

# Cyberpunk®

БЕГУЩИЕ ПО ГРАНИ

## НАБОР ДЛЯ МИССИЙ

# КНИГА ПРАВИЛ

01

# НАЧНЕМ ИГРУ



## Приветствуем в Тёмном Будущем.

Мир *Cyberpunk* - это сочетание дикости, утончённости, современности и ретроградства. Красивые рокерши-модели сталкиваются с закованными в броню войнами на убогих улицах Найт-Сити, пропитанного неоном города мечты.

Ты Бегущий по Границам, ты хватаешь технологии за горло и не отпускаешь, не боясь устанавливать последние достижения кибертехнологии. Ты имеешь компьютер в мозгах, оружие в руках и камеры в глазах.

Ты – машина.

Быть Бегущим по Границам - это взгляд на жизнь. Ты носишь четкую одежду и планируешь свои преступления в лучших клубах и барах. Твои враги – корпоративные армии, банды киборгов, бронированные убийцы и чипнутые нетраннеры. Твоё оружие – нервы, понимание закона улиц, смелость и арматура, привязанная к бедру. Однако ты ещё не готов. Сначала тебе нужно научиться играть в игру. Эта книга об этом. Обрати внимание, Чумба. То, что ты сейчас прочтёшь, может спасти жизнь твоему Бегущему по Границам.

## СТАТЫ

У каждого персонажа в этой игре есть две основные категории атрибутов: СТАТЫ и Навыки. **СТАТЫ** – это числа, которые описывают способности персонажа в игре.

Например, человек со СТАТОМ 5 лучше, чем человек со СТАТОМ 4, но не так хороший, как человек со СТАТОМ 6. Используются следующие десять СТАТОВ:

**Интеллект (ИНТ):** Насколько ты, как правило, умён, сообразителен и осведомлён.

**Реакция (РЕА):** Время реакции и координация.

**Ловкость (ЛВК):** Твои спортивные данные.

**Техника (ТЕХ):** Твоё умение обращаться с инструментами и приборами.

**Стиль (СТЛ):** Твоя способность производить впечатление и оказывать влияние на окружающих.

**Воля (ВОЛЯ):** Твоя решимость, мужество и способность не сдаваться перед лицом трудностей.

**Удача (УДЧ):** Особый СТАТ. Подробнее см. в разделе *Использование Удачи* на [стр. 5](#).

**Скорость (СКО):** Твоя скорость движения при беге, плавании, лазании и т.д.

**Телосложение (ТЕЛ):** Твоя грубая сила и выносливость.

**Эмпатия (ЭМП):** Твоя способность относиться к окружающим и заботиться о них.

## НАВЫКИ

Навыки представляют собой вещи, которым твой персонаж обучен и натренирован. Чем выше уровень навыка, тем лучше ты обучен этому навыку. Каждый навык связан с определенным СТАТОМ. Например, навык «Оружие Ближнего Боя» связан со СТАТОМ ЛВК. Подробнее о том, как они используются вместе, читай в разделе «Больше о Навыках» ([стр. 4](#)).

<b>Навыки используемые в наборе <i>Cyberpunk: Бегущие по Границам.</i></b>	<b>Выносливость ..... ВОЛЯ</b>
<b>Автоматический Огонь ..... РЕА</b>	Навык выдерживания суровых условий окружающей среды и трудностей.
Навык, позволяющий удерживать цель при автоматическом огне, удерживая отдачу.	<b>Выслеживание ..... ИНТ</b>
<b>Актёрское Мастерство ..... СТЛ</b>	Навык отслеживания следов и других улик, оставленных позади.
Умение вживаться роль, маскироваться под кого-то другого, реального или вымышленного, а также симулировать эмоции и настроение.	<b>Гардероб и Стиль ..... СТЛ</b>
<b>Атлетика ..... ЛВК</b>	Навык подбора правильной одежды, знание, что носить, и как выглядеть круто даже в мешке из-под картошки.
Умение прыгать, лазать, метать, плавать, поднимать тяжести и т.д. Сочетает в себе элементы любой спортивной программы школьного уровня. Этот навык также охватывает метательное оружие.	<b>Дедукция ..... ИНТ</b>
<b>Бизнес ..... ИНТ</b>	Навык для объединения нескольких улик и перехода к неочевидным выводам.
Навык, связанный с основами бизнеса, законами спроса и предложения, управлением персоналом, закупками, продажами и маркетингом.	<b>Драка ..... ЛВК</b>
<b>Бухгалтерия ..... ИНТ</b>	Умение драться и бороться с использованием грубой силы.
Навык ведения бухгалтерии, создания и распознавания фальшивых отчётов, управления финансами, составления бюджетов и ведения повседневных дел.	<b>Допрос ..... СТЛ</b>
<b>Бюрократия ..... ИНТ</b>	Навык насильного извлечения информации из людей.
Навык работы с бюрократами, обхода формальностей, знание того, к кому обращаться в бюрократических структурах и умение извлекать из них информацию.	<b>Знание Местности ..... ИНТ</b>
<b>Взлом Замков ..... ТЕХ</b>	Знание Найт-Сити, включая локации и обычай.
Навык взлома независимых замков и противодействия независимым системам безопасности.	<b>Игра на Инструменте ..... ТЕХ</b>
<b>Взятка ..... СТЛ</b>	Навык профессиональной игры на музикальном инструменте, включая вокал.
Навык понимания, когда нужно подкупить человека, как к нему подойти и сколько предложить.	<b>Карманная Кражा ..... ТЕХ</b>
<b>Восприятие ..... ИНТ</b>	Умение незаметно обчищать карманы и воровать мелкие вещи в магазинах.
Навык замечать то, что вокруг тебя, и обнаруживать скрытые вещи, людей, использующие навык «Скрытность», но не предметы, спрятанные с помощью навыка «Скрытие/Раскрытие Объектов».	<b>Кибертехника ..... ТЕХ</b>
<b>Вождение ..... РЕА</b>	Навык идентификации, понимания и ремонта кибернетики.
Навык маневрирования наземным транспортом.	<b>Кино-/Фототехника ..... ТЕХ</b>
	Навык создания профессиональных фотографий, фильмов или брейндансов.
<b>Композиция ..... ИНТ</b>	<b>Концепция ..... ВОЛЯ</b>
	Навык необходимый для написания песен, статей, историй.
	Навык сосредотачиваться и контролировать ментальное состояние, включающий память, воспоминания и контроль физиологии.

<b>Криминология .....</b>	<b>ИНТ</b>	<b>Скрытность .....</b>	<b>ЛВК</b>
Навык поиска улик, путём криминалистики, изучения улик и поиска в полицейских записях и файлах.			Навык уклонения от атак в ближнем бою.
<b>Криптография .....</b>	<b>ИНТ</b>	<b>Сопротивление Пыткам/Наркотикам .....</b>	<b>ИНТ</b>
Навык шифрования и декодирования сообщений.			Навык сопротивления болезненным воздействиям, включая допросы, пытки и наркотики.
<b>Образование .....</b>	<b>ИНТ</b>	<b>Тактика .....</b>	<b>ИНТ</b>
Навык общего образования, который позволяет читать, писать, использовать простую математику и знать достаточно истории, чтобы сойти за человека.			Навык эффективного и действенного управления масштабными сражениями. Персонаж с этим навыком обычно знает, что нужно делать для управления боем, и как могут отреагировать вражеские силы.
<b>Общение .....</b>	<b>ЭМП</b>	<b>Тактическое Оружие .....</b>	<b>РЕА</b>
Навык вытягивания информации из людей, не настороживая их, с помощью осторожной беседы.			Навык стрельбы из оружия с упором на плечо, такого как винтовки и дробовики.
<b>Оружие Ближнего Боя .....</b>	<b>ЛВК</b>	<b>Танец .....</b>	<b>ЛВК</b>
Навык сражения с использованием холодного оружия.			Умение танцевать. Где угодно.
<b>Оружие Крупного Калибра .....</b>	<b>РЕА</b>	<b>Торговля .....</b>	<b>СТЛ</b>
Навык точной стрельбы из крупнокалиберного оружия.			Навык заключения выгодной сделки с торговцем или покупателем.
<b>Парамедик .....</b>	<b>ТЕХ</b>	<b>Убеждение .....</b>	<b>СТЛ</b>
Навык оказания медицинской помощи для стабилизации и лечения Критических Травм средней сложности.			Навык убеждения, склонения или влияния на людей. Также способность уговаривать других.
<b>Первая Помощь .....</b>	<b>ТЕХ</b>	<b>Уклонение .....</b>	<b>ЛВК</b>
Навык оказания медицинской помощи для стабилизации пациента или лечения самых распространенных Критических Травм.			Навык уклонения от атак в ближнем бою.
<b>Пистолеты .....</b>	<b>РЕА</b>	<b>Опыт на Улицах .....</b>	<b>СТЛ</b>
Навык точной стрельбы из пистолетов.			Навык оценки того где можно достать незаконные или контрабандные товары, общения с криминальными элементами и избежания неприятностей в опасных районах.
<b>Поиск Информации .....</b>	<b>ИНТ</b>	<b>Фальсификация .....</b>	<b>ТЕХ</b>
Навык использования баз данных, CitiNet, библиотек и других источников информации для поиска фактов.			Навык создания и распознавания поддельных документов, произведений искусства и удостоверений личности. Также используется для обнаружения подделок.
<b>Проницательность .....</b>	<b>ЭМП</b>	<b>Электроника/Безопасность.....</b>	<b>ТЕХ</b>
Навык чтения мимики и языка тела человека для определения эмоционального состояния и выявления обмана.			Навык идентификации, понимания, ремонта, противодействия и установки сложных электронных устройств, таких как ПК, кибердеки, персональная электроника и электронные СБ.
<b>Скрытие/Раскрытие Объекта .....</b>	<b>ИНТ</b>		
Навык скрытия предметов и поиска спрятанных объектов.			

## БОЛЬШЕ О НАВЫКАХ

Когда твой Бегущий по Границам пытается что-то сделать, всегда возникает вопрос, удастся ли ему это сделать. Иногда задача очень проста; например, сделать шаг вперед, не упав. В таких случаях скажи ГМу, что ты делаешь, и бросок кубика не понадобится. Но если ты пытаешься сделать шаг по палубе корабля, дико раскачивающегося под проливным дождем, идти может быть очень трудно. Именно такие ситуации требуют **Проверки Навыка**.

**Гейммастеру на заметку:** если ты считаешь, что шансов на провал нет или последствий провала не будет, не проси проверки.  
Просто позволь этому случиться.

### Есть два способа решать вопросы с проверкой.

Первый - это противопоставить свою проверку другой проверке навыка, так называемая **«Конфликтная Проверка»**. Это происходит, когда два персонажа находятся в прямом конфликте друг с другом. Например, если ты пытаешься убедить вышибалу пропустить в клуб, а тот твердо намерен не пускать тебя.

Для этого ты, Нападающий, берешь свой бросок кубика СТАТ + Навык + 1d10 и сравниваешь его с проверкой, полученной твоим противником, Защищающимся. Результат броска кубика СТАТ + Навык + 1d10 твоего противника является значением сложности (СЛ) - сумма, которую твой СТАТ + Навык + 1d10 должен побить как минимум на 1, чтобы ты добился успеха. В случае равенства очков всегда побеждает Защищающийся.

### » Значения Сложностей (СЛ)

СТАТ Атакующего + Навык + 1d10 против  
СТАТ Защищающегося + Навык + 1d10

Второй способ - это сопоставление твоего навыка с установленной СЛ (например, взлом замка или вождение автомобиля). ГМ определяет, сколько времени займет задание, которое ты хочешь выполнить, и использует **таблицу СЛ**, чтобы решить, какое значение лучше всего описывает сложность (СЛ) выполнения задания. Затем ты складываешь свои СТАТ + Навык + 1d10 и пытаешься побить СЛ, которую ГМ присвоил заданию.

СТАТ Атакующего + Навык + 1d10 против  
Значения Сложности (СЛ)

## ВЗРЫВ КУБОВ

Взрыв Кубов это когда на твоём d10 выпадет натуральная 10. Брось еще 1d10 и добавь результат к первому броску. Если ты бросишь еще одну 10, твой куб больше не взорвется. Обрати внимание, что если суммарный результат недостаточно высок, ты все равно можешь провалить проверку.

## ВСПЫШКА КУБОВ

Вспышка Кубов это если на твоём d10 выпала натуральная 1. Брось еще 1d10 и вычти результат из твоего СТАТ + Навык + 1 от первого броска (эй, ты его заработал!). Если ты бросишь еще одну 1, второй раз вспышка не произойдет. Обрати внимание, что если твой СТАТ + Навык достаточно высок, а СЛ достаточно низка, ты можешь добиться успеха, несмотря на Вспышку.

Сложность	Описание	СЛ
Просто	То, что большинство людей могут сделать, не задумываясь.	9
Буднично	Под силу большинству людей без особой подготовки.	13
Трудно	Трудно совершить без подготовки или природного таланта.	15
Профессионально	Для этого требуется реальное обучение, и пользователь может считаться профессионалом, владеющим своими способностями.	17
Героически	То, на что способны только лучшие из лучших. Это уровень звезд спорта и других высоко ценимых суперзвезд.	21
Невероятно	Если ты справишься с этим, то станешь одним из лучших в своем классе. Ты обладаешь поистине олимпийскими способностями.	24
Легендарно	Об этом люди рассказывают истории.	29

## ПОВТОРНАЯ ПОПЫТКА

Если ты провалил проверку навыка, ты не можешь повторить попытку, пока твои шансы на успех не повысятся по какой-то причине, например, ты потратил больше времени, использовал инструмент получше, прошло много времени, или ты (или один из твоих союзников) сделал дополнительную проверку навыка. В бою это не учитывается. Каждая попытка атаковать на кого-то считается уникальной и отдельной.

## ПРОВЕРКА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ НАВЫКОВ

**Проверка Дополнительного Навыка** - это когда использование одного навыка напрямую влияет на использование последующего. По усмотрению ГМа хороший бросок одного навыка (который может быть сделан даже другим персонажем) может дать бонус +1 к последующему использованию связанного навыка, если взаимодополняемость двух навыков имеет смысл. Этот бонус +1 влияет на последующую попытку только один раз, и бонусы дополнительных навыков не суммируются.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ВРЕМЯ

**Дополнительное время** также может дать тебе бонус к проверке умений. Когда ГМ говорит тебе, сколько времени займет выполнение задания, ты можешь получить один бонус +1 к проверке навыка за то, что потратишь в четыре раза больше времени.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УДАЧИ

Перед броском ты можешь потратить часть своего оставшегося запаса Удачи (в котором содержится количество очков удачи, равное твоему СТАТ УДЧ) на проверку. Трата увеличивает бросок на +1 за каждое потраченное очко **Пула Удачи**. Удача - это мощная сила, которая позволяет сделать невозможное достижимым. Используй ее с умом. Твой запас удачи обновляется в начале каждой игровой сессии, либо как решит ГМ.

## КОГДА У ТЕБЯ НЕТ НАВЫКОВ

Если ты уже проверил листы Бегущих по Границам, то мог заметить, что в них нет всех навыков из списка (см. стр. 2). Не паникуй! Ты все равно можешь попытаться выполнить проверку, даже если у тебя нет уровней нужного навыка. **Просто добавь бросок 1d10 к СТАТ, к которому привязан навык.** Ты полагаешься исключительно на свои сырье способности без какой-либо подготовки. Возможно, тебе пригодятся другие способы усиления проверки, например Очки удачи!

## ПРАВИЛО СТИЛЯ

Возможно, самое важное правило игры, Правило Стиля - это не механика, а философия: Если Игрок предлагает интересное, новаторское решение проблемы, Гейммастер должен вместе с ним подумать, как воплотить его в жизнь - даже если это выходит за рамки его задания. Конечно, существуют ограничения. Если Соло хочет захватить заложника и одновременно застрелить офицера NCPD, он не может этого сделать. С другой стороны, что если рокер хочет ошеломить врага, спев посреди боя? Особых правил, регулирующих это действие, нет, но раз уж это кажется крутым, тематическим моментом, соглашайся. Попроси игрока Рокербоя сделать проверку характеристики против концентрации противника. Если рокербой побеждает, враг отвлекается на представление и простаивает свой следующий ход, наблюдая за происходящим в замешательстве. Гейммастера и игроки должны работать вместе, чтобы сплести историю, которую они хотят рассказать. Правила, особенно в таком наборе, как этот, не могут охватить все ситуации, и некоторые из лучших моментов возникают в результате импровизации. Никогда не бойтесь играть стильно.



## ПЕРЕСТРЕЛКА В ПЯТНИЦУ ВЕЧЕРОМ (ОН ЖЕ БОЙ)

Теперь, когда ты знаешь, как использовать свои навыки, ты можешь использовать их для насилия.

### ИНИЦИАТИВА И ВРЕМЯ БОЯ

Бой делится на ходы, каждый из которых занимает примерно 3 секунды внутриигрового времени. Время, которое требуется каждому участнику боя, чтобы совершить ход, называется раундом. В игре все совершают свои действия примерно в одно и то же время в течение раунда, но некоторые персонажи будут действовать на долю секунды раньше других. Чтобы показать это, мы используем так называемую очередь инициативы.

**Когда начинается бой, все участники бросают инициативу.**

**Инициатива = РЕА + 1d10 + любые бонусы от киберимплантов или других факторов.**

Все участники боя размещают себя в списке в соответствии с их броском инициативы, при этом самый высокий показатель находится вверху, а самый низкий - внизу. Бой продолжается в порядке очереди инициативы, при этом каждый участник в очереди инициативы получает ход. Когда участник, находящийся в конце списка, завершает свой ход, очередь инициативы начинает новый раунд с самого начала.

