

Итак, мы наконец-то завершили перевод третьей главы. Теперь вы можете создавать персонажей, не ломая глаза и мозг об английский и не пытаться найти, где в книге рассказано о таких штуках, как «Психотропный ЛЕД» и «Энергетический фон». Подсказка: нигде, а каталистам следовало бы сменить редактора. Или хотя бы его нанять. Как и всегда, не забывайте о том, что всё это черновая версия, и перевод отдельных терминов всегда может измениться, не говоря уже о форматировании.

*С наилучшими пожеланиями, Nalia,
которая теперь работает редактором,
и которой больно видеть все те ляпы что пропустил редактор оригинала.*



ПОВТОРЯЙ ЗА МНОЙ, ЖИВО:

- Смотри в оба!
- Стреляй метко!
- Береги патроны!
- Никогда не води дел с драконами!

Это основные правила, необходимые для выживания в мире *Shadowrun*. Кроме того, у каждого могут быть свои собственные правила или кодексы — либо их может и не быть. Здесь есть те, кто крадёт у богатых, чтобы раздать всё бедным, и те, кто крадёт у богатых и смеётся над бедными. Есть те, кто проворачивает свои тёмные делишки с большой помпой, и те, которых никто никогда не увидит, ни на секунду, если они не хотят быть увиденными. Главное, однако, что все эти личности — раннеры; и сейчас время вам создать своего собственного и выпустить его на улицы 2075 года. Старайтесь изо всех сил, наплюйте на предрассудки, надейтесь на лучшее и покажите всем, что у вас есть яйца и способности, чтобы совершить невозможное. Вас могут никогда не принять в “цивилизованном” обществе, но вы можете гордиться тем, что всё, что у вас есть, вы заработали сами — включая свободу.

ЭТАП ПЕРВЫЙ: ВЫБЕРИТЕ КОНЦЕПТ

Врезка **Основные концепты персонажей и их роли** даст вам представление о типах персонажей, которых вы чаще всего можете встретить в тенях. Разрозненные персонажи объединяются в команды раннеров; объединяют свои таланты, умения, знания и опыт для выполнения заданий, с которыми они никогда не справились бы в одиночку. Некоторые раннеры собираются в команду для разового забега, в то время как другие остаются вместе на протяжении всей своей карьеры, становясь близкими, словно одна семья. Галерея, которую вы найдёте на вкладке - просто точка отсчёта; в тенях существуют такие личности, которые не уложатся ни в один список. Тот, кого создадите вы, будет уникальным.

СОВЕТЫ ПО СОЗДАНИЮ ПЕРСОНАЖА

Таблица, документ в текстовом редакторе или карандаш с листком бумаги помогут вам не запутаться в процессе создания персонажа и нормально организовать этот процесс: не забыть, какие приоритеты вы выбрали для персонажа, или на что потратили карму; также это будет полезно, когда придёт время подсчитывать Сущность и другие детали, в том числе и расход ресурсов. Когда вы создаёте своего персонажа, записывайте все бонусы,

которые получаете от Качеств и имплантов на листе персонажа, так как они могут повлиять на параметры персонажа в самом конце процесса создания.

Создавая персонажа, вы много раз будете принимать решения, начиная с того, какие умения выбрать, и заканчивая покупкой соответствующего оборудования. Создание может занять всего один час или растянуться на целый вечер. Неплохо заранее продумать идею персонажа, которым вы хотели бы играть, прежде чем собираться вместе для игры в Shadowrun.

Начать вы можете с идеи персонажа, которым хотели бы поиграть, и общей концепции его прошлого. Ваш персонаж когда-то мог быть солдатом на государственной службе, который ищет применения своим боевым навыкам на улицах. Или бывшим корпоративным кадровиком, которого подсадил амбициозный соперник и который теперь использует свою смекалку и деловую хватку чтобы выжить в тених. «Профессия» раннера может быть и наследной: раннер, рождённый безГРЕХовными родителями, и от них же познавший азы ремесла. Нет ничего необычного в охотнике за наградами, который коллекционирует шкуры сверхъестественных тварей или выслеживает беглецов, и который участвует в небольших забегах ради пополнения своих карманов. Персонаж мог вырасти в уличной банде и воспринимать бег в тених как способ выбраться из грязи в князи. Или ваш герой мог только что выйти из тюрьмы и стремиться узнать, на что он способен со свежесобранными навыками и связями.

Вам не нужно понимать все нюансы создания персонажа и его характеристик, чтобы начать создание персонажа, это придёт со временем. Чтобы начать, вам нужно просто держать в голове идею персонажа. Очень скоро персонаж станет уникальным - и только вашим.

Игроки и ведущий должны работать вместе, чтобы создать команду персонажей, которая подойдёт для компании. В этой главе описаны правила создания опытного раннера; если вы хотите создать героя иного уровня (новичок на улицах или элитный раннер) см. врезку

Альтернативные способы игры.

Все персонажи Shadowrun начинают с 25 Кармы, которую могут использовать для улучшения своих характеристик. По ходу создания они получают и множество других ресурсов.

РАСПРОСТРАНЁННЫЕ ТИПЫ ПЕРСОНАЖЕЙ И ВЫПОЛНЯЕМЫЕ ИМИ РОЛИ

Переговорщик (Face): Переговорщик виртуозно перебирает своими пальцами струны человеческих желаний и потребностей. Он мастер обмана, блестяще умеет договариваться и часто является опытным лидером. На встрече с Мистером Джонсоном именно он будет вести диалог, особенно когда придёт время обсуждать плату. Переговорщик, кроме прочего, лучше всех справляется с работой, требующей постоянной беготни, с добыванием информации (уговорами или более жёсткими методами) из множества источников, которая поможет быть уверенным в успехе выполняемой работы. Хотя обычно переговорщик добивается того, что ему хочется, с помощью очарования и улыбки, он знает, как надавить на метачеловека и вырвать у него парочку секретов из-за сжатых зубов. Слова - излюбленное оружие фэйса, а Обаяние и Воля - два важнейших атрибута, но в случае необходимости, он не погнушается воспользоваться «Аресом Предатором».

Заклинатель (Spellcaster): шар маны в твою грудь, огненный шар прямо тебе в лицо -- вот что такое заклиатель на поле боя. И он способен на большее. Он направляет в нужное русло ману— энергетическое поле, лежащее в основе магии. Маной можно манипулировать несколькими различными способами, доступными разным типам творцов заклинаний. Маги

используют более логичную и упорядоченную систему магии, в то время как шаманы больше доверяют инстинктам и интуиции. Чтобы играть заклинателем, игроку надо выбрать один из приоритетов, дающий атрибут Магия (см. **Таблицу приоритетов** на стр. ____). В зависимости от выбранной традиции, важнейшим атрибутом для заклинателя будут Обаяние или Интуиция, а Воля пригодится для сопротивления истощению.

Декер (Decker): ловкач в матрице, вспышка молнии на периферии твоего виртуального зрения – таков декер, специалист по взлому компьютеров, коммлинков и баз данных. Он крадёт нужную информацию, меняет её и манипулирует ей; он захватывает контроль над системами безопасности или меняет её параметры, чтобы его коллеги могли войти и выйти. Хороший декер знает, что не застрахован от того, чтобы оказаться в центре драки, и знает, что делать в таких случаях. Стрелять из оружия, портить оружие врагов, бросать в бой электронные устройства— что бы он не делал в бою, он может за себя постоять несколькими способами. Декер никогда не отправляется в путь без своей кибердеки (с. ____), своего основного инструмента. Из атрибутов для декера больше всего важны Логика, Интуиция и Воля.

