 12 (10), Проницательность 6, Допрос 8, Язык (Родной) 9, Язык (Знатор Улиц) 7, Знание местности (Ваш Дом) 7, Внимательность 7, Убеждение 8, Сопротивление пыткам/наркотикам 10, Скрытность 8 (6), Тактика 12									
Киберимпланты и Снаряжение		Пуленепробиваемый Щит, Пистолетные боеприпасы x80, Граната со Слезоточивым Газом x2, Агент, Фонарик, Пистолет-крюк, Наручники x2, Коммуникатор (Рация), Киберглаза x2, Назальные Фильтры									

ПРОЖЖЕННЫЕ МИНИ-БОССЫ

С возвращением, гейммастер, это третья часть серии DLC для **Cyberpunk RED** "Прожженные"! В этом выпуске мы даем мини-боссам из основной книги правил **Cyberpunk RED** усиленную настройку, и даже добавляем несколько новых, чтобы враги могли сравняться с персонажами игроков, уворачивающимися от пуль, разбрасывающими взрывчатку, стреляющих в головы дилеров смерти. Поскольку это третья часть, мы еще больше накаляем обстановку! Учтите, если группа игроков не достаточно сильна (**СМ. ПЛ СТР. 2**), эти прожженные мини-боссы определенно закаты панихиду по ним.

Как и все усиленные противники, следующие мини-боссы предназначены не для того, чтобы вытирать пол перед сильной партией игроков, а для того, чтобы бросить им вызов, при этом не нарушая экономику игры и не увеличивая количество вражеских бойцов в столкновении.

Прежде чем мы перейдем к делу, вот последние предупреждения, игнорируйте их на свой страх и риск: Любая встреча с Прожженным мини-боссом сбалансирована таким образом, чтобы стать смертоносной. Несколько таких столкновений за одно задание или их использование против не закаленных боями экипажей — это прямой путь на похороны персонажей.

Прожженные мини-боссы сбалансированы для использования в качестве замены мини-боссов из основной книги правил **Cyberpunk RED (**СМ. СР:R СТР. 414**), из расчета 1 на 3 Эджраннеров.**

Мини-Повышение для Мини-Боссов

Если эти Мини-Боссы слишком мини для вашей истории, бросьте кубик по таблице ниже, чтобы дать им повышение!

1d10	Мини-Повышение для Прожженного Мини-Босса
1	Увеличьте одну его сумму новыков, которая выше 10, до 17.
2	Его ПЗ увеличилось на 10.
3	Дайте ему 3 ранг командной работы (СМ. СР:R СТР. 153), и дайте ему подчиненного на ваш выбор.
4	Дайте ему средний бронекостюм, который был улучшен техником, сняв штрафы.
5	Дайте ему дополнительные импланты на 600eb.
6	Дайте ему репутацию 5 уровня.
7	Дайте ему ЭМИ-гранату (СМ. СР:R СТР. 345) и Сумму Навыка Атлетика 16.
8	Перед началом боя выдайте ему дозу Чёрного Кружева (СМ. СР:R СТР. 357) или Синтококса (СМ. СР:R СТР. 358).
9	Увеличьте его СКО до 8 или увеличьте их Сумму Навыка Уклонение до 18.
10	Дайте ему жабры (СМ. СР:R СТР. 363) и оберните в экзотический бодискульптинг (СМ. СР:R СТР. 226). Акула? Арована? Сами разберётесь.

ПРОЖЖЕННЫЕ МИНИ-БОССЫ

ПРОЖЖЕННЫЙ УБИЙЦА АРАСАКИ (СОЛО)	ИНТ	6	РЕА	8	ЛВК	8	ТЕХ	6	ХАР	5	
	ВОЛЯ	8	УДЧ	—	СКО	8	ТЕЛ	8	ЭМП	5	
	Пункты Здоровья		50		Тяжелое Ранение		25		Спасбросок		8
	Оружие						Защита: Л. Бронекостюм				
	Тяж. Оружие Бл. Боя Отличного Качества				3d6		Голова		11 ОС		
	Удар Боевыми Искусствами				3d6		Тело		11 ОС		
	СУММА НАВЫКА Атлетика 10, Рукопашный бой 16, Концентрация 10, Общение 7, Образование 8, Уклонение 16, Первая помощь 8, Проницательность 7, Допрос 13, Язык (Родной) 10, Язык (Уличный Сленг) 8, Знание местности (Ваш Дом) 8, Боевые искусства (Карате) 16, Оружие ближнего боя 16, Внимательность 8, Убеждение 7, Соппротивление пыткам/наркотикам 16, Скрытность 16, Тактика 14										
	РОЛЕВАЯ СПОСОБНОСТЬ Боевое Чутьё 6										
	КИБЕРИМПЛАНТЫ И СНАРЯЖЕНИЕ Дымовая Граната x1, Нейролик, Сандвистан, Кибеглаз x2 с ИК/УФ зрение										