### ДЕЙСТВИЯ

**Действия** - это основная часть твоего хода в мире Cyberpunk.

**Ход = 1 Действие Движения + 1 другое Действие**

**Действия обычно требуют как минимум одной проверки навыка, а иногда и нескольких.**

Здесь приведен список всех действий, которые ты можешь выбрать во время своего хода. Некоторые действия объясняются более подробно далее в книге.

**Действие Движения:** Движение на столько метров, сколько составляет СТАТ СКО x 2 (либо клеток равным СКО).

**Атака:** Сделать атаку ближнего или дальнего боя.

**Удушение:** Задушить противника, которого ты схватил.

**Встать:** Встать из положения лежа. Использование этого действия заменяет действие движения персонажа.

**Захват:** схватить/захватить и удерживать противника или отнять у него предмет, который он держит.

**Отложить действие:** Отложить действие до более позднего момента в очереди инициативы. Ты должен выбрать определенное событие, которое вызовет действие, или определенный номер в очереди инициативы, когда произойдет действие, а также указать, что это за действие и какая/кто цель (если есть).

**Перезарядка:** Полностью перезарядить боеприпасы.

**Бежать:** совершить дополнительное действие движения, но если уже совершил действие движения в этот ход.

**Бросок:** Бросить захваченного противника на землю.

**Стабилизировать:** Стабилизировать цель, чтобы начать естественный процесс выздоровления, или вывести из состояния смертельного ранения, чтобы спасти жизнь.

**Использовать навык:** Используй навык, чтобы быстро выполнить задачу. Сложная задача требует несколько действий в течение нескольких Раундов, определяемых ГМ. В этом случае ты делаешь проверку только после того, как пройдет установленное количество Раундов.

**Использовать предмет:** Манипулируй предметом без требований к навыку. Вытащить легкодоступное оружие в свободную руку или бросить оружие на пол не требует этого действия, а вот убрать оружие - требует.

### ДВИЖЕНИЕ

Расстояние в этой игре измеряется в метрах. При игре с использованием карт, 1 квадрат на карте равен 2 м.

#### » Действие Движения

Каждый ход персонаж получает **Действие Движения**, которое может быть использовано только для перемещения на количество метров, равному его СКО x 2 или на количество квадратов (если игра идет по сетке), равное его СКО. Это может включать перемещение по диагонали. Если ты играешь на сетке, ты не можешь останавливаться между клетками. Ты можешь совершить Действие Движения до, после или даже во время другого действия.

#### » Другие Формы Движения

Плавание, лазание, прыжки с разбега и другие формы передвижения (по решению ГМ) удваивают стоимость передвижения. За каждые 2 м, которые ты мог бы пройти в обычном режиме, ты можешь пройти только 1 м (или за каждые 2 квадрата ты перемещаешься на 1 квадрат). Прыжок с разбега определяется как прыжок, выполненный непосредственно после перемещения

## » СЛ Дальнего Боя (СЛ) (Одиночный Выстрел)

Тип Оружия	От 0 до 6 м	От 6 до 12 м	От 13 до 25 м	От 26 до 50 м	От 51 до 100 м	От 101 до 200 м	От 201 до 400 м	От 401 до 800 м
Пистолет	13	15	20	25	30	30	-	-
Пистолет-Пулемет	15	13	15	20	25	25	30	-
Дробовик (Жакан)	13	15	20	25	30	35	-	-
Штурмовая Винтовка	17	16	15	13	15	20	25	30
Снайперская Винтовка	30	25	25	20	15	16	17	20
Гранатомет	16	15	15	17	20	22	25	-
Ракетница	17	16	15	15	20	20	25	30

не менее чем на 2 м/год (1 квадрат). При выполнении прыжка стоя ты можешь преодолеть половину расстояния, которое ты мог бы преодолеть с разбега.

### » Положение Лежа

Когда ты находишься в **Положении Лежа**, ты не можешь использовать Действие Движения, пока не используешь Действие Встать. Ты можешь выполнять другие действия.

### » Скорострельность (СКА) и Разделение Движения

Бой в мире **Cyberpunk** отличается быстрым темпом и плавностью. Чтобы отразить это, ты можешь разделить свое действие перемещения. Другими словами, ты можешь пройти часть расстояния, отведенного тебе Действием Движения, остановиться, чтобы выполнить другое Действие, и идти дальше. Иногда ты даже можешь идти, остановиться, чтобы сделать проверку, идти дальше, снова остановиться, чтобы выполнить вторую проверку, и снова идти. Именно здесь в игру вступает **Скорострельность (СКА)**.

Некоторые типы атак быстрее других, что позволяет атакующему сделать две Проверки Атаки в рамках одного Действия Атаки. Оружие, способное сделать две Проверки Атаки за одно Действие Атаки, обозначается как СКА2, и эти две проверки могут быть разделены на одно Действие Движения. Другими словами, ты можешь идти, стрелять, идти, стрелять, идти. Ты даже можешь делать Проверки Атаки, используя два разных оружия, если каждое из них имеет СКА2. Так что да, твой Бегущий по Границам может использовать Тяжелый Пистолет в левой руке, чтобы выстрелить в глупца, стоящего в конце коридора, затем добраться до него и заколоть клинком в правой руке, а после снова отступить, если ты еще не переместился на все СКО. Атаки оружием СКА1 медленнее. Если ты атакуешь оружием со СКА1, то на это уходит все второе действие, но все равно можно разделить движение вокруг выстрела/нарезки/укола/удара.

## ДАЛЬНИЙ БОЙ

Дальний бой - это любая атака на расстоянии. Совершая Действие Атака Оружием Дальнего Боя ты можешь сделать несколько Проверок Атаки в соответствии со СКА (Скорострельностью) оружия. Проверь статблок персонажа или лист Бегущего по Границам, чтобы узнать, каким оружием он вооружен. Атаки Оружием Дальнего Боя считаются следующим образом.

РЕА Атакующего +  
Соответствующий Навык Оружия Дальнего  
Боя + 1d10  
против  
СЛ, определяемой расстоянием до цели и  
оружием

Если ты преодолел СЛ, защищающийся получает урон (он побеждает при ничье). Броня Защищающегося уменьшает получаемый урон, подробно описано [на странице 12](#).

### » Прицельный Выстрел

Ты можешь сделать прицельный выстрел в голову, использовав действие (СКА1, даже если оружие СКА2) с -8 к твоей Проверке Атаки. Если атака успешна, умножь весь урон, пробивший броню головы цели, на 2. Ты можешь делать Прицельные Выстрелы как из оружия дальнего, так и ближнего боя (включая кулаки).

### » Типы Оружия Дальнего Боя

Огнестрельное оружие 2070-х годов имеет один из трех типов: Силовое, Умное и Электромагнитное. Каждый тип имеет свои правила. Обязательно прочитай правила для своего оружия, чтобы знать, как оно работает.

### ► Силовое Оружие ◀

*Чистая сила и максимальный хаос. Оружие стреляет с такой силой, что опытный стрелок может поражать цели рикошетом.*

Если Силовое оружие наносит Критическую Травму ([см. стр. 12](#)), Бонусный Урон от этой Критической Травмы увеличивается на 5. Кроме того, из этого оружия пользователь может стрелять рикошетом, чтобы поразить цели, о которых он знает, но которые могут оказаться вне зоны видимости, потому что находятся за укрытием. При выполнении Выстрела Рикошетом пользователь получает штраф -4 к своей Проверке Атаки. При Прицельном Выстреле пользователь игнорирует штраф -4 от рикошета и применяет только штраф от Прицельного Выстрела.

Несмотря на траекторию рикошета, дальность выстрела по-прежнему рассчитывается исходя из расстояния между пользователем и целью. Для рикошета Дроби пользователь выбирает поверхность в радиусе 6 м (3 квадрата) от себя в качестве точки разлета, которая затем атакует все цели в радиусе 6 м (3 квадрата) в новом направлении, которое указывает пользователь (при соблюдении здравого смысла).

### ► Умное Оружие ◀

*Сопряжено с мозгом для максимальной точности. Особенно если зарядить его правильными боеприпасами.*

Умное Оружие требует подключения к нему пользователя с помощью Личного Порта (Сетевого Разъема) или Смартлинка. При совершении Атаки Дальнего Боя с помощью этого оружия пользователь добавляет +1 к своей проверке. Кроме того, оружие может быть

заряжено улучшенными умными боеприпасами всех видов, которыми оно способно стрелять.

### ► Улучшенные Умные Боеприпасы ◀

Идеальные боеприпасы для Умного Оружия. Улучшенные Умные Боеприпасы работают только с Умным Оружием. При использовании этих боеприпасов пользователь игнорирует все штрафы, связанные с темнотой, дымом и т.п. Кроме того, если при использовании этих боеприпасов пользователь промахивается на 5 или меньше от СЛ Атаки Дальнего Боя, он может немедленно попытаться поразить эту цель еще раз. Когда пользователь делает вторую попытку, он добавляет 14 к своему броску вместо стандартных СТАТ + Навык + модификаторы от первой атаки (помните, что вы все еще можете добавить УДЧ). Все штрафы первого выстрела переносятся на вторую попытку.

### ► Электромагнитное Оружие ◀

*Технология рельсотрона позволяет этому оружию пробивать укрытия.*

Оружие оснащено оптическим прицелом, позволяющим видеть простые очертания цели сквозь Тонкое Укрытие. Пожертвовав своим Действием Движения, пользователь может зарядить оружие. Оружие остается заряженным до тех пор, пока не выстрелит или пока не пройдет 60 секунд (20 раундов). Пока оружие заряжено, его следующая невзрывная атака имеет СКА1, может стрелять через Тонкое Укрытие ([см. стр. 12](#)) и игнорирует половину ОС цели (округли в большую сторону). При стрельбе сквозь укрытие не теряется его ПЗ. Небольшие отверстия, оставляемые электромагнитным оружием, это незначительный урон.



## » СЛ Дальнего Боя (СЛ) (Автоогонь)

Тип Оружия	От 0 до 6 м	От 6 до 12 м	От 13 до 25 м	От 26 до 50 м	От 51 до 100 м
Пистолет-Пулемет	20	17	20	25	30
Штурмовая Винтовка	22	20	17	20	25

## » Альтернативные Режимы Огня

По умолчанию используется режим **Одиночного Выстрела**. Одно нажатие на курок, один снаряд (если иное не указано в данных оружия), одна цель. Однако некоторые виды оружия могут использовать другие режимы стрельбы.

### ► Автоогонь ◀

Удерживая автоматическое оружие наготове и нацеливаясь на цель, несмотря на разброс, **Автоогонь** позволяет персонажу причинить боль одному врагу.

Использование режима Автоогня требует действия (СКА1) и 10 патронов (если иное не указано в описании оружия). Если у персонажа не осталось 10 патронов в обойме, он не может использовать режим Автоогня (опять же, если иное не указано в описании оружия). Персонажи, использующие этот режим, применяют Навык Автоогня вместо обычного навыка оружия и стреляют против СЛ в Таблице Дальности Автоогня. При использовании Автоогня Персонаж не может сделать Прицельный Выстрел.

Если атака Автоогнем попадает, брось 2d6 для нанесения урона, затем умножь результат на сумму, на которую бросок побил СЛ, до максимума, обозначенного Множителем Автоогня оружия (обычно x3 для Пистолетов-Пулеметов и x4 для штурмовых винтовок), чтобы получить общее количество нанесенного урона. Броня защищающегося снижает урон ([см. стр. 12](#)).

### » Пример Выстрела Дробью



### ► Выстрел Дробью ◀

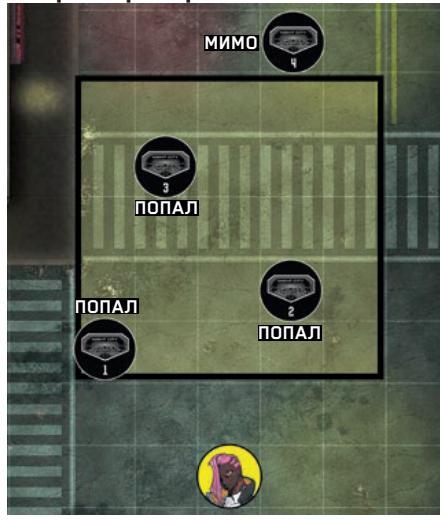
Помимо Жаканов, дробовики могут стрелять **Дробью**. Ты не можешь сделать прицельный выстрел в голову с помощью Дроби. Когда ты стреляешь из дробовика, ты делаешь одну атаку дальнего боя (РЕА + Тактическое Оружие + 1d10) против СЛ13. В случае успеха каждая цель перед стволов твоего дробовика в пределах квадрата 6 м (3 квадрата), не находящаяся за укрытием, получает 3d6 урона. Если укрытие есть, оно тоже получает урон ([см. стр. 12](#)). Ты бросаешь урон один раз для всех целей. Броня Тела Защищающегося уменьшает урон ([см. стр. 12](#)).

### ► Взрывы ◀

Чтобы использовать **Взрывное Оружие**, сначала выбери участок площадью 2 м (1 квадрат) в пределах досягаемости. Затем сделай проверку. Если ты провалил проверку, взрывчатка попадает в другой квадрат в пределах досягаемости, на усмотрение ГМа.

Если ты преуспел, взрывчатка наносит урон всем целям (включая окружение) в квадратной области площадью 10 м (5 квадратов) с центром на выбранном квадрате. Ты бросаешь урон один раз для всех целей. Для уменьшения урона используй ОС брони тела защищающегося (не брони головы) ([см. стр. 12](#)). Если цель находится за Укрытием ([см. стр. 12](#)), урон сначала получает Укрытие. Если Взрывное Оружие снижает урон прикрытия до 0 ПЗ, все, кто находится за ним, получают полный урон.

### » Пример Взрыва



## БЛИЖНИЙ БОЙ

К использованию Оружия Ближнего Боя относятся фехтование, бой на ножах, использование дробящего оружия, например бейсбольной биты. При использовании действия Атака Оружием Ближнего Боя ты можешь совершить несколько атак в соответствии с его Скорострельностью. Кроме того, при нанесении урона все Оружие Ближнего Боя игнорирует половину ОС брони Защищающегося (округлив большую сторону). Проверь статблок персонажа или лист Бегущего по Границе, чтобы узнать, каким оружием он владеет. Атаки Оружием Ближнего Боя считаются следующим образом.

**ЛВК Атакующего + Навык Оружия Ближнего Боя + 1d10 против ЛВК Защищающегося + Уклонение + 1d10**

Если ты преодолел Проверку Защищающегося (при ничьей он побеждает), ты наносишь ему урон. Броня Защищающегося уменьшает урон ([см. стр. 12](#)). Ты можешь сделать Прицельный Выстрел в голову, используя Оружие Ближнего Боя ([см. стр. 7](#)).

## ДРАКА

Драка включает в себя бокс без правил, уличную драку и борьбу, все это делается с помощью навыка Драка. Атакующие действия, выполняемые с помощью навыка Драка, имеют СКА2 и наносят урон, указанный в листе персонажа, на основе его ТЕЛ, хотя любой, у кого есть киберрука, автоматически наносит не менее 2d6 урона.

Кроме того, навык Драка включает в себя действия Захват, Удушение и Бросок, как описано ниже. Атаки в драке считаются следующим образом.

**ЛВК Атакующего + Драка + 1d10 против ЛВК Защищающегося + Уклонение + 1d10**

Если ты преодолел проверку Защищающегося (при ничьей он побеждает), ты наносишь ему урон. Броня Защищающегося уменьшает урон ([см. стр. 12](#)). Ты можешь сделать Прицельный Выстрел в голову, используя Драку.

### » Урон Драки

ТЕЛ	От 1 до 4 (без киберрук) От 5 до 6 (от 1 до 4 с киберрукой)	От 7 до 10	11+
Урон	1d6	2d6	3d6 4d6

### » Борьба

В качестве Действия СКА1 ты можешь начать Борьбу, используя действие Захват. Персонаж должен иметь свободную руку, чтобы начать и поддерживать Захват, а цель должна находиться рядом с ним (в пределах 2 м или 1 квадрата). Чтобы определить результат Захвата, Персонаж и его цель бросают ЛВК + Навык Драка + 1d10. Если побеждает Атакующий, он захватывает Защищающегося. Все персонажи в захвате получают -2 ко всем Проверкам. Находясь в Захвате, Защищающийся не может использовать свое Действие Движения и, более того, его тащат за собой, когда Атакующий совершает Действие Движения.

Ни один Персонаж в Захвате не может использовать оружие, требующее двух рук. Атакующий может прекратить захват в любой момент, не используя действие, но Защищающийся или Персонаж, вмешавшийся со стороны, должен использовать Действие и сделать успешную Проверку Драка против Проверки Драка Атакующего, чтобы разорвать захват. Захват является необходимым условием для Удушения или Броска.

Действие Захват также может быть использовано для выхватывания предмета у цели как Действие СКА1. Цель должна находиться рядом (в пределах 2 м или 1 квадрата), а предмет не должен быть закреплен каким-либо образом (кроме удержания). Атакующий и Защищающийся делают Конфликтную Проверку навыка Драка. Если Атакующий побеждает, то предмет оказывается у него в руках.

### » Удушение

Атакуя в захвате, Персонаж может использовать Действие СКА1, чтобы задушить Защищающегося, нанеся урон, равный его ТЕЛ, непосредственно в ПЗ противника. Удушение игнорирует ОС брони. Действие Удушение не требует Проверки и не разрушает броню. Если урон, наносимый Удушением, уменьшил ПЗ цели до 0 и меньше, то вместо этого она остается на 1 ПЗ и теряет сознание на 60 секунд (20 раундов). Кроме того, если Атакующий душит одну и ту же цель в течение 3 раундов подряд, она теряет сознание на 60 секунд (20 раундов) независимо от количества ее ПЗ.