Техномант (Technomancer): Металюдям необходимы материальные инструменты, чтобы войти в матрицу; но очень, очень немногим достаточно для этого только своего разума. Эти личности зовутся техномантами. Техномант может подключить своё сознание к Матрице— причём как конкретно он это делает, никто не знает, даже не смотря на то что на дворе 2075 год— и очень, очень многие заплатят целое состояние, чтобы понять, как оно работает. Игрок, желающий играть техномантом, должен выбрать тот приоритет в **Таблице Приоритетов** (с. ____), который даёт персонажу атрибут Резонанса. Другими важными атрибутами техноманта станут Логика, Интуиция и Воля.

Уличный самурай (Street Samurai): Некоторые художники рисуют акварелью. Другие— маслом. Уличный самурай рисует болью на холсте улиц. Какая бы ситуация не была, он знает минимум пятьдесят способов сделать противнику бо-бо. Реальное бо-бо. Он может получить серьёзные раны и остаться на ногах, и наносить при этом такие же серьёзные раны врагам. Обычно он ставит себе порядочно кибер- и биоимплантов, что делает его опасным противником в вооружённых столкновениях. Хоть самураи яростные и смертоносные воины, обычно они имеют некий кодекс чести, возможно, понятный только им— но он есть. Тело, Сила и Ловкость – важные атрибуты для уличного самурая.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ СПОСОБЫ ИГРЫ

Shadowrun, помимо создания персонажей как опытных шедоураннеров, предлагает и два иных варианта. Первый-- создание новичков на улицах; такие герои ещё не заработали известность как раннеры, и только-только начали сколачивать себе репутацию (street cred). Конечно, у этих персонажей нет такого количества ресурсов, как у опытных шедоураннеров. Второй позволяет создать героя, который занимается бегом в тенях достаточно долго, чтобы заработать славу профессионала в глазах Мистеров Джонсонов. У них есть снаряжение, связи и умения, соответствующие этой репутации. Ниже описаны правила для каждого варианта игры.

Новички на улицах

- Измените ресурсы в **Таблице приоритетов** следующим образом:
 - **Приоритет А:** 75,000 нюен
 - **Приоритет В:** 50,000 нюен
 - **Приоритет С:** 25,000 нюен

- **Приоритет D:** 15,000 нюен
- **Приоритет E:** 6,000 нюен
- **Карма:** Каждый игрок получает 13 Кармы на создание персонажа (максимум у него может быть 26 Кармы).
- **Ограничение снаряжения:** Уровень устройств может быть 4 или ниже. Максимальная Труднодоступность устройств-- не выше 10.
- **Ограничение нюен:** Персонаж может перевести в нюены только 5 Кармы (10000 нюен).
- В остальном создание и развитие персонажа подчиняется правилам, описанным в этой главе.

Элитные раннеры

- Измените ресурсы в **Таблице приоритетов** следующим образом:
 - **Приоритет A:** 500,000 нюен
 - **Приоритет B:** 325,000 нюен
 - **Приоритет C:** 210,000 нюен
 - **Приоритет D:** 150,000 нюен
 - **Приоритет E:** 100,000 нюен
- **Карма:** Каждый игрок получает 35 Кармы на создание персонажа (максимум у него может быть 70 Кармы).
- **Ограничение снаряжения:** Уровень устройств может быть 6 или ниже. Максимальная Труднодоступность устройств-- не выше 15.
- **Ограничение нюен:** Персонаж может перевести в нюены 25 Кармы (50,000 нюен).
- **Ограничения кармы:** Вы получаете не $\text{Обаяние} \times 3$, а $\text{Обаяние} \times 6$ Кармы на покупку контактов.
- В остальном создание и развитие персонажа подчиняется правилам, описанным в этой главе.

ПРИМЕР: НАЧИНАЯ ИГРУ

Джеймс, Роб и Кира создают новых персонажей для игры в Shadowrun. Ведёт игру Майкл. Поговорив с игроками, чего они хотят от игры, Майкл заключает, что играть они начнут опытными шедоураннерами (уровень, который используется по умолчанию). Джеймс решает, что желает играть техномантом, выросшим на улицах. Роб хочет создать уличного самурая, который в прошлом служил в армии Соединённых Штатов Америки и Канады (СКАШ). Кира выбирает безГРЕХовного мистического адепта, который может как плести заклинания, так и увеличивать свои физические возможности с помощью магии. Также Кира планирует взять некоторые социальные навыки. Джеймс, Кира и Роб решили, какие качества будут важны для их персонажей. Позже, в процессе создания персонажа, они могут приобрести другие качества, которые будут лучше подходить к их навыкам и характеристикам.

ДЖЕЙМС

Техномант

Природная стойкость (Стоимость: 10 кармы)

РОБ

Уличный самурай

ГРЕХовник [Государственный]: (Бонус: 5 кармы)
Исключительный атрибут [Сила]: (Стоимость: 15 кармы)
[Требуется одобрения ведущего]

КИРА

Мистический адепт

Дух-наставник (Цена: 5 кармы)

Полная концентрация [Уровень 2] (Стоимость: 8 Кармы)

ЭТАП ВТОРОЙ: ВЫБЕРИТЕ МЕТАТИП

Поднимите ментальные, физические и особые атрибуты

МЕТАТИП И ОСОБЫЕ АТТРИБУТЫ

В пятой редакции *Shadowrun* создание персонажа основано на системе приоритетов. В этой системе пять столбцов: Метатип, Атрибуты, Магия/Резонанс, Навыки и Ресурсы. В каждом столбце пять уровней приоритета, от А до Е. Создавая персонажа, игрок выбирает в каждом из столбцов уровень приоритета согласно своим предпочтениям. Все пять столбцов должны иметь разные уровни приоритета (что отражает разные стороны персонажа), два или больше одинаковых уровня приоритета быть не должно. Например, у персонажа не может быть приоритета В на Магию/Резонанс и того же Приоритета В на Ресурсы. Чем выше уровень Приоритета (А, В и так далее), тем более важен этот аспект для персонажа. Далее игроки могут использовать Карму, чтобы настроить своего персонажа более тонко.

Игрок начинает создание с того, что выбирает метатип, или расу. Всего в *Shadowrun* пять разных рас: гномы, эльфы, люди, орки и тролли. У каждой расы свои преимущества (а иногда и недостатки). У людей, например, значение Форы выше, чем у прочих рас, Тролли обладают терморгафическим зрением, Достижимостью +1, и Кожей-броней (*Dermal armor*), однако их недостаток состоит в том, что за снаряжение им приходится платить на 50% больше, потому что всё-- включая кибер- и биоимпланты-- должно быть модифицировано, чтобы подходить к их массивным размерам.

Некоторые метатипы также получают бонусы/штрафы к физическим или ментальным атрибутам (например, максимальное значение, до которого можно поднять атрибут, увеличивается или уменьшается). Определившись, какой метатип лучше всего подходит выбранному концепту, игрок должен посмотреть в **Таблицу атрибутов метатипов** (с. __) и узнать особенности выбранной расы.