ПРОЖЖЕННЫЙ БОЕВИК КОРПОРАЦИИ (СОЛО)	ИНТ	7	РЕА	8	ЛВК	8	ТЕХ	8	ХАР	7	
	ВОЛЯ	8	УДЧ	—	СКО	5	ТЕЛ	12	ЭМП	4	
	Пункты Здоровья		60		Тяжелое Ранение		30		Спасбросок		12
	Оружие						Защита: Л. Бронекостюм				
	Удар Боевыми Искусствами				4d6		Голова		11 ОС		
							Тело		11 ОС		
	СУММА НАВЫКА Атлетика 10, Рукопашный бой 16, Концентрация 12, Общение 10, Образование 9, Электроника/Безопасность 16, Уклонение 14, Первая помощь 10, Проницательность 10, Язык (Родной) 11, Язык (Уличный Сленг) 9, Знание местности (Ваш Дом) 9, Боевые искусства (Дзюдо) 16, Парамедик 16, Внимательность 9, Personal Grooming 14, Убеждение 9, Скрытность 10										
	РОЛЕВАЯ СПОСОБНОСТЬ Боевое Чутьё 6										
	КИБЕРИМПЛАНТЫ И СНАРЯЖЕНИЕ Агент, Коммуникатор (Рация), Кибеглаз с МикроВидео, Искусственные мышцы и усиленные кости, Имплантированный экзоскелет Σ (сигма)										

ПРОЖЖЕННЫЕ МИНИ-БОССЫ

ПРОЖЖЕННЫЙ ВЕТЕРАН
МИЛИТЕХА (СОЛО)

ИНТ	6	РЕА	8	ЛВК	8	ТЕХ	6	ХАР	5
ВОЛЯ	8	УДЧ	—	СКО	7	ТЕЛ	10	ЭМП	4
Пункты Здоровья			55			Тяжелое Ранение			28
Пункты Здоровья			55			Спасбросок			10
Оружие						Защита: Л. Бронекостюм			
Ш.Винтовка с Подствольным Дробовиком				5d6		Голова		11 ОС	
Тяжелый Пистолет				3d6		Тело		11 ОС	
Ролевая Способность Боевое Чутьё 6									
Сумма Навыка Атлетика 16, Рукопашный бой 16, Концентрация 10, Общение 6, Образование 8, Уклонение 16, Первая помощь 8, Пистолеты 16, Проницательность 6, Допрос 13, Язык (Родной) 10, Язык (Уличный Сленг) 8, Знание местности (Ваш Дом) 8, Парамедик 10, Внимательность 8, Убеждение 7, Сопротивление пыткам/наркотикам 16, Тактическое оружие 16, Скрытность 10,Тактика 14									
Киберимпланты и Снаряжение Бронеб. пистолетные патроны x10, Бронеб. винтовочные патроны x10, Бронеб. Жаканы 10, Чёрное Кружево x4, Коммуникатор (Рация), Искусственные мышцы и усиленные кости									

ПРОЖЖЕННЫЙ АУТРАЙДЕР
(КОЧЕВНИК)

ИНТ	6	РЕА	8	ЛВК	8	ТЕХ	5	ХАР	7
ВОЛЯ	8	УДЧ	—	СКО	6	ТЕЛ	8	ЭМП	6
Пункты Здоровья			50			Тяжелое Ранение			25
Пункты Здоровья			50			Спасбросок			8
Оружие						Защита: Л. Бронекостюм			
Тяж. Оружие Бл. Боя Отличного Качества				3d6		Голова		11 ОС	
Ш. Винтовка с Барабанным Магазином				5d6		Тело		11 ОС	
Сумма Навыка Авиационные технологии 11, Атлетика 10, Автомат. огонь 16, Рукопашный бой 16, Концентрация 10, Общение 8, Вождение 20, Образование 8, Уклонение 16, Первая помощь 7, Проницательность 8, Автомеханика 11, Язык (Родной) 10, Язык (Уличный Сленг) 8, Знание местности (Пустоши) 14, Знание местности (Ваш Дом) 8, Оружие ближнего боя 16, Внимательность 8, Убеждение 9, Пилотирование 14, Судоходство 20, Сопротивление пыткам/наркотикам 16, Морская технология 11, Тактическое оружие 16, Скрытность 14, Выживание в пустыне 14									
Ролевая Способность Мото 6 (Бонусы от Способности иже заложены в Сумму Навыков)									
Киберимпланты и Снаряжение Винтовочные патронах100, Трекер маячка, Коммуникатор (Рация), Нейролик, Личный порт, Комплект Кибераудио с Усиленным слухом, Киберглаз с Тактический Прицелом и ТелеОптикой									
Транспорт Байк с Усиленным Шасси, Пуленепробиваемым Стеклом и NOS • Гидроцикл с Пуленепробиваемым Стеклом (хранится у Семьи)									

ПРОЖЖЕННЫЙ ПИРОТЕХНИК (СОЛО/ТЕХНИК)

ПРОЖЖЕННЫЙ СЧАЙПЕР (СОЛО)

ИНТ	7	РЕА	8	ЛВК	8	ТЕХ	4	ХАР	7				
ВОЛЯ	8	УДЧ	—	СКО	6	ТЕЛ	6	ЭМП	4				
Пункты Здоровья				45		Тяжелое Ранение		23		Спасбросок		6	
Оружие						Защита: Л. Бронекостюм							
Снайперская Винтовка Отличного Качества со Снайперским Прицелом						5d6		Голова		11 ОС			
								Тело		11 ОС			
Сумма Навыка Актерское мастерство 15, Атлетика 10, Рукопашный бой 10, Подкуп 15, Скрытие/раскрытие объекта 15, Концентрация 10, Общение 6, Образование 9, Выносливость 16, Уклонение 16, Первая помощь 6, Проницательность 6, Язык (Родной) 11, Язык (Уличный Сленг) 9, Знание местности (Ваш Дом) 9, Внимательность 15, Убеждение 9, Тактическое оружие 16, Скрытность 16, Выживание в пустыне 15													
Ролевая Способность Боевое Чутьё 6													
Киберимпланты и Снаряжение						Бронебойные Боеприпасы x16, Одноразовый Мобильник, Киберглаз x2 с Слабое освещение/ИК/УФ зрение и Тактическим прицелом							