## » Бросок

Персонажи могут использовать это Действие СКА1, чтобы повалить человека, который в Захвате, на землю рядом с собой (1 квадрат). Это наносит урон, равный ТЕЛ Атакующего, прямо в ПЗ Защищающегося, игнорируя ОС брони. Это действие не требует Проверки и не разрушает броню.

Бросок прекращает Захват и оставляет цель в Положении Лежа ([см. стр. 7](#)). Если цель врезалась в опасное место, например, в участок пола, покрытый шипами, или в обрыв, она может получить дополнительный урон, определяемый ГМ.

## БОЙ МЕТАТЕЛЬНЫМ ОРУЖИЕМ

Не весь Дальний Бой подразумевает стрельбу из пистолета. Иногда ты хочешь бросить во врага гранату или даже нож. Проверь статблок Персонажа или лист Бегущего по Границам, чтобы узнать, каким оружием он вооружен. Атаки Метательным Оружием всегда имеют СКА1 и считаются следующим образом.

**РЕА Атакующего + Навык Атлетика + 1d10**  
против СЛ, определяемой расстоянием до  
цели и оружием

Если ты преодолел СЛ, Защищающийся получает урон (он побеждает при ничье). Броня уменьшает урон ([см. стр. 12](#)).

Оружие Ближнего Боя не уменьшает ОС брони вдвое при броске. Взрывное Оружие, например брошенные гранаты, наносит урон, как и их запущенные аналоги. Ты можешь делать Прицельный Выстрел ([см. стр. 7](#)) из Метаемого Оружия Ближнего Боя, но не из гранат.

Метательное Оружие нельзя метать дальше, чем на 25 м.

## » СЛ Метательного Оружия

От 0 до 6 м

16

От 7 до 25 м

15

## ВНЕЗАПНЫЕ НАПАДЕНИЯ И ЗАСАДЫ

Один из лучших способов выиграть бой – гарантировать, что ты ударишь первым, подкравшись к противнику. Чтобы засада была успешной, каждый потенциальный Защищающийся не должен знать о каждом Атакующем. Чтобы определить успех, каждый участник должен сделать Проверку навыка Скрытность (если он Атакующий) или проверку навыка Восприятие (если он Защищающийся).

Проверки навыка Скрытность всех Атакующих должны преодолеть проверки навыка Восприятие всех Защищающихся. Если хотя бы один Защищающийся выиграет Конфликтную Проверку прозвучит сигнал тревоги, внезапности не будет, и начнется бой. Если Атакующие успешно справились с проверкой, они получают бесплатный раунд боя из Скрытности. Каждый Атакующий может совершить одно Действие Атака со СКА1 (даже если он использует оружие со СКА2). Если вся группа пытается удивить, то почему бы не скоординировать все атаки с помощью Отложенного Действия. Атака Оружием Дальнего Боя или Метательным Оружием все равно должна быть сделана против СЛ, исходя из таблицы дальности, но цели не могут делать Конфликтную Проверку против атак, о которых они не знают. Другими словами, если атаки в Ближнем Бою и Драке (а также Проверки Драки, чтобы схватить предмет или начать захват) автоматически попадают в цель, так почему бы не сделать Прицельный Выстрел в голову, чтобы нанести дополнительный урон?

По усмотрению ГМ атака из засады может убить цель сразу, даже если урон не снижает ее до 0 HP и не заставляет сделать Спасбросок от Смерти ([см. стр. 14](#)). Это поощряет хорошее планирование и сильный навык Скрытности, но мы рекомендуем ограничиться применением этого против персонажей с низким уровнем ПЗ, не имеющих особого значения. После окончания Раунда Скрытности определи, была ли поднята тревога из-за громких звуков (например, выстрелов или криков) или по более скрытой причине (остановка сердца охранника посылает сигнал тревоги через Нейропорт).

Если сигнал тревоги прозвучал, вступай в бой и бросай Инициативу по мере необходимости. Если все остается тихо, Атакующие могут продолжить красться и попытаться совершить новые внезапные атаки, если захотят.

**УКРЫТИЕ**

Если тебе не нравится вкус свинца, ты всегда можешь спрятаться за **Укрытием**.

**Золотое Правило Укрытий**

Ты находишься в укрытии, если полностью скрыт за чем-то, что может остановить пулю.

Если враг может тебя видеть, ты не в укрытии (исключение пулепробиваемое стекло).

Если оно не может остановить пулю, то оно не является укрытием и, следовательно, не имеет ПЗ.

Всё, за чем персонаж может укрыться, имеет ПЗ, и каждый его участок размером 2 м на 2 м (1 квадрат) может быть атакован. При 0 ПЗ атакуемый участок укрытия уничтожается, а все, кто находится за ним, оказываются незащищенными.

Если ПЗ укрытия падает до 0, избыточный урон не наносит вреда прячущимся за ним целям, если только избыточный урон не был нанесен взрывчаткой, в этом случае цель получает полный урон (**см. стр. 9**). Если ты находишься в укрытии, ты можешь высунуться, чтобы сделать выстрел в свой ход, а затем спрятаться обратно, но ты останешься незащищенным на время Действия Атаки. Тот, кто выполнил Отложенное Действие (**см. стр. 6**), чтобы атаковать тебя, успевает сделать свой выстрел до того, как ты сделаешь свой. **Атака Дракой не может повредить Стальное Укрытие, если у атакующего нет киберруки или ТЕЛ 10 или выше.**

**» Материалы Укрытий и Примеры**

Материал Укрытия	Пример Укрытия (Тонкое/Толстое)	ПЗ
Гипсокартон/ Пластик	Дешевый Гипсокартон/ Прочный Гипсокартон	0/15
Дерево	Простая Дверь/Дерево	5/20
Кирпич/Бетон	Дешевая Кирпичная Стена/Стена из Блоков	10/25
Пулепробиваемое Стекло	Стекло в Банке/ Лобовое Стекло	15/30
Камень	Статуя/Маленький Валун	20/40
Сталь	Металлическая дверь / бронированная дверь	25/50

**БРОНЯ**

Броня оценивается по ее Останавливающей Силе (ОС), то есть по тому, насколько хорошо она останавливает урон. Персонажи могут владеть броней для головы и для тела, хотя вопрос о том, носят ли они ее, решает игрок (для Бегущих по Границе) или ГМ (для НИП). Когда персонаж получает урон, сравни результат урона с ОС его брони в соответствующем месте. Если урон меньше, броня не получает урона. Если урон выше, броня пробита. Вычти ОС из результата урона, а затем примени оставшееся количество к очкам попадания персонажа. Когда урон пробивает броню, она разрушается, ее ОС уменьшается на 1. Одновременно можно использовать только один бронежилет на голове и теле. Урон от Оружия Ближнего Боя или заряженного Электромагнитного Оружия игнорирует половину ОС брони (с округлением в большую сторону).

Посмотри в статблоке персонажа или листе Бегущего по Границе какая броня ему принадлежит и ее ОС.

**УРОН**

В тебя будут стрелять. Тебе будет больно.

**Когда Персонаж (или Укрытие) получает урон, сделай следующее.**

**Атакующий бросает урон для атаки.**

**Защищающийся вычитает ОС своей брони из полученного урона. Помни, что Оружие Ближнего Боя и заряженное Электромагнитное Оружие игнорирует половину ОС (округли в большую сторону).**

**Вычти оставшийся урон из ПЗ Защищающегося и запиши повреждение брони.**

**» Критические Травмы**

Если Атакующий бросил две 6 или более на своих кубиках урона (Скрипты не считаются), Защищающийся получает 5 урона непосредственно в ПЗ, даже если это количество не пробило его броню (она не разрушается).

Кроме того, Защищающийся получает Критическую Травму. Брось 1d6 по таблице Критических Травм, чтобы определить, какую именно травму получил Защищающийся. Используй таблицу Критических Травм Головы, только если атака была Прицельным Выстрелом в голову.

## » Критические Травмы Тела

Бросок (1d6)	Травмы	Эффект Травмы	Срочное Решение	Лечение
1	Перелом Ребер	В конце каждого хода, если тыдвигаешься пешком на расстояние более 4 м, ты получаешь бонусный урон от этой травмы непосредственно в твои ПЗ.	Парамедик СЛ13	Парамедик СЛ15 или Хирургия СЛ13
2	Перелом Руки	Сломанная рука не может быть использована. Все предметы из этой руки падают на землю.	Парамедик СЛ13	Парамедик СЛ15 или Хирургия СЛ13
3	Инородное Тело	В конце каждого хода, если тыдвигаешься пешком на расстояние более 4 м, ты получаешь бонусный урон от этой травмы непосредственно в твои ПЗ.	Первая Помощь или Парамедик СЛ13	Срочное Решение лечит Критическую Травму
4	Перелом Ноги	-4 к СКО (минимум 1).	Парамедик СЛ13	Парамедик СЛ15 или Хирургия СЛ13
5	Разрыв Мышц	-2 к Атакам Ближнего Боя.	Первая Помощь или Парамедик СЛ13	Срочное Решение лечит Критическую Травму
6	Раздробленные Пальцы	-4 ко всем Действиям, связанным с этой рукой.	Парамедик СЛ13	Хирургия СЛ15

## » Критические Травмы Головы

Бросок (1d6)	Травма	Эффект Травмы	Срочное Решение	Лечение
1	Черепно-Мозговая Травма	-2 ко всем Действиям. <b>Штраф на Спасбросок от Смерти увеличивается на 1.</b>	-	Хирургия СЛ17
2	Повреждение Глаза	-2 к Атакам Дальнего Боя и Проверкам Восприятия, связанным со зрением.	Парамедик СЛ15	Хирургия СЛ13
3	Сотрясение Мозга	-2 ко всем Действиям	Первая Помощь или Парамедик СЛ13	Срочное Решение лечит Критическую Травму
4	Повреждение Уха	Если за один ход тыдвигаешься пешком более чем на 4 м, в следующий Ход ты не можешь идти. Кроме того, ты получаешь -2 к проверкам Восприятия связанным со слухом.	Парамедик СЛ13	Хирургия СЛ13
5	Травма Трахеи	Ты не можешь говорить. <b>Штраф на Спасбросок от Смерти увеличивается на 1.</b>	-	Хирургия СЛ15
6	Расколотый Череп	Урон от Прицельных Выстрелов в голову умножается на 3, а не на 2, после вычитания ОС брони. <b>Штраф на Спасбросок от Смерти увеличивается на 1.</b>	Парамедик СЛ15	Парамедик или Хирургия СЛ15

## » Ранения

Когда персонаж получает урон, он преодолевает **Пороги Ранения**, и его возможности думать и действовать могут быть нарушены. Каждый новый Порог Ранения заменяет эффект предыдущего Порога. Порог Ранения персонажа определяется количеством оставшихся у него ПЗ.

**Легкое Ранение:** Текущее количество ПЗ меньше полного, но больше  $\frac{1}{2}$  от общего количества ПЗ. За легкое ранение не полагается никаких штрафов.

**Тяжелое Ранение:** Текущее количество ПЗ равно или меньше  $\frac{1}{2}$  от общего количества ПЗ, но больше 0. На листе персонажа  $\frac{1}{2}$  от общего количества ПЗ обозначается как «Тяжелое Ранение», чтобы было проще. Когда персонаж Тяжело Ранен, он получает **-2 ко всем Проверкам**.

**Смертельное Ранение:** Персонаж со Смертельным Ранением все еще может совершать Действия, но получает штраф **-4 ко всем Проверкам и штраф -6 к СКО (минимум 1)**. Если персонаж продолжает получать урон, его ПЗ не уменьшаются, но он автоматически получает критическую травму ([см. стр. 12](#)).

Кстати говоря, все, кто со Смертельным Ранением, должны начать делать Спасброски от Смерти.

## » Спасброски от Смерти

Если персонаж Смертельно Ранен, в начале своего хода, прежде чем сделать что-либо, он должен совершить Спасбросок от Смерти. Брось d10. Если ты бросил число, меньшее, чем ТЕЛ персонажа, он жив и может продолжить свой ход. Если ты бросил число, равное или превышающее показатель ТЕЛ персонажа, или же 10, персонаж проваливает Спасбросок от Смерти.

Каждый раз, когда персонаж бросает Спасбросок от Смерти, его штраф к Спасброску от Смерти увеличивается на 1. Это означает, что ты добавляешь +1 за каждый последующий Спасбросок от Смерти к 1d10. Суммируется с увеличением штрафа из-за Критических Повреждений.

Персонаж должен продолжать делать Спасброски от Смерти в начале своего хода, пока не умрет или не будет Стабилизирован ([см. стр. 14](#)). Если персонаж Стабилизирован, он теряет все штрафы на Спасбросок от Смерти, кроме штрафов за критические травмы, пока они не будут вылечены ([см. стр. 14](#)).

**Если ты провалил хотя бы один спасбросок, ты умираешь.**

## СТАБИЛИЗАЦИЯ И ЛЕЧЕНИЕ

Если твой Бегущий по Границе не погибнет, ты захочешь вылечить его, чтобы он смог вернуться в игру. Персонаж должен быть стабилизирован, чтобы начать процесс восстановления.

**СЛ стабилизации зависит от текущего Порога Ранения. Стабилизация требует Действия (СКА1) и проверки:**

**TEX + Навык Первая Помощь или Парамедик + 1d10**  
против

**Легкое Ранение: СЛ10**

**Тяжелое Ранение: СЛ13**

**Смертельное Ранение: СЛ15**

**Персонажи могут Стабилизировать сами себя.**

Как только персонаж стабилизирован, он восстанавливает количество ПЗ, равное его ТЕЛ, за каждый полный день отдыха. Также с помощью некоторых медикаментов Медтехники можно восстановить дополнительные ПЗ.

**В миссии «Куртка» из этого набора, тебе будут даны конкретные инструкции о том, когда позволить Бегущим по Границе полечиться.**

## » Лечение Критических Травм

Существует два способа лечения Критической Травмы: Срочное Решение и Лечение. В зависимости от тяжести Критической Травмы один из вариантов может быть недоступен. Срочное Решение или Лечение может требовать разных Навыков в зависимости от конкретной Травмы.

Самые тяжёлые Критические Травмы требуют навыка Хирургия, доступного только Медтехникам. Следующие требования к умениям для попытки выполнить Срочное Решение или Лечение можно найти в таблице Критических Травм ([см. стр. 13](#)).

Срочное Решение устраняет Эффект Травмы до рассвета следующего дня, но не избавляет от Травмы. Как только время истечёт, Эффект вернется. Попытка Срочного Решения занимает 60 секунд (20 раундов). Персонаж может пройти Проверку самостоятельно.

Лечение устраниет Эффект Травмы навсегда. Каждая попытка занимает 4 часа. Персонажи не могут выполнять Лечение на себе.

## ОСАДИТЬ: ДРУГОЙ ВИД РАЗБОРOK

Не каждый конфликт в Найт Сити решается при помощи кулаков или стволов. В мире, где перестрелка может закончить твою жизнь за долю секунды, развились другие методы, чтобы определить, кто станет лидером в потенциальном конфликте. Это дуэль воли между тяжеловесами, происходящая непосредственно перед тем, как начнется перестрелка, называется Осадить. Гейммастер будет назначать это действие, когда посчитает, что сцена этого требует. Игроки, если вы считаете, что эта проверка уместна, не стесняйтесь запрашивать у ГМа.

**Когда один пытается Осадить другого оба участника бросают**

**Стиль+1d10**

В случае ничьей ничего не происходит.

В противном случае проигравший может выбрать

**отступить** или получить -2 к любым будущим проверкам против этого противника, пока не одержит победу над ним хотя бы в одном виде боя, будь то физический или другой.

## СКРИПТЫ

Нетраннеры специализируются на танце с компьютерными системами. Они способны на удивительные подвиги, независимо от того, находятся ли они в одной комнате с компьютером или погружаются в сеть из другой части города. Честно говоря, у нас нет возможности в наборе миссий Cyberpunk: Бегущие по Границам охватить все, что может сделать Нетраннер в 2070-х, но мы можем дать тебе почувствовать вкус веселья, предоставив правила Скриптов для взлома киберимплантов.

*Если ты не ГМ и не играешь за Нетраннера, тебе не нужно читать этот раздел.*

Недостатком Нейропорта является его способность подключаться к внешнему миру. Все, что подключается, может быть подключено. В нашем случае - враждебные Нетраннеры. Другими словами, если у цели нет Нейропорта, ты не можешь Взломать ее.

Нетраннеры могут совершить, либо 1 Мясное Действие (сделать что-то в физическом мире, например, выстрелить из пистолета), либо несколько Сетевых Действий в свой Ход. Это происходит в дополнение к их обычному Действию Движения. Большинство Сетевых Действий выполняются с помощью Ролевой



Способности Нетраннера: Интерфейс. Интерфейс - это уникальный тип Навыка, поскольку при проверке ты никогда не добавляешь к нему СТАТ - только 1d10. В остальном он подчиняется обычным правилам. Ты можешь усилить Проверку Интерфейса, потратив Очк Удачи, сделав Проверку Дополнительных Навыков или Потратив Дополнительное Время (**обо всем этом см. стр. 5**). Но, в то же время действуют и штрафы, например, от Захвата или Порога Ранения.

## СЕТЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Существует четыре типа Сетевых Действий.

**Подключиться:** Нетраннер может подключиться к Нейропорту цели в радиусе 50 м (25 квадратов), которая находится в поле его зрения. **При подключении Нетраннер должен сделать проверку Интерфейса + 1d10 против ВОЛИ + 1d10 цели.** Нетраннер подключается, даже если он провалил проверку, но в случае провала цель узнает, что ее взломали. В качестве действия (СКА1) в свой ход **цель может попытаться вытеснить захватчика, сделав проверку ВОЛЯ + Концентрация + 1d10 против Интерфейс + 1d10.** Нетраннеры всегда знают, когда другой Нетраннер взломал их Нейропорт. Если Нетраннера выгнали из Нейропорта цели, он не может подключиться к нему снова в течение 60 минут. В противном случае Нетраннер остается подключенным к цели до тех пор, пока его не вытеснят, он не выйдет из зоны действия, не отключится сам или цель не умрет. Нетраннер может подключаться к нескольким Нейропортам в радиусе действия, каждое Подключение является отдельным Сетевым Действием. Нетраннер может оставаться подключенным к стольким Нейропортам, сколько пожелает.

**Отключиться:** Нетраннер безопасно отключается от Нейропорта цели.

**Взлом:** Некоторые цели усиливают безопасность своего Нейропорта с помощью киберимпланта, известного как Интра-ЛЭД. За каждый установленный Интра-ЛЭД Нетраннер должен потратить одно Сетевое Действие, чтобы обойти Заслон, прежде чем запустить Скрипт. За каждый Интра-ЛЭД, установленный у цели, СЛ взлома Заслона увеличивается на 2. Взлом Заслона требует проверки Интерфейса против СЛ Заслона.

**Запускаем Скрипт:** Когда Нетраннер успешно взломал все Заслоны, он может приступить к запуску Скрипта. Чтобы запустить Скрипт, Нетраннер делает проверку Интерфейса против СЛ данного Взлома. Можно попытаться сделать только один Скрипт на одну цель за

ход. Другими словами, если не удалось использовать Куклу, нельзя сменить тактику и попробовать Перегрев на ту же цель в том же ходу, даже если у тебя остались неиспользованные Сетевые Действия. Цель пораженная Скриптом немедленно осознает, что ее Нейропорт был скомпрометирован (если не указано иное) и может попытаться выгнать вражеского Нетраннера, как описано в действии Подключение.

## СКРИПТЫ

Ниже приведен список скриптов, доступных нетраннерам в наборе миссий Cyberpunk: Бегущие по Границам. Каждый нетраннер, будь то Блюскрин (нетраннер, которым могут играть игроки) или НИПы, могут запускать эти Скрипты.

### » Простые Скрипты (СЛ6)

**Ограничение Движения:** СКО у цели снижается на 1 на следующие 60 секунд (20 раундов). Если СКО снижен до 0, цель не может совершать Действия Движения.

**Звуковой Шок:** Цель получает Критическую Травму Повреждение Уха (**см. стр. 13**), но без дополнительного урона. Эффект длится 60 секунд (20 раундов).

### » Стандартные Скрипты (СЛ8)

**Перегрев:** Цель теперь горит. В конце своего хода она получает 4 урона непосредственно в ПЗ до тех пор, пока огонь не будет потушен. Этот урон игнорирует броню, но не снижает её эффективность. Потушить огонь можно только с помощью действия (СКА1), которое может быть выполнено только в ход цели.

**Короткое Замыкание:** ГМ выбирает три киберимпланта, кроме Киберрук, Киберног, Киберглаза, Кибераудио, Нейропорта или Кибердеки для Нейропорта. Опции, связанные с указанными имплантами, такие как Клинки Богомола или Слабое Освещение/ИК/УФ, могут быть выбраны. Выбранные киберимпланты перестают функционировать на 60 секунд (20 раундов).

### » Сложные Скрипты (СЛ10)

**Сбой Киберимпланта:** Нетраннер выбирает киберимплант у цели, кроме Нейропорта или Кибердеки для Нейропорта, который становится неработоспособным на 60 секунд (20 раундов). Неработоспособные Киберконечности действуют так, будто у них есть Критическая Травма Перелом Руки/Перелом Ноги (**см. стр. 13**). Все опции, связанные с выбранным киберимплантом, также перестают функционировать. Например, если Киберрука становится неработоспособной, то и его встроенные Клинки Богомола также выходят из строя.

**Приманка:** В начале следующего Хода цели она вынуждена совершить Действие Движения, контролируемое Нетраннером, так как чувствует необходимость расследовать Шум, слышимый только ей. Приманка работает если цель не подозревает, что Нетраннер подключен. Этот скрипт не предупреждает цель о том, что она была взломана. Нельзя приманить в очевидную физическую опасность.

**Замедление:** СКО у цели снижается на 1d6 на следующие 60 секунд (20 раундов). Если СКО снижен до 0, цель не может совершать Действия Движения.

**Выгорание Синапсов:** Нанеси 3d6 урона непосредственно в ПЗ цели. Этот урон игнорирует броню и не уменьшает её эффективность.

### » Продвинутые Скрипты (СЛ12)

**Кукла:** Ты контролируешь Действие и Действие Движения цели в течение её следующего хода. Ты можешь заставить её атаковать саму себя, вытащить чеку из гранаты или выстрелить в своего дружка. Все проверки выполняются со СТАТ и Навыками цели вместо СТАТ Нетраннера, управляющего куклой.

**Извлечение Щепки:** Принудительно извлекает и выбрасывает одну щепку цели (по твоему выбору) в соседнюю клетку. Этот скрипт не сработает, если у пользователя есть защитная крышка Слота для Щепок (или даже кусок скотча, закрывающий слот).

**Сброс Системы:** Цель теряет сознание на 60 секунд (20 раундов) или до тех пор, пока не получит урон. Кроме того, цель падает на землю.

### » Скрипты

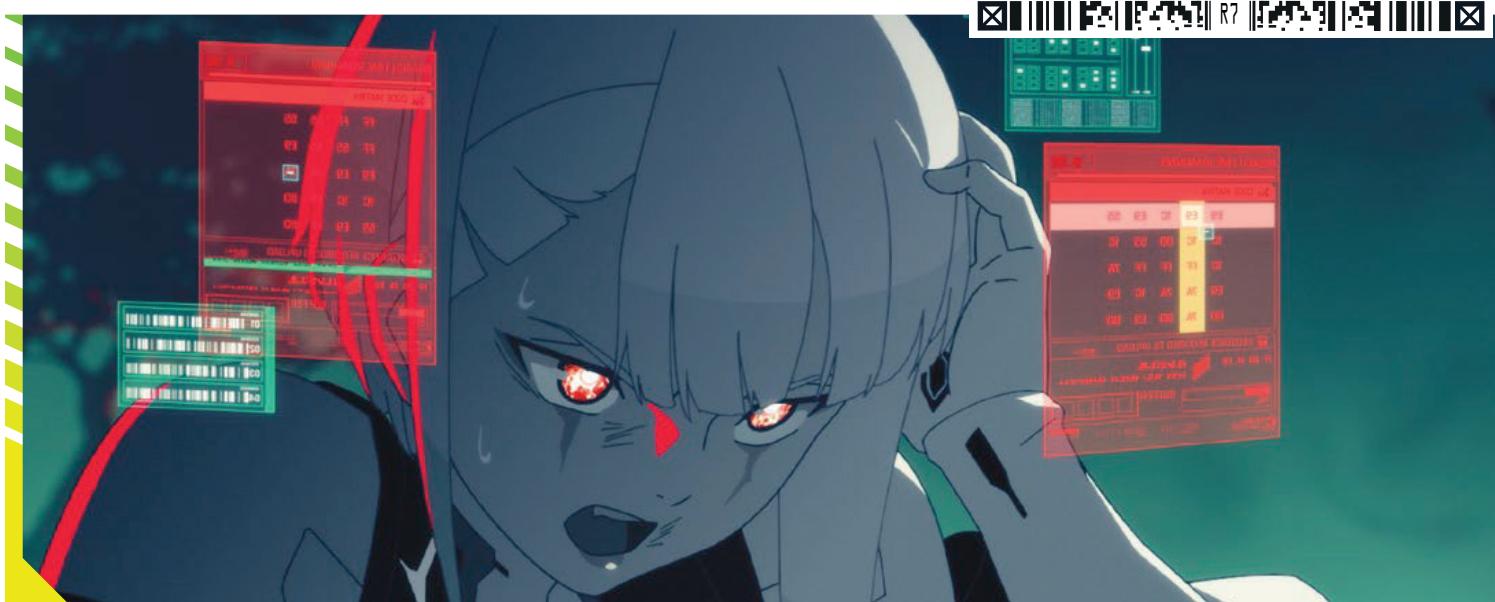
Название	СЛ
Выгорание Синапсов	СЛ10
Замедление	СЛ10
Звуковой Шок	СЛ6
Извлечение Щепки	СЛ12
Короткое Замыкание	СЛ8
Кукла	СЛ12
Ограничение Движения	СЛ6
Перегрев	СЛ8
Приманка	СЛ10
Сбой Киберимпланта	СЛ10
Сброс Системы	СЛ12

### ДРУГИЕ ФОРМЫ НЕТРАННИНГА

Изучение всех различных типов взлома, которые может выполнять Нетраннер – от локальной сетевой атаки до глубокого погружения – является задачей гораздо большей, чем позволяет вместить эта книга. В комплекте миссий Cyberpunk: Бегущие по Границам глубокое погружение исключено.

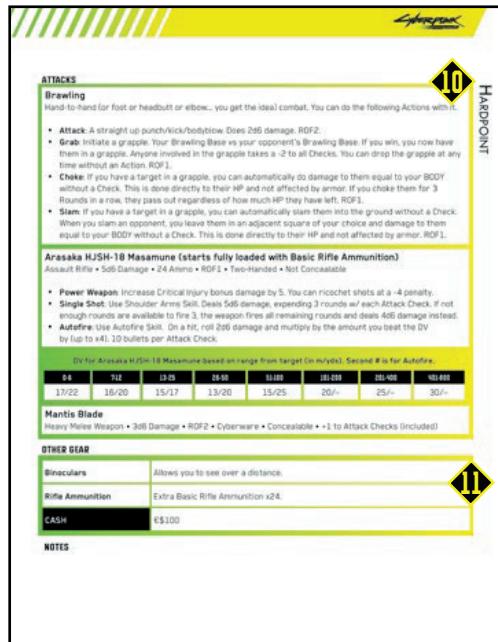
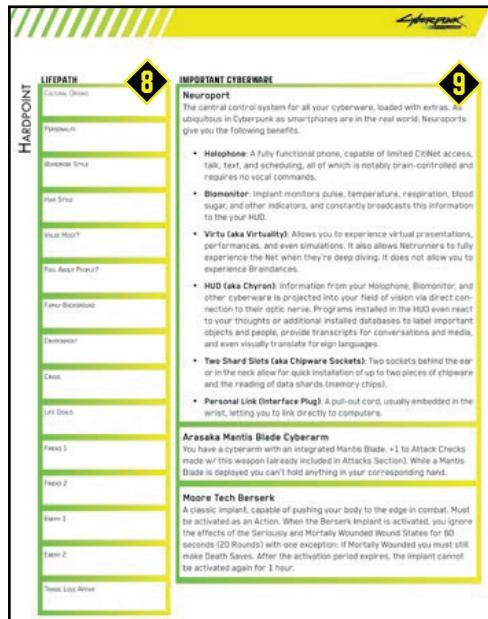
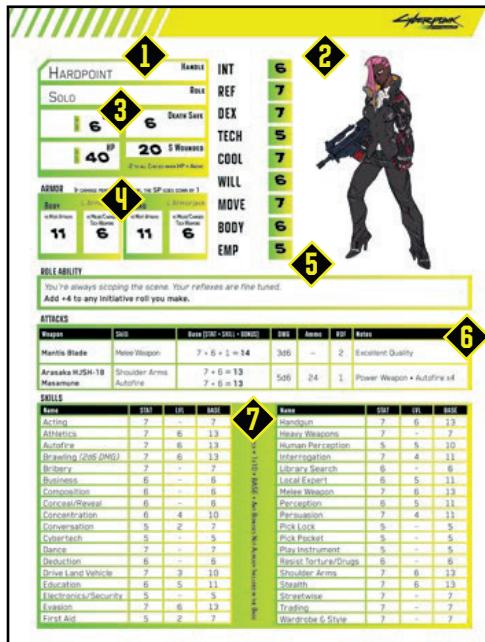
Тем не менее, если ты играешь за Нетраннера в одной из миссий, скажи своему ГМ, что ищешь местные устройства, чтобы перехватить управление ими. Возможно, тебе не удастся найти такую возможность в каждой сцене, но мы разбросали несколько возможностей на взлом устройств в миссиях, включенных в этот набор.

Обрати внимание, и ты сможешь ослепить врага или убедить неработающий лифт начать функционировать, несмотря на приказ о запрете от NCPD!



## ЧИТАЕМ ТВОЙ ЛИСТ БЕГУЩЕГО ПО ГРАНИ

Теперь, когда ты знаешь правила, настало время познакомиться с твоим персонажем. Каждый лист Бегущего по Границам в этом наборе содержит всю информацию, необходимую для игры этим персонажем во время миссии в мире *Cyberpunk*. Вот краткое описание.



1. **Псевдоним** твоего Бегущего по Границам и **Роль** (см. стр. 2 Руководства Бегущих по Границам).
2. СТАТЫ твоего Бегущего по Границам (см. стр. 1) и его портрет.
3. **Пул Удачи** твоего Бегущего по Границам (см. стр. 5), **ПЗ** (см. стр. 12), **Порог Серьезных Ранений** (см. стр. 14) и значение **Спасброска от Смерти** (см. стр. 14).
4. **Броня Тела и Головы** твоего Бегущего по Границам (см. стр. 12), разбитая на то, как она взаимодействует с разными типами атак. Когда броня теряет эффективность, уменьши значение для «Большинство Атак», затем пересчитай второе значение (1/2 от «Большинство Атак», округленное вверх).
5. **Ролевая Способность** твоего Бегущего по Границам. Это нечто уникальное, что твой Бегущий по Границам может делать благодаря своей Роли.
6. Быстрая справка о главных **атаках** твоего Бегущего по Границам, включая название, используемый Навык, что ты добавляешь к 1d10 при проведении проверки, урон, емкость магазина, скорострельность и любые заметки.
7. **Навыки** твоего Бегущего по Границам (см. стр. 1). Самое важное здесь – это СУММА в конце каждой строки. Это СТАТ + Уровень Навыка + любые бонусы, и именно это ты будешь добавлять к броску 1d10 при Проверках.
8. Место для записей о **Становлении** твоего Бегущего по Границам (см. стр. 19).
9. **Киберимпланты**. У твоего Бегущего по Границам есть механизмы в теле, которые улучшают его каким-то образом. Этот раздел расскажет тебе, что делают эти механизмы.
10. Более подробные заметки об **Атаках** твоего Бегущего по Границам, включая информацию о Драке (см. стр. 10).
11. **Снаряжение**. Любое дополнительное снаряжение, которым владеет твой Бегущий по Границам, с указанием названия и описания. Также укажите, сколько эздди у него в карманах.

На обратной стороне каждого Листа Бегущего по Границам (здесь не изображен) находится **краткое руководство по правилам** набора для миссий *Cyberpunk: Бегущие по Границам*.

02

# ТВОЁ СТАНОВЛЕНИЕ



## Это как вылезти из чана с клонами.

Если бы клонирование работало именно так. Перед тобой стоит наполовину сформировавшийся человек, облепленный слизью. Возможно, у тебя есть смутное представление о том, кем станет твой Бегущий по Границам без конкретики. Так как же превратить этот чистый лист во что-то подходящее Cyberpunk?

Ты начинаешь со Становления. Становление – это схема «сюжетных осложнений», разработанная, чтобы помочь тебе создать по-настоящему мрачное прошлое для твоего Cyberpunk-персонажа в Тёмном Будущем.

Для каждой таблицы ты будешь бросать 1d10, 1d6, или 2d6 (брось 2 кубика d6 и сложи их значения), чтобы определить элементы истории твоего Бегущего по Границам, его стиль или мировоззрение. В некоторых случаях вам потребуется бросить кубик несколько раз на одной и той же таблице. Если на каком-то этапе выпадет результат, который, по твоему мнению, не подходит персонажу, ты можешь выбрать другой вариант вместо него.

**Гейммастерам:** Если возможно, мы рекомендуем всем игрокам бросать кубики для создания Становления своих Бегущих по Границам, когда они соберутся вместе за столом (виртуально или лично). Озвучивайте результаты вслух и поощряйте обсуждение. По мере развития Становления это поможет игрокам увидеть, как их персонажи могут быть связаны друг с другом через свои биографии. Это также поможет создать ощущение сплочённости в группе, а не впечатление случайного набора индивидуумов, когда вы начнёте игру.

## КУЛЬТУРНОЕ ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Мир Cyberpunk мультикультурен и многонационален. Либо ты учишься ладить с людьми из самых разных уголков разобщённого и хаотичного мира, либо погибаешь, едва посмотрев косо на того, на кого не стоило. Твоё культурное происхождение может говорить о том, что ты иммигрант в Найт-Сити, или просто показывать, откуда твоя семья была до того, как осела здесь. Выбор за тобой.

### Брось 2d6 или сделай выбор

2d6	(Основа) Этнический Регион
2	Южная Америка
3	Центральная Америка
4	Северная Америка
5	Западная Европа
6	Восточная Европа
7	Ближний Восток/Северная Африка
8	Чёрная Африка
9	Южная Азия
10	Юго-Восточная Азия
11	Восточная Азия
12	Океания/Тихоокеанские Острова

## ТВОЯ ЛИЧНОСТЬ

Что ты представляешь собой как личность. Ты из тех, кто стоит в стороне от отряда, отстраненный и расчетливый? Тусовщик, который любит пошалить? Или стабильный и компетентный профессионал, у которого всегда есть план?