После того, как игрок выбрал расу, ему нужно обратиться к столбцу Метатип, чтобы выяснить, какой Приоритет в этой области лучше всего для персонажа и сколько очков особых атрибутов он получит. В число особых атрибутов входят Форы, Магия и Резонанс: если вы хотите, чтобы один или несколько из указанных атрибутов был у вашего персонажа высоким, то выберите строку, которая даст вам достаточно очков для повышения этого атрибута. Техномантам необходим высокий Резонанс, в то время как магам и адептам-- большая Магия.

Значение Форы различных метатипов, которое у них на момент начала игры, вы можете найти в **Таблице Атрибутов Метатипов** (с. __). Магия и Резонанс изначально равны 0. Конечно, Форы нужны всем персонажам. Очки особых атрибутов игрок может потратить только на Форы, если не планирует играть магом или техномантом, или же распределить их между Форой и Магией либо Резонансом, если он того желает. Очки Особых Атрибутов

можно тратить на повышение только особых атрибутов; вкладывать их в Ментальные или Физические атрибуты нельзя. Все неиспользованные очки Особых Атрибутов пропадают, когда вы переходите к следующему этапу создания персонажа. Если вы вообще не получили очков на повышение особых атрибутов, не беспокойтесь. На последнем этапе вы можете поднять их за счёт Кармы, используя обычные правила **Повышения Характеристики Персонажа** (с. ____).

Обратите внимание, что для большинства Метатипов максимальное значение Форы, Магии или Резонанса равно 6; у людей максимальная Форa равна 7. Некоторые качества (Везучий, Исключительный Атрибут) позволяют персонажу увеличить этот максимум на 1; однако на эти качества необходимо потратить Карму, раз, и взять их можно, только если ведущий игры разрешит, два (игрок может взять либо качество Везучий, либо качество Исключительный Атрибут-- но не оба сразу). Даже если игрок купил одно из этих качеств, то он должен ещё потратить очки атрибутов или Карму, чтобы поднять их до нового максимума. С качеством Исключительный Атрибут вы можете начать игру с Магией или Резонансом 7 (до инициации или погружения).

ТАБЛИЦА ПРИОРИТЕТОВ

<i>Приоритет</i>	<i>Метатип</i>	<i>Атрибуты</i>	<i>Магия/Резонанс</i>	<i>Навыки</i>	<i>Ресурсы</i>
А	Человек (9) Эльф (8) Гном (7) Орк (7) Троль (5)	24	Маг или Мистический Адепт: Магия 6, два навыка Магии со значением 5, 10 заклинаний	46/10	450000 ¥
			Техномант: Резонанс 6, два навыка Резонанса со значением 5, 5 комплексных форм		
			Маг или Мистический Адепт: Магия 4, два навыка Магии со значением 4, 7 заклинаний		
			Техномант: Резонанс 4, два навыка Резонанса со значением 4, 2 комплексные формы		
В	Человек (7) Эльф (6) Гном (4) Орк (4) Троль (0)	20	Адепт: Магия 6, один Активный навык со значением 4	36/5	275000 ¥
			Полумант: Магия 5, одна группа навыков Магии со значением 4		
			Маг или Мистический Адепт: Магия 3, 5 заклинаний		
			Техномант: Резонанс 3, 1		
С	Человек (5) Эльф (3) Гном (1) Орк (0)	16	Маг или Мистический Адепт: Магия 3, 5 заклинаний	28/2	140000 ¥
			Техномант: Резонанс 3, 1		

			комплексная форма		
			Адепт: Магия 4, один		
			Активный навык со		
			значением 2		
			Полумаг: Магия 3, одна		
			группа навыков Магии со		
			значением 2		
D	Человек (3)	14	Адепт: Магия 2	22/0	50000 ¥
	Эльф (0)		Полумаг: Магия 2		
E	Человек (0)	12	--	18/0	6000 ¥

МЕНТАЛЬНЫЕ И ФИЗИЧЕСКИЕ АТТРИБУТЫ

Следующий этап-- поднять атрибуты персонажа. В колонке атрибутов игрок выбирает Уровень Приоритета, который соответствует его видению персонажа. Число в колонке показывает, сколько очков у игрока есть на то, чтобы поднять Ментальные и Физические атрибуты персонажа. Распределяя очки, посмотрите в **Таблицу Атрибутов Метатипов**. В этой таблице указано через косую черту начальное (минимальное) и максимальное значение каждого атрибута. Начальное значение атрибута игрок получает бесплатно: то есть человек начинает игру с Телом 1, гном-- с Телом 3, орк-- 4, а у троллей начальное значение Тела равно 5. Повышая характеристики, игрок прибавляет очки к этим начальным значениям. Чтобы поднять значение на 1, нужно потратить 1 очко.

Создавая персонажа, игрок должен потратить все очки атрибутов. Очки атрибутов из колонки *Атрибуты* нельзя использовать для повышения особых атрибутов или для каких-то других целей. На этапе создания только один атрибут персонажа может достигать природного максимума; особых атрибутов -- Магии, Резонанса, Форы -- это не касается.

Распределяя очки, игрок должен быть внимательным: максимум многих атрибутов ниже 6, что отражает врожденную слабость метатипа в сфере, связанной с атрибутом.

Выбирая тот или иной вариант или повышая атрибуты своего персонажа на этапе его создания, игрок должен помнить, что на последнем этапе на основе этих атрибутов будет высчитываться несколько характеристик, а именно Инициатива и Внутренние Пределы. Инициатива определяет порядок, в котором персонажи (как персонажи игроков, так и персонажи ведущего) действуют в течении сражения (см. раздел **Инициатива**, чтобы узнать об Инициативе, с. ____). Базовое Значение Инициативы персонажа равно его Интуиции + Реакции.

Внутренние пределы ограничивают количество успехов, которые персонаж может получить на той или иной проверке. Величина пределов основана на атрибутах: не упускайте это из виду, когда будете повышать атрибуты. Формулы Внутренних Пределов можно найти в **Таблице Финальных Вычислений** (с. ____).

Техномантам следует помнить, что ментальные атрибуты определяют значение атрибутов их живой персоны -- их воплощения в Матрице (с. ____). Детали о живой персоне см. на с. ____ . То же самое касается и магов, когда они отправляют свою проекцию в астрал. У них есть астральные атрибуты, которые зависят от их ментальных атрибутов. Выбор, который игрок сделает на данном этапе, определит величину этих атрибутов в дальнейшем.

ТАБЛИЦА АТТРИБУТОВ МЕТАТИПОВ

<i>Раса</i>	<i>Тело</i>	<i>Ловкость</i>	<i>Реакция</i>	<i>Сила</i>	<i>Воля</i>	<i>Логика</i>	<i>Интеллект</i>	<i>Обаяние</i>	<i>Фора</i>	<i>Сущность</i>	<i>Инициатива</i>
Человек	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	2/7	6	Реакция + Интеллект
Расовые особенности человека: Отсутствуют											
Эльф	1/6	2/7	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	3/8	1/6	6	Реакция + Интеллект
Расовые особенности эльфа: Ночное зрение											
Гном	3/8	1/6	1/5	3/8	2/7	1/6	1/6	1/6	1/6	6	Реакция + Интеллект
Расовые особенности гномов: Термографическое зрение, +2 куба на проверки сопротивления патогенам и отравляющим веществам, +20% стоимость Уровня Жизни											
Орк	4/9	1/6	1/6	3/8	1/6	1/5	1/6	1/5	1/6	6	Реакция + Интеллект
Расовые особенности орков: Ночное зрение											
Тролль	5/10	1/5	1/6	5/10	1/6	1/5	1/5	1/4	1/6	6	Реакция + Интеллект
Расовые особенности троллей: Термографическое зрение, +1 Достижимость, +1 кожа-броня, +100% стоимость Уровня Жизни											

ПРИМЕР: РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ОЧКОВ АТТРИБУТОВ

Джеймс

Джеймс полагает, что метатип человека лучше всего подходит для техноманта, и использует ряд D в колонке Метатипов. Поскольку он играет человеком, то получает 3 Очка Особых Атрибутов, которые может распределить между Форой и Резонансом. Джеймс вкладывает два очка в Резонанс (поднимая его значение до 2), и 1 -- в Фору. Посмотрев в **Таблицу Атрибутов Метатипов**, он видит, что стартовое значение Форы у человека -- 2, а, следовательно, вместе с вложенным очком, эта характеристика повышается до 3.

После этого Джеймс переходит к колонке **Атрибуты**. Он решает использовать строку C для Физических и Ментальных атрибутов. Это даёт ему 16 очков на поднятие значений Физических и Ментальных Атрибутов. Распределив все очки, Джеймс получает следующую картину:

<i>Атрибуты</i>	<i>Расовый минимум/максимум</i>	<i>Очков потрачено</i>	<i>Новое значение</i>
Сила	1/6	2	3
Ловкость	1/6	1	2
Реакция	1/6	1	2

Сила	1/6	2	3
Обаяние	1/6	2	3
Интуиция	1/6	3	4
Логика	1/6	3	4
Воля	1/6	2	3
Сущность	6	--	6
Итого		16	
Особые атрибуты (предварительный подсчёт)			
Фора	2/7	1	3
Резонанс	0/6	2	2
Расовые бонусы/слабости: Нет			

Роб

Роб решил создать тролля-уличного самурая и выбирает приоритет В для своего метатипа, несмотря на то, что такой приоритет не даёт очков Особых Атрибутов персонажу-троллю. Если Роб хочет поднять его Форую, то ему нужно будет потратить Карму на следующих этапах создания персонажа. Для атрибутов Роб выбирает Приоритет А, что даёт ему 24 очка атрибутов, которые он может потратить на повышение своих Физических и Ментальных атрибутов. Потратив все очки, Роб окидывает своего персонажа критическим взглядом. Он хочет взять качество Исключительный Атрибут, что позволит ему поднять Силу до 11, и ведущий разрешает ему взять это качество в ходе создания персонажа. Зная это, Роб тратит очки, чтобы повысить Силу персонажа до 11. Роб ещё раз проглядывает характеристики своего персонажа, чтобы убедиться, что ни один из атрибутов, кроме Силы, не достигает максимума. Атрибуты Роба выглядят так:

Атрибуты	Расовый минимум/максимум	Очков потрачено	Новое значение
Сила	5/10	4	9
Ловкость	1/5	3	4
Реакция	1/6	2	3
Сила	5/10 (11)	6	11
Обаяние	1/4	2	3
Интуиция	1/5	2	3
Логика	1/5	2	3
Воля	1/6	3	4
Сущность	6	--	6
Итого		24	
Особые атрибуты (предварительный подсчёт)			
Фора	1/6	0	1
Расовые бонусы/слабости: Термографическое зрение, +1 Досыгаемость, +1 кожа-броня, +100% стоимость Уровня Жизни			

Кира

Кира решает, что её персонаж будет эльфом. Изучая таблицу приоритетов, она решает дать метатипу приоритет D. Как и тролль Роба, эльф Киры не получает Очков Особых Атрибутов. Для того, чтобы повысить особые атрибуты, ей позже необходимо будет использовать Карму. Для своих атрибутов Кира берёт Приоритет В. Это даёт ей 20 Очков Атрибутов на повышение атрибутов персонажа. Распределив очки, Кира ещё раз всё проверяет убеждается, что ни один из атрибутов не достигает максимума. Атрибуты у персонажа Киры следующие:

Атрибуты	Расовый минимум/максимум	Очков потрачено	Новое значение
Сила	1/6	2	3
Ловкость	2/7	4	6
Реакция	1/6	2	3
Сила	1/6	1	2
Обаяние	3/8	3	6
Интуиция	1/6	3	4
Логика	1/6	2	3
Воля	1/6	3	4
Сущность	6	--	6
Итого		20	
Особые атрибуты (предварительный подсчёт)			
Фора	1/6	0	1
Расовые бонусы/слабости: Ночное зрение			

ЭТАП ТРЕТИЙ: ВЫБЕРИТЕ МАГИЮ/РЕЗОНАНС

Следующая колонка таблицы приоритетов -- это Магия и Резонанс. Эта колонка для тех игроков, которые хотят играть магически одаренными персонажами (адептами, магами-специалистами, герметистами, шаманами или мистическими адептами) либо техномантами. Те игроки, которые не хотят играть никем из вышеперечисленных, просто выбирают приоритет Е в этой колонке. Краткое описание различных видов одарённых магией см. во врезке **Типы Пробуждённых**. В дополнение к этому врезки **Жизнь Пробуждённого в 2075** и **Жизнь Техноманта в 2075** позволят игрокам понять, что их ждёт, если они будут играть за этих персонажей.

Приоритеты от А до С в этой колонке определяют значение атрибутов персонажей (Магии или Резонанса), а также значение навыков, количество известных заклинаний и комплексных форм; всё это указано в соответствующей ячейке. Вы можете сразу добавить всё вышеперечисленное на лист персонажа – оно уже оплачено и вам не нужно тратить на него очки навыков или Карму (хотя вы и сможете поднять соответствующие характеристики позже). Игроку на этом этапе нужно выбрать, какие навыки, заклинания и комплексные формы он хочет взять своему персонажу. Список активных навыков (включая те, что связаны с Магией или Резонансом) можно найти на с. _____. Детально навыки описаны в посвящённой им секции, на с. _____. Адептам стоит ознакомиться со списком способностей адептов (с. ____), чтобы позже развить навыки, которые связаны с этими способностями: например, навык

Клинковое оружие, связанный со способностью адепта *Критический удар* (*Клинковое оружие*). Заклинания описаны на с. ____, в то время как способности адепта-- на с. ____.

Полумаги должны выбрать одну группу магических навыков (Колдовство, Ворожба или Зачарование), чтобы отразить область специализации мага. Выбрав группу, полумаг не может брать навыки других групп навыков Магии ни в ходе дальнейшего создания персонажа, ни в ходе игры.

Заметьте, что адепты получают очки способностей бесплатно, а мистические адепты-- нет. Мистические адепты покупают способности за Карму: 5 очков Кармы дают 1 очко способностей. Максимальное количество Очков Способностей мистических адептов, которое они приобретают вот так вот, не должно превышать значение их Магии. Очки способностей таким образом можно купить на **Этапе Седьмом: Трата оставшейся Кармы**.

Не забывайте также, что игрок не ограничен тем, что даёт ему выбранный приоритет. Он может потратить Карму, чтобы приобрести новые заклинания или комплексные формы, зарегистрированных спрайтов, или привязанных духов.