### Брось 1d10 или сделай выбор

1d10	Личность
1	Застенчивый и скрытный
2	Мятежный, антисоциальный и жестокий
3	Высокомерный, гордый и отчужденный
4	Капризный, опрометчивый и упрямый
5	Придирчивый, суетливый и нервный
6	Стабильный и серьезный
7	Глупый и пущистый
8	Подлый и обманчивый
9	Интеллектуальный и отстраненный
10	Дружелюбный и общительный

## ЛИЧНЫЙ СТИЛЬ

В *Cyberpunk* то, как ты выглядишь, является на Улицах отражением того, кто ты есть. Твоя одежда и прическа определяют, как люди будут относиться к тебе, хорошо или плохо.

### Твой гардероб и прическа. Брось 1d6 или сделай выбор для каждой колонки

1d6	Стиль Одежды	Длина и Стиль	Цвет и Украшения
1	<b>Энтропиизм.</b> Функциональный, но хаотичный, практичность превыше стиля.	Классический Ирокез	Многоцветный
2	<b>Китч.</b> Ретро, стиль превыше содержания, яркие цвета и эффектный вид.	Короткие и Уложенные	Один яркий цвет
3	<b>Нео-Милитаризм.</b> Утилитарный и жесткий, содержание превыше стиля.	Короткие и Неухоженные	Натуральный цвет
4	<b>Нео-Китч.</b> Возвращение к классической моде, микс старого и нового, позволяет сочетать содержание и стиль.	Бритый налысо	Нежные оттенки
5	<b>Номад Лэзерс.</b> Редко настоящая кожа, но всегда грубая и шершавая, вдохновленная бродячей жизнью.	Длинные и Уложенные	С украшениями
6	<b>Высокая Мода.</b> Самые актуальные тенденции и дорогие лейблы, какими бы они ни были.	Длинные и Неухоженные	Разный каждый день

## ТВОЯ МОТИВАЦИЯ И ОТНОШЕНИЯ

В *Cyberpunk* на улицах Найт-Сити сталкиваются различные взгляды и точки зрения. Каким окажешься ты?

Что для тебя ценнее всего? Брось 1d10 или выбери одно

Как ты относишься к людям? Брось 1d10 или выбери одно

1d10	Ценности
1	Деньги
2	Честь
3	Твоё слово
4	Честность
5	Образование
6	Месть
7	Любовь
8	Сила
9	Семья
10	Дружба

1d10	Твоё Отношение
1	Нейтрально к большинству.
2	Большинство нравится.
3	Ненавидишь большинство.
4	Люди - инструменты и их можно использовать.
5	Люди - препятствия на твоём пути.
6	Каждый человек уникален.
7	Большинство отбросы.
8	Сложно привязываться к людям.
9	Слишком быстро влюбляешься.
10	Любая жизнь имеет смысл. Дорожишь ей.

## ТВОЁ СЕМЕЙНОЕ ПРОШЛОЕ

Откуда ты родом? Ты родился с серебряной ложкой во рту или с дохлой крысой в колыбели?

Брось 1d10 или сделай выбор

1d10	Личность
1	<b>Корпоративные Руководители.</b> Богатые, влиятельные, со служами и роскошными домами. Как ты стал Бегущим по Границам?
2	<b>Корпоративные менеджеры.</b> Менеджмент среднего звена все еще означал приличный дом и безопасную жизнь. Похоже, ты не пошёл по их стопам.
3	<b>Корпоративные рабочие.</b> Долгие часы работы и тяжелые условия труда означали, что ты редко виделся со своими родителями, но, по крайней мере, у тебя была крыша над головой и еда в животе.
4	<b>Кочевники.</b> Ты вырос в дороге, жил в трейлерах и палатах. Ты рано научился водить машину и драться, но твоя семья всегда была рядом и заботилась о тебе.
5	<b>Бандиты.</b> В зависимости от банды ты был либо частью семьи, либо ресурсом, который можно было эксплуатировать. В любом случае, это была тяжелая жизнь.
6	<b>Из Боевой Зоны.</b> Ты вырос в месте, полностью покинутом остальным обществом, например в Пасифике. Жизнь была постоянной борьбой.
7	<b>Городские Бездомные.</b> Ты жил в трущобах, палаточных городках, заброшенных грузовых контейнерах и везде, где только можно. Раз ты до сих пор жив, значит, научился выживать.
8	<b>Крысы из Мегабашни.</b> Как и многие другие дети, ты вырос в одной из мегабашни. Возможно, не на верхних этажах. Маленькая квартирка и два раза в день еда с ложечки.
9	<b>Бегущие по Границам.</b> Твой дом всегда менялся в зависимости от занятости человека или людей, заботившихся о вас. В один день - роскошная квартира, в другой - заднее сиденье чьей-то машины. Теперь ты идешь по их стопам.
10	<b>Кто Угодно.</b> Не все удобно вписываются в одну из вышеуказанных категорий. Ты можешь быть ребенком торговцев, таксистов, кукол или кого-либо еще.

**ТВОЁ ОКРУЖЕНИЕ**

Как ты рос? Окружающее тебя окружение в детстве может кардинально отличаться от твоего семейного прошлого. Твоя задача - рассказать о причинах этого.

**Брось 1d6 или выбери одно**

1d10		Окружение
1		Бегал на улице без присмотра взрослых
2		В особняке, высоко в небоскребе или в другом безопасном месте.
3		В стае кочевников, переезжающих с места на место.
4		В самом центре боевой зоны, живя в разрушенном здании или другом сквоте.
5		В мегабашне, контролируемой мегакорпорацией или правительством.
6		В обычном, небольшом жилище, таком как дома в Ранчо Коронадо или квартиры в городе.

**ТВОЙ КРИЗИС**

Если бы ты жил счастливой жизнью, ты бы не стали Бегущим по Границам, не так ли? Какой кризис, твой собственный или твоей семьи, привел к тому, что ты сейчас ведешь такой образ жизни?

**Брось 1d6 или выбери одно**

1d10		Кризис
1		Кто-то предал тебя или твою семью, и вы потеряли все.
2		Ты или твоя семья были изгнаны из родного дома в результате политики или обстоятельств.
3		Ты - все, что осталось от твоей семьи. Остальные умерли или исчезли.
4		Ты унаследовал вражду, либо из-за своих действий, либо из-за твоего наследия.
5		Ты в долгах. Либо из-за твоих собственных действий, либо из-за действий твоей семьи.
6		Тебя разыскивают копы. Может быть, ты что-то сделал, а может, и нет. В любом случае, будь осторожен.

**ТВОИ ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕЛИ**

Большинство людей, живущих на границе, мечтают о будущем. Почему ты рискуешь жизнью, выполняя опасную работу? Какова твоя конечная цель?

**Брось 1d6 или выбери одно**

1d10		Цели
1		Тебе нужно исправить ошибку, которую ты совершил.
2		Ты хочешь власти и контроля.
3		Ты хочешь на все забыть и выйти из игры.
4		В твоём прошлом есть что-то постыдное, и ты хочешь это исправить.
5		Слава и деньги, Чумба!
6		Защищаешь тех, кого любишь, всеми возможными способами.

**ТВОИ ДРУЗЬЯ**

Не все так мрачно как может показаться. Иногда ты общаяешься с людьми, которые тебя поддерживают.

**Брось 1d6. Если выпадет 1, у тебя нет друзей, на которых ты мог бы по-настоящему положиться. С 2 до 5 - у вас есть один. На 6 - два.**

Если у вас есть друзья, брось кубик, чтобы определить ваши отношения, их Роль и то, в каких кругах они врачаются. Ты можешь выяснить, кто твои друзья, поговорив с ГМом, или оставить этот вопрос на потом, когда он станет важным во время игры.

**ТВОИ ВРАГИ**

Рано или поздно ты окажешься у кого-то на виду, так что лучше узнать, кто это.

**Брось 1d6. Если 1, то у тебя нет врагов, о которых можно было бы говорить. Пока. С 2 до 5 - у вас есть один. На 6 - два.**

Если у тебя появились враги, брось на отношения с каждым из них с вами, их Роль и то, в каких кругах они врачаются. Ты можешь выяснить, кто твои враги, поговорив с ГМом, или оставить этот вопрос на потом, когда он станет важным во время игры.

**Отношения. Брось 1d6 или выбери одно**

1d10		Кто Он Для Тебя
1		Бывший/-ая, с которым вы в хороших отношениях.
2		Тот, с кем ты вырос.
3		Наставник или родительская фигура.
4		Бывший босс.
5		Старый враг/соперник, с которым ты помирился.
6		Тот, с кем у тебя есть общее хобби.

**Отношения. Брось 1d6 или выбери одно**

1d10		Кто Он Для Тебя
1		Бывший друг или любовник/-ца.
2		Враг из вашего детства.
3		Старый босс, который предал вас.
4		Один из ваших родственников.
5		Бывший партнер или коллега по работе.
6		Загадочная фигура. Ты даже не подозреваешь о его существовании.

**За каждого друга и/или врага брось 1d10 или выбери одно из каждой колонки.**

1d10		Роль	Круг Общения
1		Нет	Житель Боевой Зоны
2		Фиксер	Взирается по корпоративной лестнице
3		Медтех	Бегущие по Границам
4		Техник	Группа Экстренного Реагирования/Медицинский Персонал
5		Нет	Участник Банды
6		Кочевник	Государственный служащий
7		Рокербой	Сотрудник NCPD
8		Соло	Профессионал в области новостей и развлечений
9		Нетраннер	Член стаи кочевников
10		Нет	Работник розничной торговли

## ТВОЙ ТРАГИЧНЫЙ РОМАН

Нас не интересует то, что сложились хорошо. Мы хотим узнать о самом болезненном. О том, который разорвал твоё сердце.

**Отношения.** Брось 1d6 или выбери одно

1d10		Что Случилось
1		Твоя любовь погибла, либо от несчастного случая, либо в результате убийства.
2		Твоя любовь таинственно исчезла.
3		Между тобой и твоей любовью встала личная цель или вендетта.
4		Твоя любовь была заключена в тюрьму или сослана.
5		Твоя любовь ушла от вас к другому/-ой.
6		У тебя не было любви. Может быть, тебе оно просто не нужно.

**Теперь, когда ты выбрал своё становление, тебе предстоит (с помощью своего Гейммастера и даже твоих товарищей по игре) сплести его воедино.**

**Вот небольшой пример, который поможет тебе понять, как это сделать.**

### ПРИМЕР ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СТАНОВЛЕНИЯ

Степhani не может дождаться начала игры! Просматривая листы персонажей, она выбирает Торна, Рокербоя, в качестве своего персонажа. Затем она проходит Становление Торна, чтобы узнать, кто он. На данный момент она решает использовать случайные броски, чтобы рассказать его историю, но оставляет за собой право выбирать вручную, если это покажется уместным.

Степhani бросает кубик для выбора **Культурного Происхождения** и выпадает 6 – **Восточная Европа**. Она решает, что бабушка и дедушка Торна приехали в Найт-Сити из Польши. Далее идет **Личность**. Она бросает 1: **застенчивый и скрытный**, но это не совпадает с тем образом, который она хочет, поэтому она выбирает 4: **капризный, опрометчивый и упрямый**. Торн, по ее мнению, типичный рокер между самоуверенностью и отчаянием. Степhani колеблется при выборе **Личного Стиля**, ведь на листе персонажа уже есть его изображение!

ГМ успокаивает её, сказав, что она может изменить внешний вид Торна, как ей захочется. Она даже может сменить имя и пол персонажа, если захочет! Степhani решает придерживаться существующего арта и выбирает **Китч** в качестве Стиля Одежды, **Длинные и Неухоженные Волосы**, а также **Натуральный Цвет**.

Возвращаясь к случайным броскам, Степhani бросает 1 на его **Ценности. Деньги**. Он жадный ублюдок, но пока неясно почему. Что касается его **Отношения к Людям**? Ещё одна единица. Торн **нейтрален** к другим, пока они не докажут, что заслуживают другого отношения.

Продолжая, она бросает 7 на **Семейное Прошлое**, 4 на **Окружение в Детстве** и 5 на его **Кризис**. Торн рос **бездомным в боевой зоне**. Это многое проясняет для Степhani. Она решает, что Торну удалось выбраться из боевой зоны и оказаться на сцене только благодаря финансовой помощи покровителя. Теперь этот покровитель требует вернуть долг, и Торн в **долгах**.

Затем идут **Жизненные Цели**. Степhani бросает 1d6, и выпадает 2. Хотя деньги – это то, что Торн ценит больше всего, на самом деле дело не в них. Степhani понимает, что Торн жаждет **власти и контроля**, чтобы никогда больше не оказаться в нищете.

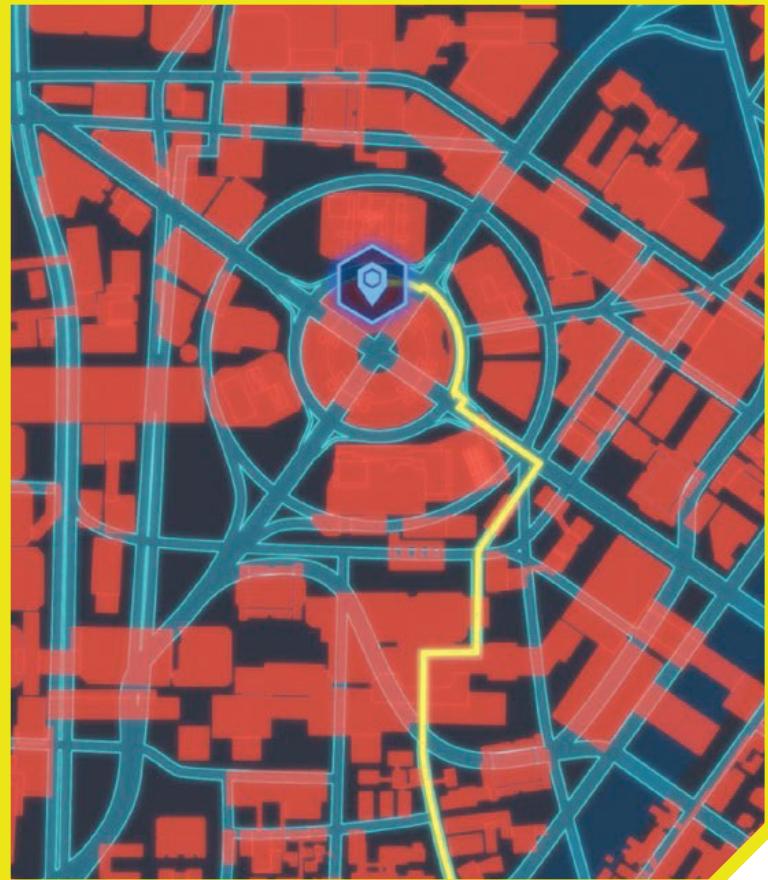
Степhani бросает 1d6 на **Друзей**, и выпадает 3. **Один друг**. Она бросает 6, чтобы определить их **Отношения – враг, ставший другом**. Один из других игроков, Айзек, замечает, что в биографии его персонажа есть бывший любовник Рокербоя, который состоит в банде. Возможно, Торн и этот любовник были соперниками на ранних этапах своей музыкальной карьеры, но в итоге стали друзьями? Степhani это нравится. ГМ тоже, так как это объясняет, как Торн и персонаж Айзека познакомились. Степhani не нужно бросать кубики чтобы узнать **Роль** Друга и Круг Общения, поэтому она переходит к следующему разделу.

Выпавшая 2 на **Врагов** говорит о том, что Торн рассердил кого-то настолько, что этот человек хочет его смерти. Она бросает 3 для определения Роли Врага: **Медтех и 10 для Круга Общения: Работник розничной торговли**. Забавное сочетание! Подумав немного, Степhani решает, что враг Торна – это бывший друг по имени Кеннеди. Торн потащил Кеннеди на вечеринку накануне важного собеседования в Trauma Team. Из-за жуткого похмелья Кеннеди не только провалил интервью, но и оскорбил старшего руководителя, после чего лишился медицинской лицензии. Теперь Кеннеди работает на ужасной работе, потому что не может получить должность медтехника в Найт-Сити. Он винит Торна в том, что его жизнь разрушена, и жаждет мести.

Степhani завершает Становление Торна **Трагическим Романом**. Выпадает 5. Всё как всегда: **Торн сильно влюбился, но этот человек предпочел кого-то другого**. Пока Степhani не хочет подробностей. ГМ соглашается.

03

## 2070ые В CYBERPUNK RED



### До 2070х остался всего один шаг.

Этот раздел предназначен для игроков и гейммастеров, которые уже владеют основной книгой правил *Cyberpunk RED* и хотят адаптировать правила из *Набора для Миссий Cyberpunk: Бегущие по Границам* для своей существующей игры. Если это не ты, не волнуйся. Ты можешь пропустить эту главу. Она тебе не понадобится для миссий, включенных в этот набор. Что касается всех остальных...

В основной книге правил *Cyberpunk RED* 2045 год, но ты хочешь играть в эпоху Дэвида и Ви. Мы тебя понимаем. Нам это тоже нравится!

Вот правила, которые тебе понадобятся, чтобы встроить то, что мы представляем в Наборе Миссий Cyberpunk: Бегущие По Границам, в твою игру и перенестись в 2070-е. Конечно, есть и другие аспекты, но на это потребуется больше пространства, поэтому некоторые правила, оружие, киберимпланты и снаряжение оставим для более объемной книги. А пока эти пять вещей помогут тебе двигаться в правильном направлении.