ЖИЗНЬ ПРОБУЖДЁННЫХ В 2075

Магия вернулась в мир более шестидесяти лет назад, но Пробуждённые - термин для использующих магию - остаются малой частью населения. В результате, их одновременно почитают и боятся. Они становятся объектом самых нелепых слухов, безосновательных домыслов, и нередко к ним относятся предвзято.

Многие неонарестанные боятся того, что Пробуждённые могут с помощью своих способностей. Всему виной ужасные магические атаки, начиная от Танца Духов до глобальных атак Зимней Ночью, которые начались перед вторым Крахом Матрицы в 2064 и длились пока он не закончился - всё это стало основой страхов. Поликлубы типа Хуманис культивируют эти страхи, разжигая искры ненависти и насилия против Пробуждённых.

Как следствие подобных настроений, в качестве мер предосторожности, многие муравейники требуют, чтобы использующие магию регистрировали своё снаряжение, заклинания, формулы и духов (реально же они беспокоятся в основном насчёт духов и снаряжения как минимум средней мощности - в игровых терминах с рейтингом 3 или выше). Они требуют приобретения лицензий в порядке законного хранения и использования магии. Эти легальные лицензии предлагают очень жёсткие требования, включающие вероятность проверки в любое время, позволяющие корпорациям-правозащитникам обыскать жильё мага безо всяких оснований, даже если владельца нет дома. Некоторые муравейники требуют, чтобы использующие магию сдавали правоохранным агентствам и/или охранным корпорациям образцы крови, с помощью которых можно было бы отследить мага в случае необходимости. Из-за вышеперечисленного многие использующие магию в тени используют фальшивые удостоверения личности и лицензии, отчасти чтобы не быть схваченными копами, отчасти потому что не хотят доверять им даже кусочек собственного тела. Правила и цены для магических предметов и лицензий находятся в разделе Уличное снаряжение (с. ____).

Так как магия редкий товар, она очень желанна для мегакорпов. Официально зарегистрированные использующие магию часто оказываются мишенью для мегакорпораций, которые стремятся найти их раньше конкурентов и заставить работать на себя.

Пробуждённые обладают своими собственными предубеждениями против использующих магию не их типа (например, маги иногда предвзято относятся к адептам). Так как способности полумагов ограничены, они частенько страдают от предвзятого мнения со стороны других Пробуждённых. Многие считают их не полностью Пробуждёнными или не

полноценными пользователями магии, и они не допускаются во многие магические сообщества.

ТИПЫ ПРОБУЖДЁННЫХ

В Shadowrun есть четыре основных типа пробуждённых: **адепты, маги, полумаги и мистические адепты**. Здесь приведён краткий список уникальных особенностей каждой группы. Игрокам необходимо внимательно ознакомиться с ними, чтобы принять взвешенное решение о том, кем они хотят играть. В тексте приведены ссылки на более детальную информацию о каждом типе одарённого магией.

Адепты

- Адепты заряжают маной свои тела, чтобы улучшить природные способности, сделать более мощными таланты и умения.
- Адепты не могут создавать астральные проекции (с. ____).
- Адепты могут видеть астрал только если возьмут способность Астральное Зрение (с. ____).
- Адепты могут изучить навык Чтение ауры только если возьмут способность Астральное зрение.
- Адепты не могут использовать навыки из любой группы Магических навыков (Колдовство, Ворожба или Зачарование).
- Адепты могут обучаться у духов-наставников (с. ____).
- Адепты получают Способности Адептов, которые они приобретают с помощью Очков Способностей. Адепты получают количество Очков Способностей, равное значению их Магии.

Маги

- Маги могут видеть астрал.
- Маги могут создавать астральные проекции.
- Маги могут свободно выбирать магические навыки или навыки из магических групп (Колдовство, Ворожба, Зачарование).
- Маги могут творить заклинания, вызывать духов или зачаровывать магические предметы.
- На этапе создания персонажа-мага, если он умеет произносить заклинания, проводить ритуалы или создавать алхимические соединения, он может выучить количество формул из каждой группы равное своему значению Магии x 2 (т.е. значение Магии 4 позволяет выучить 8 заклинаний, 8 ритуалов, и узнать 8 формул алхимических соединений).

Полумаги

- Полумаги - ограниченная вариация мага.
- Полумаги не могут создавать астральные проекции.
- Полумаги могут видеть астрал.
- Полумаги должны выбрать одну и только одну из групп навыков - Колдовство (Сотворение заклинаний и связанные с ним навыки), Ворожба (Призыв и связанные с ней навыки), Зачарование (Алхимия и связанные с ней навыки).
- Полумаги не могут использовать какие-либо навыки, связанные с не выбранными ими группами навыков.

- Полумаги могут изучать Противостояние заклинаниям, только если они берут навыки Сотворения заклинаний.
- Полумаги могут обучаться у духов-наставников.
- При создании персонажа-полумага, если он умеет произносить заклинания, проводить ритуалы или создавать алхимические соединения, он может выучить количество формул из каждой группы равное своему значению Магии $\times 2$ (т.е. значение Магии 4 позволяет выучить 8 заклинаний, 8 ритуалов, 8 формул алхимических соединений).

Мистические адепты

- Мистические адепты сочетают в себе способности магов и адептов.
- Мистические адепты не могут создавать астральные проекции.
- Мистические адепты воспринимают астральное пространство только если возьмут способность адептов Астральное зрение.
- Мистические адепты приобретают свои заклинания/ритуалы/соединения таким же образом, как и маги.
- Мистические адепты могут приобретать свои Очки Способностей за Карму (2 очка Кармы за Очко Способностей, максимальное количество очков равно их значению Магии).
- Мистические адепты могут выбирать любые навыки из любой группы навыков— Зачарования, Колдовства или Ворожбы.

ЖИЗНЬ ТЕХНОМАНТОВ В 2075

Многое, что касается техномантов и их способностей, покрыто мраком тайны. Хотя точное их количество неизвестно (многие предпочитают оставаться в подполье и скрывать свой дар), считается, что их меньше, чем Пробуждённых.

Поскольку о техномантах известно так мало, многие в мире боятся их и того, на что они могут быть способны. В массовой культуре сила их способностей многократно преувеличивается (например, им приписывают способность вырубить все электронные устройства в целом квартале), а некоторые назначают награду за их головы. Многие корпорации хотели бы изучить техномантом, провести над ними несколько экспериментов с целью узнать границы их способностей и расширить их, понять источник талантов техноманта и, возможно, наделить подобными способностями других металлюдей. Другие же группы просто хотят смерти техномантов. Реальные права техномантов весьма туманны, и мер по этому поводу намеренно не принимается никаких. Мир 2075 года в общем весьма недружелюбен к техномантом, а иногда и откровенно враждебен. Многие техноманты притворяются обычными декерами и носят с собой фальшивые кибердеки для маскировки. Иногда они готовы пойти на всё, только бы сохранить свой секрет.

ПРИМЕР: КОЛОНКА МАГИИ ИЛИ РЕЗОНАНСА

Джеймс

Джеймс уже выбрал приоритет D для своего метатипа и приоритет C для атрибутов, так что они ему недоступны; ему нужно выбирать из A, B и E. Приоритет E не даёт Резонанса, поэтому Джеймс отбрасывает этот вариант и берёт приоритет уровня B, что даёт ему

Значение Резонанса 4 (и прибавляет два очка Особых Атрибутов, которые он вложил в Резонанс на этапе втором), равно как и два навыка Резонанса уровня 4. Он выбирает **Компиляцию** и **Регистрацию** в качестве навыков, и **Очиститель** с **Редактором** в качестве форм.

Теперь персонаж Джеймса выглядит так:

Атрибуты	Расовый минимум/максимум	Очков потрачено	Новое значение
Сила	1/6	2	3
Ловкость	1/6	1	2
Реакция	1/6	1	2
Сила	1/6	2	3
Обаяние	1/6	2	3
Интуиция	1/6	3	4
Логика	1/6	3	4
Воля	1/6	2	3
Сущность	6	--	6
Итого		16	
Особые атрибуты (предварительный подсчёт)			
Фора	2/7	1	3
Резонанс	0/6	2	6
Расовые бонусы/слабости: Нет			
Навыки Резонанса: Компиляция 4, Регистрация 4			
Комплексные формы: Очиститель, Редактор			

Роб

Уличный самурай Роба не использует ни Магию, ни Резонанс. Он выбирает Приоритет Е, не получая никаких очков, и попросту переходит на следующий этап создания персонажа.

Кира

Персонаж Киры-- мистический адепт. Просмотрев уровни приоритетов, которые у неё остались, Кира выбирает для Магии/Резонанса приоритет А. Это даёт ей значению Магии 6, два навыка Магии со значением 5 и 10 заклинаний. В качестве навыков она выбирает **Сотворение заклинаний** и **Противостояние заклинаниям**, а потом изучает список заклинаний, который начинается на с. ____, и выбирает те десять, что её приглянулись (указаны внизу).

Кира не получает очков на развитие способностей адепта, и решает сразу потратить на это Карму -- просто чтобы не забыть потом. Кира использует 10 Кармы из своего запаса, чтобы получить 2 Очка Способностей. Она покупает на них указанные ниже способности (с. ____), одни из которых пригодятся в бою, а другие— когда нужно договориться. Заодно она выбирает, с какими навыками связаны её способности, в тех случаях, когда способность этого требует; она опирается на особые навыки, которые выбрала.

Вот как выглядит персонаж Киры со значением Магии, новыми навыками, способностями адепта и заклинаниями:

<i>Атрибуты</i>	<i>Расовый минимум/максимум</i>	<i>Очков потрачено</i>	<i>Новое значение</i>
<i>Сила</i>	<i>1/6</i>	<i>2</i>	<i>3</i>
<i>Ловкость</i>	<i>2/7</i>	<i>4</i>	<i>6</i>
<i>Реакция</i>	<i>1/6</i>	<i>2</i>	<i>3</i>
<i>Сила</i>	<i>1/6</i>	<i>1</i>	<i>2</i>
<i>Обаяние</i>	<i>3/8</i>	<i>3</i>	<i>6</i>
<i>Интуиция</i>	<i>1/6</i>	<i>3</i>	<i>4</i>
<i>Логика</i>	<i>1/6</i>	<i>2</i>	<i>3</i>
<i>Воля</i>	<i>1/6</i>	<i>3</i>	<i>4</i>
<i>Сущность</i>	<i>6</i>	<i>--</i>	<i>6</i>
Итого		20	
Особые атрибуты (предварительный подсчёт)			
<i>Фора</i>	<i>1/6</i>	<i>0</i>	<i>1</i>
<i>Магия</i>	<i>1/6</i>	<i>0</i>	<i>6</i>
Расовые бонусы/слабости: <i>Ночное зрение</i>			
Навыки Магии: <i>Сотворение заклинаний 5, Противостояние заклинаниям 5</i>			

<i>Способности адепта</i>	<i>Цена</i>
<i>Сверхъестественная точность</i> (Автоматическое оружие)	<i>0.25</i>
<i>Повышение навыка (Пистолеты)</i>	<i>0.5</i>
<i>Увеличение потенциала (Социальный Предел)</i>	<i>0.5</i>
<i>Магическая броня (Уровень 1)</i>	<i>0.5</i>
<i>Управление голосом (Уровень 1)</i>	<i>0.25</i>
Заклинания: <i>Определение правды, Ударная волна, Ясновысшивание, Удар, Исцеление, Улучшенная невидимость, Внушение, Молния, Ментальное проникновение, Оглушающий шар</i>	

ШАГ ЧЕТВЁРТЫЙ: ПРИОБРЕТЕНИЕ КАЧЕСТВ

Следующий шаг в создании персонажа заключается в составлении списка качеств, которыми обладает персонаж в начале кампании. Качества помогают описать личность вашего персонажа, одновременно предоставляя какие-либо преимущества или штрафы. Существуют два типа качеств: **Положительные Качества**, которые дают игровые бонусы, и на приобретение которых необходимо тратить Карму; и **Отрицательные Качества**, которые осложняют игру, накладывая штрафы на персонажа, но зато дают дополнительную Карму, которую можно потратить на что-нибудь другое. Как сказано выше, для создания персонажа доступно 25 очков Кармы, которые в том числе можно потратить на приобретение Качеств. Игроки могут потратить все очки Кармы, часть очков Кармы или не тратить их вообще, решив, что сколько очков Кармы может понадобиться их персонажам в будущем. При создании персонаж может обладать не более 25 очками Кармы для Положительных Качеств, и 25 очками Кармы, полученными от Отрицательных Качеств. После создания персонажа Положительные Качества могут быть приобретены в процессе игры, в то время как

Отрицательными Качествами персонажа может наделить ведущий, основываясь на происходящих во время игры событиях. От Отрицательных качеств можно избавиться, потратив очки Кармы во время игры; в **Правилах развития персонажа**, с. ____, подробно рассказано о приобретении Положительных Качеств и избавлении от Отрицательных. Когда приобретается Отрицательное или Положительное Качество, запишите это Качество в листе персонажа, вместе со всеми бонусами и штрафами в скобках рядом с навыками, связанными с ним.

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

<i>Качество</i>	<i>Карма</i>	<i>Стр.</i>	<i>Качество</i>	<i>Карма</i>	<i>Стр.</i>
Амбидекстр	4		Родная земля	10	
Аналитический ум	5		Похож на человека	6	
	14			8/уровень	
Выдающийся			Непреклонный	(максимум	
				уровень 3)	
Астральный хамелеон	10		Жестянщик	10	
Билингва	5		Везунчик	12	
	8			6 за	
Неприметность			Сопротивление магии	уровень	
				(максимум	
				уровень 4)	
Кошачья ловкость	7		Дух-наставник	5	
Кодер	10		Прирождённый атлет	7	
Феноменальная	6			10	
гибкость			Природная стойкость		
Исключительный	14			4 или 10	
атрибут			Природный иммунитет		
Первое впечатление	11		Фотографическая память	6	
	4/уровень			3	
Полная концентрация	(максимум		Быстрое исцеление		
	уровень 6)				
Лихач	11		Сопротивление	4 или 8	
			патогенам/токсинам		
Железные яйца	10		Гармония с духами	7	
	7/уровень			9	
Высокий болевой	(максимум		Выносливость		
порог	уровень 3)			3 за	
				уровень	
			Воля к жизни	(максимум	
				уровень 3)	

АМБИДЕКСТР (Ambidextrous)

Стоимость: 4 Кармы

Персонаж-*Амбидекстр* может управляться с объектами одинаково хорошо обеими руками. Без этого качества действия, выполняемые с помощью неосновной руки (например, стрельба из оружия) получают модификатор -2 к кубам (см. **Атака с использованием неосновной руки**, с. ____)

АНАЛИТИЧЕСКИЙ УМ (Analytical mind)

Стоимость: 5 Кармы

Аналитический ум означает сверхъестественную способность анализировать информацию, находить решения проблем или отделять важную информацию от лишнего шума. Это пригодится, чтобы взломать шифр, решить загадку, выбраться из ловушки или найти нужную информацию. Это качество даёт +2 к кубам для всех проверок логики, включающие распознавание образов, анализ доказательств, поиск улик или решение головоломок. Также это качество уменьшает время, необходимое персонажу для решения проблем, в два раза.