#### 1. НЕЙРОПОРТЫ

При создании персонажа каждый игрок может выбрать установку киберимпланта «Нейропорт» (см. стр. 35). Если он это сделает, установка будет бесплатной, не вызовет Потери Человечности и не снизит Максимальную Человечность, что отражает многолетний опыт персонажа в обращении с этим имплантом. И да, если ты хочешь установить любой киберимплант, не относящийся к медицинским, сначала тебе понадобится Нейропорт. Это обязательное условие. Даже старые киберимпланты были доработаны для работы с Нейропортами.

#### 2. НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ РОЛЕЙ

В 2070-х Фиксеры могут добывать поштучно Дорогие предметы, даже если они недоступны, начиная с 1-го Ранга Воротилы. На 4-м Ранге их возможности расширяются до Очень Дорогих предметов. На 7-м Ранге – до предметов класса Роскошь, а на 9-м Ранге – до предметов класса Супер Роскошь.

Корпораты, Медиа и Рокербои могут добывать поштучно Дорогие предметы, даже если они недоступны, начиная с 4-го Ранга в своих Ролевых Способностях. Законники могут добывать Дорогие предметы, связанные с их работой (оружие, броня и другое оборудование по усмотрению Гейммастера), начиная с 4-го Ранга. Кочевники могут добывать все Транспортные средства и их улучшения поштучно, даже если они недоступны, начиная с 1-го Ранга Мото.

Нетраннеры могут взламывать киберимпланты с помощью Интерфейса. Они получают доступ ко всем Простым Скриптам (СЛ6) на 1-м Ранге Интерфейса, Стандартным Скриптам (СЛ8) на 2-м Ранге Интерфейса, Сложным Скриптам (СЛ10) на 3-м Ранге Интерфейса Продвинутым Скриптам (СЛ12) на 4-м Ранге Интерфейса. Кроме того, способность Сканер Интерфейса с Мясного Действия меняется на СЕТевое Действие. На 3-м Ранге Интерфейса Нетраннеры автоматически преодолевают базовую защиту фаервола Нейропорта (см. стр. 26). Проверка не требуется.

### 3. РАСШИРЕННАЯ ДОСТУПНОСТЬ

В 2070-м дефицит «закончился» для всех, но для богатых и влиятельных он «закончился сильнее». Можно сказать... будущее распределено неравномерно. Если тебе действительно что-то нужно, но у тебя нет возможности достать это через Фиксера или Ночной Рынок, ты можешь купить это напрямую у производителя или лицензированного дилера.

Это плюс. А минус? Ты заплатишь корпоративную наценку, выкладывая двойную цену, если только это не предмет на заказ, уникальный в своём роде, или Гейммастер не запретит покупку напрямую. Но не думай, что кто-то купит у тебя что-то по такой цене, даже если ты Фиксер или Корпорат. Такая наценка рассчитана на отчаянных лохов или тех, у кого достаточно денег, чтобы ими разбрасываться.

### 4. ОБНОВЛЕНИЕ ЧЕЛОВЕЧНОСТИ

В 2070-х жизнь, возможно, вернулась к «норме», но мир дерьямом не перестал быть. Чтобы передать дух 2070-х, используй обновление правил Психических Травм из этого руководства ([см. стр. 28](#)) в дополнение к основным правилам из Cyberpunk RED ([см. CP:R стр. 231](#)).

### 5. ИСПОЛЬЗУЙ ВСЕ ЧТО ЕСТЬ В ЭТОЙ КОРОБКЕ!

Всё, что есть в этом наборе, в твоём распоряжении. Убедись, что игроки имеют к нему доступ, когда создают своих Бегущих по Границам, чтобы получить удовольствие от игры. Если ты играешь в 2045 году и хочешь использовать что-то из этого руководства – не проблема, кто-то ведь должен был изобрести эти вещи между 2045 и 2070-ми! Дай Технику заняться этим – для этого он и нужен!



### ВЗЛОМ ИМПЛАНТОВ СКРИПТАМИ

Быстрый взлом киберимплантов с использованием системы правил Cyberpunk RED немного сложнее, чем это представлено в наборе Cyberpunk: Бегущие по Границам. Обрати внимание, что мы рассмотрим другие изменения, касающиеся Взлома СЕТи в 2070-х, такие как Глубокое Погружение, в другом продукте.

Нетраннеры могут взламывать Киберимпланты, используя систему, описанную ранее в этой книге ([см. стр. 15](#)), с учётом следующих изменений.

### РАССТОЯНИЕ

Дистанция, на которой Нетраннер может запустить Скрипт, зависит от используемого оборудования. Старомодная Кибердека должна находиться на расстоянии не более 6 м (3 клетки) – или 8 м (4 клетки), если установлено соответствующее аппаратное обеспечение. Но если у Нетраннера установлена Кибердека установлена в Нейропорт ([см. стр. 36](#)), дистанция увеличивается до 50 м (25 клеток)! Однако прямая видимость всё равно обязательна.

### БЕЗОПАСНОСТЬ

Все Нейропорты защищены фаерволом. Любой Нетраннер с Рангом Интерфейса 1 или 2 должен успешно пройти Проверку Интерфейс (СЛ6), чтобы обойти эту встроенную защиту при использовании СЕТевого Действия Подключиться. Эта Проверка выполняется до Проверки Интерфейс против ВОЛИ, и неудача не предупреждает Защищающегося. Нетраннеры с Рангом Интерфейса 3 или выше обходят эту защиту автоматически, без Проверки.

Если Нетраннера выкидывают из Нейропорта по любой причине, кроме СЕТевого Действия Отключиться, это считается небезопасным отключением, и он сталкивается с привычными для этого последствиями. Если Нетраннер был небезопасно отключён от Нейропорта цели, он не может попытаться снова взломать цель час.

Нейропорт функционирует как СЕТевая Архитектура. Если в нём не установлен ИнтраЛЭД или Чёрный ЛЭД, СЕТевая Архитектура имеет один уровень – Узел Управления (СЛ10) для Голофона Нейропорта. У Нейропорта есть уровень на каждый установленный Заслон и/или подключённый Чёрный ЛЭД. Начальная защита фаервола Нейропорта не считается Заслоном и не занимает уровень.

На нейропорт нельзя напрямую установить Чёрный ЛЭД. Вместо этого Нейропорт заимствует Чёрный ЛЭД, установленный на кибердеке, к которой в данный

момент подключён пользователь. СЕТевая Архитектура Нейропорта расширяется, чтобы вместить Чёрный ЛЁД. Пользователь может расставить уровни так, чтобы разместить Заслоны, Чёрный ЛЁД и Узел Управления Голофоном по своему усмотрению.

Нетраннеры всегда подключены к своему собственному Нейропорту и могут в любой момент выбрать взаимодействовать с другим Нетраннером, вторгшимся в их систему. Нетраннера нельзя отключить от его собственного Нейропорта.

Нетраннеры могут оставить Вирус в Архитектуре Нейропорта, если они достигли её нижнего уровня. Это работает по обычным правилам, изложенным в книге правил по Cyberpunk RED ([см. СР:Р стр. 200](#)).

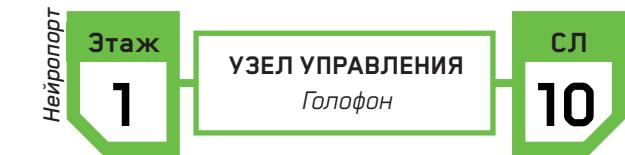
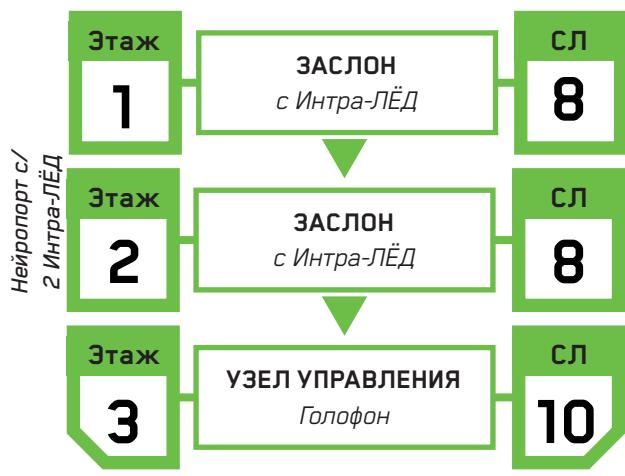
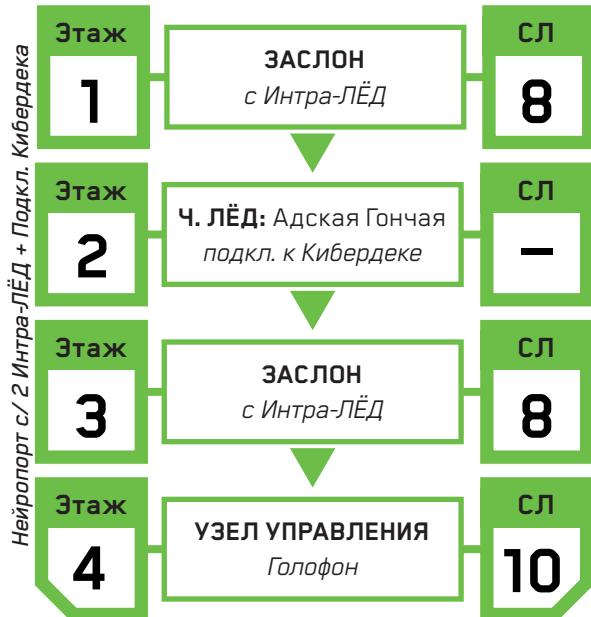
СЕТевое Действие Бэкдор переименовано во Взлом.

### **НЕТРАННИНГ С ПРЯМЫМ ПОДКЛЮЧЕНИЕМ**

Нетраннер также может напрямую подключиться к Нейропорту цели, используя свой Личный Порт. Это нельзя сделать против воли цели, если только она не находится без сознания или полностью обездвижена и не может физически сопротивляться. Бодрствующие цели осознают, что их взламывают, и могут попытаться выкинуть Нетраннера стандартным образом.

При прямом подключении к цели, Нетраннер может совершать на одно СЕТевое Действие больше за ход и обойти любой установленный Заслон (но не Чёрный ЛЁД). Для прямого подключения к Нейропорту требуется непосредственная близость. Как только Нетраннер или цель отодвигаются друг от друга более чем на 2 м (1 клетку), разъём отсоединяется, и хакер принудительно отключается. То же самое происходит, если Личный Порт выдергивают или обрывают.

### **» Примеры СЕТевой Архитектуры Нейропорта**



## ПОТЕРЯ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЧЕЛОВЕЧНОСТИ

Потеря Человечности – это часть повседневной жизни в Найт-Сити. Установка киберимплантов – не единственный способ её утраты.

Трагичные события и Эффекты Среды (оценивается в начале каждого месяца) – такие как нищета, голод или сильное информационное давление из-за жизни в крупном городе – могут повлиять на тебя так же сильно, как и установка Эндоскелета. Будь осторожен и береги свою голову.

Но не всё так плохо. Иногда ты собираешься с друзьями и устраиваешь ночь, которую невозможно забыть, и это помогает тебе сделать шаг назад от пропасти. Наличие поддержки в Тёмном Будущем может помочь тебе восстановить Человечность.

Это зовётся Восстановление Человечности (ВЧ), как и Потеря Человечности, оно происходит из-за событий или Эффектов Среды (измеряется в начале каждого месяца). Однако, правила терапии, касаемые Максимальной Человечности (см. CP:R стр. 229), всё ещё применимы.

Эта система обновляет и расширяет раздел Психические Травмы в книге правил по *Cyberpunk RED*.



### » События ПЧ

ПЧ	Примеры Инцидентов
1d6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Стать свидетелем пыток.</li> <li>• Участвовать в пытках.</li> <li>• Подвергнуться пыткам.</li> <li>• В мыслях готовиться к убийству.</li> <li>• Впервые получить реальную угрозу смерти.</li> <li>• Несправедливое отношение со стороны правосудия.</li> <li>• Стать жертвой ограбления на улице или дома.</li> </ul>
2d6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Стать свидетелем особенно жестокого убийства.</li> <li>• Впервые убить кого-то.</li> <li>• Испытать физическую или психическую травму.</li> <li>• Пережить смерть близкого человека вдали от него.</li> </ul>
3d6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Участвовать в убийстве невинного человека.</li> <li>• Стать свидетелем жестокой смерти близкого человека.</li> </ul>

### » События ВЧ

ВЧ	Примеры Инцидентов
1d6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Победить ненавистного врага, который напрямую причинил тебе зло.</li> <li>• Испытать катарсис, одержав символическую победу.</li> <li>• Восстановить отношения с отчуждённым членом семьи.</li> <li>• Завести настоящего друга.</li> </ul>
2d6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Твои действия спасли чью-то жизнь.</li> <li>• Раз в неделю ты и до десяти друзей можете провести день, ничем не занимаясь, кроме как тусовками, и потратив на это как минимум 1000 эдди. Это может привлечь внимание.</li> </ul>
3d6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Испытать значительное событие в жизни: помолвка, брак, усыновление, рождение ребёнка или исполнение мечты.</li> <li>• Раз в месяц ты и до десяти друзей можете провести день, ничем не занимаясь, кроме как крутыми тусовками и потратив на это как минимум 10 000 эдди. Это почти наверняка привлечёт внимание.</li> </ul>

## » Примеры ПЧ от Эффектов Среды

ПЧ		Примеры Эффектов Среды (Считываются с начала месяца, после того, как ты заплатишь за свой Образ Жизни)
1d6		<ul style="list-style-type: none"> <li>• В этом месяце ты выбрал образ жизни «Упаковка Киблла».</li> <li>• В прошлом месяце, твой образ жизни был не «Хороший Полуфабрикат» и не «Свежая Еда», также, ты проводил большую часть времени в крупном городе, что привело к подавляющему информационному перегрузу.</li> <li>• В прошлом месяце ты в основном спал в кубе-отеле.</li> <li>• В прошлом месяце ты работал напрямую или косвенно на корпорацию.</li> </ul>
2d6		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Умер близкий человек. Ты так и не провёл церемонию прощания.</li> <li>• В прошлом месяце ты был в состоянии смертельной раны один раз или в состоянии тяжёлой раны три или более раз.</li> <li>• В прошлом месяце ты был в заключении на срок более недели.</li> <li>• Ты был истощён от голода.</li> </ul>
3d6		<ul style="list-style-type: none"> <li>• В прошлом месяце ты застрял в зоне боевых действий (в любом месте хуже, чем Боевая Зона) или в районе, переживающем последствия долгосрочного бедствия, на срок более недели.</li> </ul>

## » Примеры ВЧ от Эффектов Среды

ВЧ		Примеры Эффектов Среды (Считываются с начала месяца, после того, как ты заплатишь за свой Образ Жизни)
1d6		<ul style="list-style-type: none"> <li>• У тебя есть хотя бы один настоящий друг, с которым ты как минимум раз в прошлом месяце взаимодействовал значимым образом.</li> <li>• Ты взаимодействовал со своей семьёй (родной или найденной) как минимум один раз в прошлом месяце.</li> <li>• Ты взял хотя бы одну неделю отпуска в прошлом месяце, где ты просто расслаблялся и получал удовольствие. В это время ты не занимался никакими действиями на простое и не восстанавливал здоровье или серьёзные раны.</li> </ul>
2d6		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ты жил образом жизни «Свежая Еда».</li> <li>• Ты в основном спал в корпоративном конапте или в лучших условиях.</li> </ul>
3d6		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ты одновременно выполнил четыре или более условий жизни Восстановления Человечности, не считая этого, и при этом выполнил менее трёх условий жизни Потери Человечности. Ты живёшь хорошей жизнью!</li> </ul>



## АРСЕНАЛ БЕГУЩИХ ПО ГРАНИ

Так как это набор Cyberpunk: Бегущие по Границе, мы сосредоточились на снаряжении, оружии и киберимплантах, показанных в аниме.

**Да.**

**Включая Сандвистан Дэвида**

## УЛИЧНЫЕ НАРКОТИКИ\*

### » Иммуноблокаторы

**Цена за Дозу:** €\$100 (Премиум)

Несмотря на название, этот препарат, используемый для лечения пациентов, находящихся под угрозой Киберпсихоза, на самом деле является коктейлем из иммуноблокаторов, нейролептиков и другой подобной химии.

### Первичный Эффект

Пользователь восстанавливает 2d6 Человечности. Это увеличение Человечности не может превысить Максимальную Человечность, разрешённую терапией (см. СР:R стр. 229).

Эффект длится один месяц, но может исчезнуть раньше по решению Гейммастера в неподходящий и стрессовый момент.

### Побочный Эффект (СЛ21)

Любая Человечность, полученная благодаря препаратору, теряется. Пользователь чувствует странные ощущения в голове, и его появляются лёгкие галлюцинации, что даёт -2 ко всем Проверкам на 60 секунд (20 раундов). Если в течение этих 60 секунд пользователь не введёт 2 дозы Иммуноблокаторов Действием, он теряет 4d6 Человечности. Эта потеря Человечности не влияет на Максимальную Человечность, разрешённую терапией.

Гейммастер может увеличить количество необходимых доз в зависимости от того, насколько близко персонаж к 0 Человечности и ситуации.