ВЫДАЮЩИЙСЯ (Aptitude)

Стоимость: 14 Кармы

Это качество делает вас лучшим из лучших. Обычно максимальное значение навыка не может превышать 12. Как часто бывает, существуют персонажи, которые могут преодолеть это ограничение и стать по-настоящему выдающимися в области отдельного навыка. Выбрав это качество, вы можете создать персонажа с одним навыком Значения 7, а в дальнейшем увеличить его Значение до 13. Игроки могут выбрать это качество для своего персонажа только один раз.

АСТРАЛЬНЫЙ ХАМЕЛЕОН (Astral Chameleon)

Стоимость: 10 Кармы

С этим качеством астральный след персонажа смешивается с фоном астрального пространства и становится трудноопределимым. Все отпечатки, оставленные персонажем в астрале, исчезают в два раза быстрее по сравнению с другими астральными следами. Все попытки чтения астральных следов, оставленных персонажем с этим качеством, производятся со штрафом -2 куба к Проверке Чтения Ауры. Только персонажи, которые обладают атрибутом Магии и способны оставлять астральные отпечатки, могут взять это качество.

БИЛИНГВА (Bilingual)

Стоимость: 5 очков Кармы

Персонаж с этим качеством бегло читает, пишет и говорит на втором языке. Он может вписать себе второй язык как родной (см. **Лингвистические навыки**, с. ____). Качество *Билингва* может быть выбрано только на этапе создания персонажа, и даёт персонажу второй язык, которым он может пользоваться свободно, на **Этапе Пятюм: Приобретение Активных навыков, навыков Знания и Лингвистических навыков** (стр. ____).

НЕПРИМЕТНОСТЬ (Blandness)

Стоимость: 8 Кармы

Неприметный персонаж может хорошо смешиваться с толпой; его редко запоминают и легко забывают. У него в принципе отсутствуют какие-либо особые приметы. Любой, решивший описать этого персонажа вряд ли продвинется дальше чем «обычного роста, обычного

телосложения, с обычной причёской» и так далее. Повысьте порог проверки для любого, кто захочет вспомнить какие-то особые приметы такого персонажа, на 1. Это означает, что Проверка Памяти нормальной сложности (порог 2) становится сложной проверкой (порог 3). Те, кто пытается найти персонажа с качеством *Неприметность* в людном месте, получают модификатор -2 к кубам на все связанные с поисками проверки. Такой же штраф они получают, если будут расспрашивать окружающих о персонаже, основываясь на его внешности. В то же время, модификатор не действует, если персонажа ищут магически или с помощью Матрицы. Если персонаж приобретает видимые татуировки, шрамы, заметные киберимпланты или другие отличительные черты, бонусы от *Неприметности* теряются до тех пор, пока все особенности внешности не будут устранены. В отдельных ситуациях ведущий может решить, что *Неприметность* не срабатывает. Например, тролль с *Неприметностью* всё равно будет на голову возвышаться над толпой людей, независимо от того, насколько обычные у него рога. В таких случаях персонаж получает свой бонус только когда покидает неблагоприятную обстановку.

КОШАЧЬЯ ЛОВКОСТЬ (Catlike)

Стоимость: 7 Кармы

Персонаж с *Кошачьей ловкостью* наделён необычайной грацией и почти сверхъестественной способности передвигаться бесшумно. Также такие металюди утверждают, что всегда приземляются на ноги — хотя дать другим это проверить они почему-то не горят желанием. Это качество даёт +2 к кубам на проверки Незаметности.

КОДЕР (Codeslinger)

Стоимость: 10 Кармы

Единички и нули практически родной язык для *Кодера*. Этот персонаж подкован в выполнении отдельной Виртуальной операции (которую он выбирает, когда приобретает это качество) и получает +2 к кубам на проверки этого действия. Данное качество может быть выбрано только для Виртуальных операций (с. ____), которые требуют совершения проверок.

ФЕНОМЕНАЛЬНАЯ ГИБКОСТЬ (Double-Jointed)

Стоимость: 6 Кармы

Феноменально гибкий персонаж наделён очень подвижными суставами и может принимать самые невероятные позы. Такой персонаж получает +2 к кубам на проверки Искусства Побега. Также этот персонаж может протискиваться через тесные и узкие проходы, в которые менее гибкие металюди разве что руку просунут. А ещё они просто великолепны на вечеринках и в барах.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ АТТРИБУТ (Exceptional Attribute)

Стоимость: 14 Кармы

Качество *Исключительный атрибут* поможет вам стать харизматичным троллем или ловким карликом. Оно позволяет вам увеличить один атрибут на единицу сверх максимума вашего метатипа. Например, орк с *Исключительным атрибутом* для Силы, может поднять свою Силу до 10 (не устанавливая никаких имплантов), преодолев обычное ограничение значения до 9. *Исключительный атрибут* применим и для специальных атрибутов, таких как Магия или Резонанс. Фора не может быть *Исключительным атрибутом* (Фора увеличивается с помощью другого качества, Счастливчик). Персонаж может обладать только одним качеством *Исключительный атрибут* и только с разрешения ведущего.

ПЕРВОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ (First Impression)

Стоимость: 11 Кармы

Качество *Первое впечатление* позволяет персонажу легко внедряться в новое окружение или группу. Когда персонаж внедряется в банду, завязывает контакты в новом городе или получает приглашение на частную вечеринку, он получает временный модификатор +2 к кубам на проверку социальных навыков, таких как Переговоры или Обман во время первой встречи. Модификатор не применяется для второй и последующих встреч.

ПОЛНАЯ КОНЦЕНТРАЦИЯ (Focused Concentration)

Стоимость: 4 Кармы за уровень (максимум 6).

Техномант или обладающий магическим даром персонаж с качеством *Полная концентрация* способен управляться с магической энергией или Резонансом более умело чем прочие персонажи. Это позволяет уменьшить нагрузку на тело техноманта или пробуждённого. Они способны поддерживать одно длительное заклинание/комплексную форму с мощи/уровня, равного уровню их *Полной концентрации* без каких-либо штрафов. Например, обладающий магией персонаж с *Полной концентрацией* 3 может поддерживать заклинание Доспех мощностью 3 без отрицательных модификаторов к кубам за поддержку заклинания. Поддержка любых дополнительных заклинаний или комплексных форм даёт стандартный штраф -2 к кубам за каждое длительное заклинание или комплексную форму. Это качество могут взять только использующие магию персонажи, способные произносить заклинания, или техноманты.