Если эта Потеря Человечности приводит пользователя к отрицательному значению Человечности – он входит в стадию Экстремального Киберпсихоза, персонаж передаётся Гейммастеру, который управляет им в соответствии с его худшими наклонностями. В отличие от типичного Экстремального Киберпсихоза, Гейммастер может предоставить персонажу +2 к любой Проверке на время действия эффекта. Персонаж возвращается игроку, если его Человечность снова становится положительной. В отличие от других Уличных Наркотиков, Иммуноблокаторы технически не вызывают зависимости. СЛ Побочного Эффекта просто попытка избежать вышеописанных последствий.

## ПРИСПОСОБЛЕНИЯ & БОЕПРИПАСЫ

**Переоснащение** – это тип модификации, который может превратить огнестрельное оружие из *Cyberpunk RED* в Силовое, Умное или Электромагнитное Оружие. Установка или Демонтаж Переоснащения занимает 1 час. Оно может быть установлено в Экзотическое Дальнобойное Оружие на один слот для модификаций, если таковой доступен. В одно оружие можно установить только одно Переоснащение.

### » Силовое Переоснащение

**Цена:** €\$1,000 (Очень дорого)

**Подходит:** Любое Неэкзотическое Оружие Дальнего Боя  
Оружие усилено для выдерживания экстремальных нагрузок, что позволяет повысить точность.

**Переоснащение. Требуются 2 слота для модификаций.**  
Превращает оружие в **Силовое Оружие**.



Если Силовое оружие наносит Критическую Травму ([см. стр. 12](#)), Бонусный Урон от этой Критической Травмы увеличивается на 5. Кроме того, из этого оружия пользователь может стрелять рикошетом, чтобы поразить цели, о которых он знает, но которые могут оказаться вне зоны видимости, потому что находятся за укрытием. При выполнении Выстрела Рикошетом пользователь получает штраф -4 к своей Проверке Атаки. При Прицельном Выстреле пользователь игнорирует штраф -4 от рикошета и применяет только штраф от Прицельного Выстрела.

Несмотря на траекторию рикошета, дальность выстрела по-прежнему рассчитывается исходя из расстояния между пользователем и целью. Для рикошета Дроби пользователь выбирает поверхность в радиусе 6 м (3 квадрата) от себя в качестве точки разлета, которая затем атакует все цели в радиусе 6 м (3 квадрата) в новом направлении, которое указывает пользователь (при соблюдении здравого смысла).

### » Умное Переоснащение

**Цена:** €\$1,000 (Очень дорого)

**Подходит:** Любое Незэкзотическое Оружие Дальнего Боя

Внутренние компоненты оружия перерабатываются, включая передовые технологии умного наведения, необходимые для использования улучшенных безгильзовых пуль.

**Переоснащение. Требуются 2 слота для модификаций.**

Превращает оружие в **Умное Оружие**. Не может быть установлена на оружие с Коннектором Смартлинка.

Умное Оружие требует подключения к нему пользователя с помощью Личного Порта (Сетевого Разъема) или Смартлинка. При совершении Атаки Дальнего Боя с помощью этого оружия пользователь добавляет +1 к своей проверке. Кроме того, оружие может быть заряжено улучшенными умными боеприпасами всех видов, которыми оно способно стрелять.

### » Улучшенные Умные Боеприпасы

**Цена:** €\$50 (Дорого) за 10 Стрел, Пуль, Жаканов или Дроби

**Цена:** €\$500 (Дорого) за 1 Гранату или Ракету

**Доступные Типы Боеприпасов:** Стрелы, Пули, Гранаты, Жакан, Дробь, Ракеты.

Лучшие боеприпасы для Умного Оружия.

Улучшенные Умные Боеприпасы работают только в Умном Оружии (не включает оружие с Коннектором Смартлинка). При использовании этих боеприпасов пользователь игнорирует все штрафы, связанные с темнотой, дымом и т.п.

Кроме того, если при использовании этих боеприпасов пользователь промахивается на 5 или меньше от СЛ Атаки Дальнего Боя, он может немедленно попытаться поразить эту цель еще раз.

Когда пользователь делает вторую попытку, он добавляет 14 к своему броску вместо стандартных СТАТ + Навык + модификаторы от первой атаки (помните, что ты все еще можешь добавить УДЧ). Все штрафы первого выстрела переносятся на вторую попытку.

### » Электромагнитное Переоснащение

**Цена:** €\$1,000 (Очень дорого)

**Подходит:** Любое Незэкзотическое Дальнобойное Оружие, кроме Гранатомётов и Ракетных Установок.

Оружие полностью переделано, чтобы быть оснащённым электромагнитными пусковыми модулями.

**Переоснащение. Требуются 2 слота для модификаций.**

Превращает оружие в Электромагнитное Оружие. Оружие оснащено прицелом, который может видеть простые контуры целей через Тонкие Укрытия. Жертвуя своим Движением, пользователь может зарядить оружие.

Оружие остается заряженным до тех пор, пока не выстрелит или пока не пройдет 60 секунд (20 раундов).

Пока оружие заряжено, его следующая невзрывная атака имеет СКА1, может стрелять через Тонкое Укрытие ([см. стр. 12](#)) и игнорирует половину ОС цели (округли в большую сторону). При стрельбе сквозь укрытие не теряется его ПЗ. Небольшие отверстия, оставляемые электромагнитным оружием, это незначительный урон.

## ОРУЖИЕ

### » Arasaka HJKE-11 Yukimura

**Цена:** €\$500 (Дорого)

Оружие, с которого началась революция в области смарт-оружия, выпущенное Arasaka в 2040-х годах. С Yukimura ты можешь стрелять так же плохо, как солдаты в одной известной космической опере конца 20-го века, и всё равно попадать в цель с 100% точностью.

Экзотический Пистолет-Пулемёт с Умным Переоснащением. При стрельбе одиночными выстрелами он наносит 3d6 урона, расходуя по 3 патрона на каждую Проверку Атаки.

Если доступно меньше 3 патронов, оружие наносит 2d6 урона.

### » Arasaka HJSH-18 Masamune

**Цена:** €\$500 (Дорого)

Разработанный в 2050-х годах компанией Arasaka. Каждый элемент *Masamune*, до самых мелких винтов и болтов, был тщательно проверен легионом инженеров Arasaka – и это чувствуется.

Экзотическая Штурмовая Винтовка с Силовым Переоснащением. Её собственный магазин вмещает 24 патрона. При стрельбе одиночными выстрелами она наносит 5d6 урона, расходуя по 3 патрона на каждую Проверку Атаки. Если доступно меньше 3 патронов, магазин опустошается, и оружие наносит 4d6 урона.

### » Arasaka TKI-20 Shingen

**Цена:** €\$1,000 (Очень Дорого)

Трудно поверить, что мощность *Shingen*, размер магазина и множество технических характеристик уместились в таком компактном корпусе. Добавь к этому эргономичный дизайн, и перед тобой идеальное оружие для любого солдата или наймника.

Двуручный Экзотический Тяжёлый Пистолет-Пулемёт с Умным Переоснащением, способный на автоматическую стрельбу (x4). Его собственный магазин вмещает 30 патронов. При стрельбе одиночными выстрелами он наносит 3d6 урона, расходуя по 3 патрона на каждую Проверку Атаки. Если доступно меньше 3 патронов, магазин опустошается, и оружие наносит 2d6 урона.

### » Budget Arms Carnage

**Цена:** €\$100 (Премиум)

Существуют дробовики, которые тонки, элегантны и способны попадать в цель с хирургической точностью. *Carnage* от Budget Arms не обладает ни одной из этих характеристик. Его разработчики следовали простому правилу: больше – значит лучше. Результат? *Carnage* огромен, наносит колossalный урон и имеет отдачу, которая может выбить плечо из сустава.

Низкого Качества Дробовик с Силовым Переоснащением. Он вмещает 5 патронов. Если стреляет пользователь с ТЕЛ ниже 10, он получает Критическую Травму Разрыв Мышц, если ещё не получил её.

### » Constitutional Arms Unity

**Цена:** €\$500 (Дорого)

Этот универсальный и доступный пистолет, разработанный *Constitutional Arms*, разрешил бесчисленное количество споров по всему Найт-Сити. Достаточно одного точного выстрела, чтобы навсегда выиграть в споре.

Экзотический Тяжёлый Пистолет с Силовым Переоснащением. Он имеет ёмкость магазина на 12 выстрелов. При выполнении Прицельного Выстрела этим оружием его урон увеличивается до 4d6.

### » Kang Tao L-69 Zhuo

**Цена:** €\$1,000 (Очень Дорого)

Дробовики не особо известны своей утончённостью: хотя они и безусловно мощны, часто страдают от громоздкости и неточности. Однако это не относится к *L-69 Zhuo* от Kang Tao. Как и другое оружие, произведённое китайской корпорацией, *L-69 Zhuo* оснащён передовой электроникой. Ультрачувствительный радар сканирует окружающую среду, самостоятельно идентифицируя цели. Каждый из восьми подствольных магазинов всегда готов разорвать кого-то на куски.

Экзотический Дробовик с Умным Переоснащением. Он вмещает 32 патрона и может заряжаться только Улучшенными Умными Боеприпасами. При стрельбе из этого оружия тратится 8 патронов на каждую Проверку Атаки. Без заряженных 8 патронов оружие не стреляет. Из-за огромного количества расходуемых боеприпасов *L-69 Zhuo* наносит 4d6 урона вместо обычных 3d6 для дроби.

### » Militech Crusher (примерно 207X)

**Цена:** €\$1,000 (Очень Дорого)

Одного взгляда на *Militech Crusher* достаточно, чтобы вызвать слезы у любого любителя оружия. Это мощный дробовик, разработанный для боя на короткой дистанции, впервые был создан в 2020 году и вскоре стал одним из самых знаковых оружий того времени. Текущая версия, доступная на рынке, претерпела некоторые обновления по сравнению с оригиналом, но её узнаваемый вид остался прежним.

Экзотический Очень Тяжёлый Пистолет с Силовым Переоснащением. Он вмещает 12 патронов и может стрелять только дробью.

### » Militech M-10AF Lexington

**Цена:** €\$1,000 (Очень Дорого)

Пистолет, который предпочитают копы Найт-Сити с 2030 года. Лёгкий и с минимальной отдачей, идеально подходит для нейтрализации врагов без необходимости убивать их на месте. Благодаря своим относительно небольшим размерам, этот пистолет также нашёл преданных поклонников среди тех, кто предпочитает скрытое ношение.

Экзотический тяжёлый пистолет с Силовым Переоснащением. Он имеет ёмкость магазина на 21 патрон.

## » Militech M-76e Omaha

**Цена:** €\$500 (Дорого)

*Omaha* выглядит как классический «глоющийся свинцом» пистолет, но не обманывайся внешностью. Этот шедевр от *Militech* скрывает мощную электромагнитную рельсовую систему. Неудивительно, что это оружие часто можно найти в кобурах у высших эшелонов корпоративного мира. Его небольшой размер делает его удобным для хранения в портфеле или перчаточном ящике корпоративного лимузина.

Экзотический Тяжёлый Пистолет с Электромагнитным Переоснащением. Ёмкость магазина на 9 патронов. Когда он заряжен, заряд остаётся до конца хода, в котором был произведен выстрел. Кроме того, когда он заряжен, он остаётся со СКА2 и расходует до 3 патронов вместо 1 на каждую Проверку Атаки. Если в магазине меньше 3 патронов при зарядке, он опустошается с выстрелом.

## » Дробовик Rostovic DB-2 Satara

**Цена:** €\$500 (Дорого)

*Satara* – необычный экземпляр как из-за своего странного внешнего вида, так и из-за нестандартной технологической базы. Критики утверждают, что тяжесть и громоздкость оружия делают его неоправданно неудобным для практического использования. Его сторонники, включая офицеров *MaxTas*, указывают на то, что сербское ружьё не остановят даже стены.

Экзотический Дробовик с Электромагнитной Пересборкой. Оно имеет ёмкость на 2 выстрела, по одному на каждый из двух стволов. Каждый ствол может заряжаться отдельным типом боеприпасов. Может заряжаться не стандартными боеприпасами.

## » Techtronika RT-46 Буря

**Цена:** €\$1,000 (Очень Дорого)

*Буря* уродлива, неудобна и небезопасна, но чертовски эффективна. Этот НеоСоветский Электромагнитный Пистолет не требует зарядки, чтобы пробивать стены, и по плотности практически равен нейтронной звезде. Чтобы спустить курок, не сломав себе руку, нужна продвинутая мускулатура. Экзотический Очень Тяжёлый Пистолет с Электромагнитным Переоснащением. Он имеет ёмкость на 4 выстрела. Электромагнитное Переоснащение может быть заряжено без использования Действия Движения. Пользователь без импланта Искусственные Мышцы и Усиленные Кости или Киберруки, который стреляет из RT-46 Буря, получает Критическую Травму Сломанная Рука, если ещё не получил её.

## » Techtronika SPT32 Grad

**Цена:** €\$500 (Дорого)

Когда миру понадобилось новое поколение снайперских винтовок для пробивания всё более тяжёлой брони, первым откликом стал советский *SPT32 Grad*, который многие считают самой мощной снайперской винтовкой на рынке. Возможно, ему не хватает той же внимания к деталям, как у конкурентов от *Arasaka* или *Militech*, но в руках хорошо обученного снайпера, который не полагается на автоматическую коррекцию ветра, *Grad* представляет собой поистине разрушительную силу.

Экзотического Снайперская Винтовка с Силовым Переоснащением. Может заряжаться не стандартными боеприпасами. После выстрела требуется Действие чтобы предергнуть затвор.



### » Tsunami Arms Nekomata

**Цена:** €\$1,000 (Очень Дорого)

Nekomata – это требовательное оружие. Оно требует ухода, регулярного обслуживания и времени на обучение правильному использованию. Но оно того стоит. Действительно стоит. Эта электромагнитная снайперская винтовка – технологическое чудо. Наёмникам, не работающим на правительство или крупную мегакорпорацию, почти невозможно достать её... почти.

Снайперская винтовка с Электромагнитным Переснащением. Когда она заряжена, её пользователь может видеть простые контуры целей и стрелять сквозь как Тонкие, так и Толстые Укрытия.

### КИБЕРИМПЛАНТЫ

Прогресс в области киберимплантов с 2045 по 2070ые годы просто невероятен!

#### » Имплант Берсерк

**Цена:** €\$1,000 (Очень Дорого)

**Установка:** Клиника

**ПЧ:** 7 (2d6)

Имплант для регуляции гормонов, разработанный для улучшения реакции «бей или беги».

**Опция Нейроимпланта.** Этот имплант вызывает мощный прилив адреналина по команде. При активации Действием пользователь игнорирует эффекты Тяжелого и Смертельного Ранения на 60 секунд (20 раундов), персонаж в состоянии Смертельного Ранения всё равно должен делать Спасброски от Смерти. После завершения периода активации имплант нельзя активировать снова в течение 1 часа.

### » Экспериментальный Сандинистан Дэвида

**Цена:** €\$250,000 (Супер Роскошь)

**Установка:** Госпиталь

**ПЧ:** 14 (4d6)

Таких устройств в мире всего несколько, и они стоили как минимум двум людям их жизни. Ты уверен, что хочешь его?

**Опция для Нейроимпланта. Боргирование. Ускоритель.**

**Занимает 2 слота Нейроимпланта.** Каждый раз, когда пользователь активирует Экспериментальный Сандинистан, он получает 2d6 потери человечности. Активация не требует действия, даже во время боя.

Если активирован в начале боя, пользователь мгновенно перемещается на вершину Очереди Инициативы. Если активирован во время боя, он немедленно перемещается на вершину Очереди Инициативы. Если пользователь активирует Экспериментальный Сандинистан в свой ход, он может выполнить дополнительное Действие Движения или другое Действие.

Если Экспериментальный Сандинистан активирован у пользователя с отрицательной Человечностью, он получает урон, равный потерянной Человечности. Этот урон наносится непосредственно по Очкам Жизни и игнорирует броню, но не уменьшает её.

Персонаж с отрицательной Человечностью входит в состояние Экстремального Киберсихоза, и его контроль передаётся Гейммастеру, который играет персонажем, исходя из его худших наклонностей.

Можно установить только 1 Ускоритель.



## » Мегадиск

**Цена:** €\$1,000 (Очень Дорого)

**Установка:** Госпиталь

**ПЧ:** 3 (1d6)

Имплант, увеличивающий способность мозга к хранению и обработке информации, связанной с Нетраннингом.

**Нейроимплант.** Требует **Нейропорт.** Каждая установка содержит слот для Оборудования Кибердеки. Всё оборудование, установленное в Мегадиск пользователя, считается установленным в любую Кибердеку, установленную в Нейропорт пользователя. Пользователь с двумя или более Мегадисками получает одно дополнительное СЕТевое Действие каждый ход, когда он физически подключён к Точке Доступа через Личный порт.

## » Рука Гориллы

**Цена:** €\$1,000 (Очень Дорого)

**Установка:** Госпиталь

**ПЧ:** 14 (4d6)

Классические надёжные улучшения для киберрук, предназначенные для тяжёлой работы.

**Опция Киберруки.** Требует 2 слота Опций Киберруки. Этот усиленный кулак можно использовать как Оружие Ближнего Боя Отличного Качества. Пользователь может использовать оружие в руке так, как если бы параметр Телосложения был равен 11. При покупке двух таких имплантов и установке их в обе киберруки пользователь также может открывать двери/перемещать Тонкие Укрытия, душить и бросать противников так, как если бы его Телосложение было равно 11.

## » Клинок Богомола

**Цена:** €\$500 (Дорого)

**Установка:** Госпиталь

**ПЧ:** 14 (4d6)

Эти культовые лезвия для рук разработаны с учётом смертоносности и скрытности. Они так же эффективны, как и эффектны.

**Опция Киберруки.** Требует 2 слота Опций Киберруки. Оружие Ближнего Боя Отличного Качества, которое можно успешно спрятать без Проверки и извлекать и убирать без Действия. Пока оружие извлечено, пользователь не может держать что-либо в руке. При покупке двух таких имплантов и установке их в обе киберруки пользователь может игнорировать обычный штраф за Движение при лазании, пока у него высунуты оба оружия.

## » Монострона

**Цена:** €\$1,000 (Очень Дорого)

**Установка:** Клиника

**ПЧ:** 7 (2d6)

Филаментный хлыст с режущей кромкой толщиной всего в одну молекулу.

**Опция Киберруки.** Филаментный хлыст, который можно успешно скрыть без проверки. Одноручное Экзотическое Оружие Ближнего Боя, способное наносить удары с расстояния до 6 м (3 клетки). Всякий раз, когда Монострона вызывает Критическую Травму, Атакующий дважды бросает по таблице Критических Травм и выбирает, какая из них будет нанесена жертве.

## » Нейропорт

**Цена:** €\$1,000 (Очень Дорого)

**Установка:** Госпиталь

**ПЧ:** 7 (2d6)

Современное чудо, Нейропорт – это пакет управления киберимплантами, оснащённый множеством дополнительных функций, от голофона до HUD-дисплея. Нейропорт считается настолько безопасным и ненавязчивым, что большинство детей оснащены им. Обучение его использованию включено в программу начальной школы. Ранняя установка связана с лучшими результатами во взрослой жизни, и наоборот. Те, кто не установил Нейропорт, оказываются в невыгодном положении по сравнению с одноклассниками и имеют более низкий уровень образования и финансового благосостояния во взрослом возрасте.

Для улучшения этой ситуации, или, говоря цинично, для извлечения прибыли из неё, часто предлагаются хищнические кредиты с высоким процентом для семей, которые не могут позволить себе Нейропорт для своих детей. Другие ищут более доступные варианты на улице, доверяя подпольным риперам.

Для получения дополнительной информации о Нейропортах см. Руководство Бегущего по Границе ([см. стр. 8](#)).

Стандартный Нейропорт включает следующие киберимпланты в своём пакете:

**Нейролинк:** Проводная искусственная нервная система, базовый киберимплант, необходимый для использования Опций Нейроимпланта. Система имеет 5 слотов для Опций Нейроимпланта, ни один из которых не занят другими функциями Нейропорта. Ни одна из функций Нейропорта не требует дополнительных киберимплантов для работы и не занимает Слоты Опций в других частях тела пользователя.

**Голофон:** Полностью функциональный телефон, с ограниченным доступом в СитиНет, звонкам, текстовым сообщениям и заметкам. Управляется мозгом и не требует голосовых команд.

**Биомонитор:** Этот имплант отслеживает пульс, температуру, дыхание, уровень сахара в крови и другие показатели, постоянно транслируя эту информацию на HUD пользователя.

**Вирту (или же Виртуальность):** Позволяет пользователю использовать виртуальные презентации, выступления и даже симуляции. Также позволяет Нетраннерам полноценно взаимодействовать с СЕТью при Глубоком Погружении. Нельзя использовать Брейнданс.

**HUD (или же Хирон):** Информация с Голофона, Биомонитора и других киберимплантов проецируется в поле зрения пользователя через прямое подключение к его зрительным нервам. Программы, установленные в HUD, могут реагировать на мысли пользователя или на дополнительные установленные базы данных, чтобы маркировать важные объекты и людей, предоставлять стенограммы разговоров и медиа, а также визуально переводить иностранные языки.

**Два Слота для Щепок:** Два слота за ухом или на шее позволяют быстро устанавливать до двух чипов и считывать данные с Щепок Памяти.

**Личный Порт (Сетевой Разъем):** Выдвижной кабель, обычно встроенный в запястье, позволяющий пользователю напрямую подключаться к компьютерам.

#### » Порт Нейропорта для Кибердеки

**Цена:** €\$100 (Премиум)

**Установка:** Госпиталь

**ПЧ:** 3 (1d6)

Этот порт, установленный на шее, напрямую соединяет кибердеку с телом, значительно увеличивая его дальность действия.

**Нейроимплант. Требует Нейропорт.** Дополнительный специализированный порт устанавливается на задней части шеи пользователя для подключения кибердеки. К 2070му все кибердеки доступны в версиях, совместимых с этим Портом, по той же цене, что и традиционные форматы. Такие Кибердеки не могут использовать Оборудование. Любая Кибердека, совместимая с Портом Нейропорта, может быть подключена/отключена как Действие.

Пока кибердека подключена, пользователь получает все преимущества от любого оборудования, установленного в его Бодивейт.

Дальность действия любой установленной кибердеки увеличивается до 20 м (10 клеток) для подключения к обычным СЕТевым Архитектурам и до 50 м (25 клеток) для подключения к Нейропортам. Стены по-прежнему блокируют доступ, как обычно.

Пользователь может быть подключён только к одной кибердеке. Может быть установлен только один Порт. Кибердека приобретается отдельно.

#### » Система Запуска Снарядов

**Цена:** €\$1,000 (Очень Дорого)

**Установка:** Клиника

**ПЧ:** 14 (4d6)

Универсальная система запуска взрывчатых снарядов в вашей руке (буквально).

#### Опция Киберруки. Боргирование. Требует 2 слота Опций

**Киберруки.** В киберрукку встроен одноручная ракетница/гранатомёт с одним ракетным/гранатным снарядом в магазине. Не совместим со всеми оружейными модулями, кроме Умного Переоснащения.

Когда заряжена ракетой, она действует как ракетница. Когда заряжена гранатой, она действует как гранатомёт. Можно успешно скрыть без Проверки, и извлечь/убрать без Действия.

Пока оружие извлечено, пользователь не может держать что-либо в руке этой руки.

#### » Интра-ЛЁД

**Цена:** €\$500 (Дорого)

**Установка:** Госпиталь

**ПЧ:** 3 (1d6)

Электронная система противодействия вторжению, разработанная для усиления защиты пользователя от Скриптов.

**Нейроимплант.** При каждой установке (максимум 3) в Нейропорт пользователя добавляется один Заслон, обеспечивающий дополнительную линию защиты.

С каждой установкой Интра-ЛЁДа сложность всех Заслонов в Нейропорте пользователя повышается: с СЛ6 при первой установке, до СЛ8 при второй, и до СЛ10 при третьей установке.

## ПРОВЕРКИ

СТАТ + Навык + 1d10 Атакующего против СТАТ + Навык + 1d10 Защищающегося или Сложность Задачи (СЛ)  
Ты должен побить СЛ (превзойти СЛ на 1 или больше), а не просто достигнуть СЛ.

**СЛ ЗАДАЧ: 9 (Просто) • 13 (Повседневно) • 15 (Средне) • 17 (Профессионально)**  
**21 (Героически) • 24 (Невероятно) • 29 (Легендарно)**

### ► Взрыв Проверки ◀

Если ты бросил 10 на 1d10 для Проверки, брось еще раз и добавь второй бросок к первому. Не делай повторный бросок, если вы бросил еще одну 10.

### ► Вспышка Проверки ◀

Если ты бросил 1 на 1d10 для Проверки, брось еще раз и вычти второй бросок из СТАТ + Навык + Первый Бросок. Не делай повторный бросок, если бросил еще одну 1.

### ► Попробовать Снова ◀

Если ты провалил проверку, ты не можешь повторить попытку, если твои шансы на успех не повысились по какой-то причине.

### ► Вспомогательный Навык ◀

С разрешения ГМ персонаж может сделать одну дополнительную проверку навыка, чтобы получить бонус +1 к основной проверке навыка.

### ► Дополнительное Время ◀

Получи один бонус +1 к Проверке, потратив на нее в 4 раза больше времени, чем требуется.

### ► Используй УДЧ ◀

Каждое потраченное очко УДЧ дает +1 к проверке навыка.

## ИНИЦИАТИВА и ДВИЖЕНИЕ

Когда начинается бой, все бросают инициативу.

**РЕА + 1d10**

### ► В Свой Ход ◀

Твой Ход = 1 Движение + 1 Действие

### ► Действие Движения ◀

В свой ход ты можешь переместиться на количество м/ядр = твоему СКО x2 или на количество квадратов = твоему СКО.

Ты можешь разделить движение, чтобы выполнить проверку между движениями (двигаться, стрелять, двигаться).

Особые движения (лазание, плавание и т. д.) выполняются на 1/2 движения.

## АТАКИ ДАЛЬНЕГО БОЯ

**РЕА + Соответствующий Навык + 1d10 Атакующего**  
**против СЛ Определенной Дальностью и Оружиям**

## АТАКИ БЛИЖНЕГО БОЯ

**ЛВК + Соответствующий Навык + 1d10 Атакующего**  
**против ЛВК + Уклонения + 1d10 Защищающегося**

## СКОРОСТЬ АТАКИ (СКА)

В рамках Действия Атаки вы можете сделать несколько Проверок = СКА.

Если оба оружия имеют СКА 2, атаку можно разделить на два оружия.

## ПРИЦЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Прицеливание в голову, удерживаемый предмет или ногу дает -8 к Проверке Атаки. СКА 1.

Прицеливаться можно атаками ближнего и дальнего боя.

При попадании вы наносите x2 урона после вычитания брони.

## ► СЕТевые Действия ◀

**В свой ход нетраннеры могут выполнить 1 действие с мясом или до 3 действий с мясом.**

**Подключение:** Подключитесь к нейропорту цели в радиусе 50 м. Интерфейс + 1d10 против ВОЛИ + 1d10. Если нетраннер проигрывает, он подключается, но цель об этом знает.

**Отключиться:** Безопасное отключение от нейропорта цели.

**Взлом:** Обойти Заслон в нейропорте цели. Интерфейс + 1d10 против СЛ Заслона.

**Скрипты:** Запустить Скрипт. Может быть выполнен только после того, как все Заслоны будут взломаны. Нетраннер может запустить только один скрипт на цель за ход. Интерфейс + 1d10 против СЛ Скрипта.

Цель, осознавшая, что ее взламывают, может попытаться сбросить Нетраннера, сделав проверку ВОЛИ + Концентрации + 1d10 против Интерфейса + 1d10.

## ► Простые Скрипты (СЛ6) ◀

**Ограничение Движения:** СКО у цели снижается на 1 на следующие 60 секунд (20 раундов). Если СКО снижен до 0, цель не может совершать Действия Движения.

**Звуковой Шок:** Цель получает Критическую Травму Повреждение Уха ([см. стр. 13](#)), но без дополнительного урона. Эффект длится 60 секунд (20 раундов).

## ► Стандартные Скрипты (СЛ8) ◀

**Перегрев:** Цель теперь горит. В конце своего хода она получает 4 урона непосредственно в ПЗ до тех пор, пока огонь не будет потушен. Этот урон игнорирует броню, но не снижает её эффективность. Потушить огонь можно только с помощью действия (СКА1), которое может быть выполнено только в ход цели.

**Короткое Замыкание:** ГМ выбирает три киберимпланта, кроме Киберрука, Киберног, Киберглаза, Кибераудио, Нейропорта или Кибердеки для Нейропорта. Опции, связанные с указанными имплантами, такие как Клинки Богомола или Слабое Освещение/ИК/УФ, могут быть выбраны. Выбранные киберимпланты перестают функционировать на 60 секунд (20 раундов).

## ► Сложные Скрипты (СЛ10) ◀

**Сбой Киберимпланта:** Нетраннер выбирает киберимплант у цели, кроме Нейропорта или Кибердеки для Нейропорта, который становится неработоспособным на 60 секунд (20 раундов). Неработоспособные Киберконечности действуют так, будто у них есть Критическая Травма Перелом Руки/Перелом Ноги ([см. стр. 13](#)). Все опции, связанные с выбранным киберимплантом, также перестают функционировать. Например, если Киберрука становится неработоспособной, то и его встроенные Клинки Богомола также выходит из строя.

**Приманка:** В начале следующего Хода цели она вынуждена совершить Действие Движения, контролируемое Нетраннером, так как чувствует необходимость расследовать Шум, слышимый только ей. Приманка работает если цель не подозревает, что Нетраннер подключен. Этот скрипт не предупреждает цель о том, что она была взломана. Нельзя приманить в очевидную физическую опасность.

**Замедление:** СКО у цели снижается на 1d6 на следующие 60 секунд (20 раундов). Если СКО снижен до 0, цель не может совершать Действия Движения.

**Выгорание Синапсов:** Нанеси 3d6 урона непосредственно в ПЗ цели. Этот урон игнорирует броню и не уменьшает её эффективность.

## ► Продвинутые Скрипты (СЛ12) ◀

**Кукла:** Ты контролируешь Действие и Действие Движения цели в течение её следующего хода. Ты можешь заставить её атаковать саму себя, вытащить чеку из гранаты или выстрелить в своего дружка. Все проверки выполняются со СТАТ и Навыками цели вместо СТАТ Нетраннера, управляющего куклой.

**Извлечение Щепки:** Принудительно извлекает и выбрасывает одну щепку цели (по твоему выбору) в соседнюю клетку. Этот скрипт не сработает, если у пользователя есть защитная крышка Слота для Щепок (или даже кусок скотча, закрывающий слот).

**Сброс Системы:** Цель теряет сознание на 60 секунд (20 раундов) или до тех пор, пока не получит урон. Кроме того, цель падает на землю.

## ► СЕТевые Действия ◀

*В свой ход нетраннеры могут выполнить 1 действие с мясом или до 3 действий с мясом.*

**Подключение:** Подключитесь к нейропорту цели в радиусе 50 м. **Интерфейс + 1d10 против ВОЛИ + 1d10.** Если нетраннер проигрывает, он подключается, но цель об этом знает.

**Отключиться:** Безопасное отключение от нейропорта цели.

**Взлом:** Обойти Заслон в нейропорте цели. **Интерфейс + 1d10 против СЛ Заслона.**

**Скрипты:** Запустить Скрипт. Может быть выполнен только после того, как все Заслоны будут взломаны. Нетраннер может запустить только один скрипт на цель за ход. **Интерфейс + 1d10 против СЛ Скрипта.**

Цель, осознавшая, что ее взламывают, может попытаться сбросить Нетраннера, сделав проверку **ВОЛИ + Концентрации + 1d10 против Интерфейса + 1d10.**

## ► Простые Скрипты (СЛ6) ◀

**Ограничение Движения:** СКО у цели снижается на 1 на следующие 60 секунд (20 раундов). Если СКО снижен до 0, цель не может совершать Действия Движения.

**Звуковой Шок:** Цель получает Критическую Травму Повреждение Уха ([см. стр. 13](#)), но без дополнительного урона. Эффект длится 60 секунд (20 раундов).

## ► Стандартные Скрипты (СЛ8) ◀

**Перегрев:** Цель теперь горит. В конце своего хода она получает 4 урона непосредственно в ПЗ до тех пор, пока огонь не будет потушен. Этот урон игнорирует броню, но не снижает её эффективность. Потушить огонь можно только с помощью действия (СКА1), которое может быть выполнено только в ход цели.

**Короткое Замыкание:** ГМ выбирает три киберимпланта, кроме Киберруук, Киберног, Киберглаза, Кибераудио, Нейропорта или Кибердеки для Нейропорта. Опции, связанные с указанными имплантами, такие как Клиники Богомола или Слабое Освещение/ИК/УФ, могут быть выбраны. Выбранные киберимпланты перестают функционировать на 60 секунд (20 раундов).

## ► Сложные Скрипты (СЛ10) ◀

**Сбой Киберимпланта:** Нетраннер выбирает киберимплант у цели, кроме Нейропорта или Кибердеки для Нейропорта, который становится неработоспособным на 60 секунд (20 раундов). Неработоспособные Киберконечности действуют так, будто у них есть Критическая Травма Перелом Руки/Перелом Ноги ([см. стр. 13](#)). Все опции, связанные с выбранным киберимплантом, также перестают функционировать. Например, если Киберруука становится неработоспособной, то и его встроенные Клиники Богомола также выходит из строя.

**Приманка:** В начале следующего Хода цели она вынуждена совершить Действие Движения, контролируемое Нетраннером, так как чувствует необходимость расследовать Шум, слышимый только ей. Приманка работает если цель не подозревает, что Нетраннер подключен. Этот скрипт не предупреждает цель о том, что она была взломана. Нельзя приманить в очевидную физическую опасность.

**Замедление:** СКО у цели снижается на 1d6 на следующие 60 секунд (20 раундов). Если СКО снижен до 0, цель не может совершать Действия Движения.

**Выгорание Синапсов:** Нанеси 3d6 урона непосредственно в ПЗ цели. Этот урон игнорирует броню и не уменьшает её эффективность.

## ► Продвинутые Скрипты (СЛ12) ◀

**Кукла:** Ты контролируешь Действие и Действие Движения цели в течение её следующего хода. Ты можешь заставить её атаковать саму себя, вытащить чеку из гранаты или выстрелить в своего дружка. Все проверки выполняются со СТАТ и Навыками цели вместо СТАТ Нетраннера, управляющего куклой.

**Извлечение Щепки:** Принудительно извлекает и выбрасывает одну щепку цели (по твоему выбору) в соседнюю клетку. Этот скрипт не сработает, если у пользователя есть защитная крышка Слота для Щепок (или даже кусок скотча, закрывающий слот).

**Сброс Системы:** Цель теряет сознание на 60 секунд (20 раундов) или до тех пор, пока не получит урон. Кроме того, цель падает на землю.