ЛИХАЧ (Gearhead)

Стоимость: 11 Кармы

Лихач – это тот кто вам нужен, когда нужно вдавить тапочку в пол и нестись. Это прирождённый водитель или пилот. Когда он за рулём/штурвалом/пультом машины или дрона, он интуитивно понимает все возможности и ограничения и он способен выжать из управляемой машины всё, на что она способна. Во время боя или погони на транспортных средствах *Лихач* может поднять скорость транспортного средства или дрона на 20% либо повысить модификатор Управляемости на 1 (игрок выбирает одно из двух). Также лихач получает +2 к кубам, если выполняет какие-то сложные манёвры или трюки на транспортном средстве. Этот бонус действует 1к6 минут. Если игрок того желает, он может продлить действие этого бонуса ещё на 1к6 минут. Однако, заставляя транспортное средство или дрон работать на пределе возможностей, а то и за их пределами, вы рискуете нанести ему серьёзный урон. За каждую дополнительную минуту, на которую игрок продляется бонус, транспортное средство или дрон получает одно очко стрессового урона*, которому не может сопротивляться.

СТАЛЬНЫЕ ЯЙЦА (Guts)

Стоимость: 10 Кармы

Когда вам на голову сваливается дух жука с сочащимися слюной жвалами, только персонаж с *Стальными яйцами*, скорее всего, останется на ногах и будет сражаться, а не наложит в штаны. *Стальные яйца* дают персонажу бонус +2 к кубам на все проверки сопротивления страху и запугиванию, включая те, что вызываются магией: заклинаниями или способностями существ.

ВЫСОКИЙ БОЛЕВОЙ ПОРОГ (High Pain Tolerance)

* Stress damage. Непонятно, что имеется под ним в виду. В списке опечаток этой нет. Вероятно, имеется в виду оглушающий урон.

Стоимость: 7 Кармы за Уровень (максимальный Уровень 3)

Высокий болевой порог означает, что, даже если герою очень больно самому, его способность делать больно другим от этого не страдает. Герой с *Высоким болевым порогом* может игнорировать одну ячейку урона за каждый Уровень этого качества при расчёте модификаторов ранений (см. **Модификаторы ранений**, с. ____). Так что герой с *Высоким болевым порогом* 2 уровня, имея 4 ячейки ранений, не получает штрафа, как если бы у него было только 2 ячейки ранений. Штраф -1 герой получит только когда у него будет пятая ячейка ранений. Преимущества этого качества не складываются с преимуществами, которые вы можете получить за способность адепта Соппротивление боли, биоимпланты Блокиратор боли или Компенсатор урона.

РОДНАЯ ЗЕМЛЯ (Home Ground)

Стоимость: 10 кармы

Если герой знает район, где живёт, лучше, чем кто-либо другой-- короткие пути, укрытия, и достойных доверия людей-- то у него точно есть качество *Родная земля*. Он знает, что за семьи здесь живут, какие у них истории, и чем занимаются дети, которые уехали жить в другие места; он знает улицы получше ГридГайда, знает то, что на ГридГайде не обозначено, и знает, где ГридГайд ошибся. Он знает нравы местных банд: кто какой заправляет, а кто от какой скрывается. Однако это качество не ограничивается знанием улиц. В зависимости от особенной персонажа, это качество может проявлять себя по-разному. Выберите один из бонусов, описанных ниже:

- **Гармония с астралом (Astral Acclimation):** Качество *Родная Земля* отражает приспособленность персонажа к энергетическому фону (background count)*. Он привык работать с ним, что позволяет игнорировать два очка энергетического фона. Например, если энергетический фон его *Родной земли* равен 3, то персонаж получает только -1 к Магии на свои проверки; если Энергетический фон равен 5, то это качество снижает его до 3. Это качество работает только на *Родной Земле*, и в других местах никаких выгод от него персонаж не получает.
- **Вы знаете одного парня (You Know a Guy):** У персонажа хорошие и прочные отношения людьми, живущими в его районе. Эти люди-- не контакты, однако они считают персонажа «своим», скорее всего, помогут ему, и будут разговаривать с ним. Неигровые персонажи относятся к персонажу игрока дружелюбно (если тот, конечно, не сделает что-то, что изменит это отношение). Персонаж получает +2 к Уличной Репутации на все проверки Переговоров, которые ведёт на *Родной Земле*.
- **Виртуальная территория (Digital turf):** Это преимущество специально для декеров и техномантов, и заключается в том, что у них есть хост, который они считают своим собственным. Может быть, он действительно их собственность, или они проводят там достаточно времени, чтобы считать его своим домом. Персонаж получает бонус +2 на все Проверки Виртуальных Операций, которые он делает, будучи на *Родном хосте*. Бонусы от других качеств складываются с бонусами от *Родной Земли*. Если персонаж не появляется на хосте более шести месяцев, то он теряет качество *Родная Земля*, потому что он уже знает хост так хорошо, как знал.
- **Курьер (The transporter):** Персонаж знает улицы, переулки, служебные тоннели и всё такое прочее как свои пять пальцев. Он знает, когда ГридГайд врёт, а когда содержит

* Этот энергетический фон упоминается в книге только один раз, в описании этого качества. Вероятно, речь идёт о какой-то игровой опции, от которой избавились.

устаревшую информацию. Когда Курьер на своей *Родной Земле*, он получает +2 к кубам на проверки Скрытности (Evasion) **.

- **В беггах (On the Lam):** Прятаться и залегать на дно-- часть повседневной жизни шедоураннера. Качество *В беггах* значит, что герой назубок знает все укрытия и убежища, заброшенные здания, и неучтённые строения, не занятые бандами или бродягами. Когда спешно нужно скрыться, персонаж получает бонус +2 к кубам на проверки Интуиции + подходящего навыка уличного знания, направленные на то, чтобы найти безопасное логово.
- **Уличная политика (Street politics):** Персонаж знает уличные банды, криминальных авторитетов, и подпольные организации, являющиеся неотъемлемой частью социальной жизни и политики на его *Родной Земле*. Он получает +2 к кубам на все проверки Знаний, связанных с бандами или их членами.

Это качество можно брать несколько раз, каждый раз выбирая новый бонус.

ПОХОЖ НА ЧЕЛОВЕКА (human-looking)

Стоимость: 6 Кармы

Метачеловеческого персонажа с качеством *Похож на человека* будут принимать за человека в большинстве случаев. Неигровые персонажи-люди будут относиться к такому персонажу нейтрально, делая проверки Социальных навыков (с. ____), даже если они настроены против металлюдей. Персонаж может страдать от недружелюбия от неигровых персонажей-металлюдей, которые настроены против людей, или будут принимать героя за человека, или не доверять ему, считая, что он намеренно подражает людям. Только эльфы, гномы и орки могут брать качество *Похож на человека*.

НЕПРЕКЛОННЫЙ (Indomitable)

Стоимость: 8 Кармы за уровень

И у тела, и у разума есть пределы, однако у некоторых металлюдей достаточно сильная воля, чтобы выйти за эти пределы. За каждый уровень качества *Непреклонный* персонаж получает +1 к одному из внутренних пределов на его выбор (к Ментальному, Физическому или Социальному). Всего он может взять три уровня этого качества, как для одного предела, так и для разных (+3 к одному пределу, например, или +2 к одному и +1 к другому; или +1 ко всем).

ЖЕСТЯНИЦИК (Juryrigger)

Стоимость: 10 Кармы

Качество *Жестяницик* даёт персонажу интуитивное понимание принципов работы механических и электронных устройств. Такой персонаж знает, как починить испорченное, обновить бывшее в использовании, повысить эффективность устройства, или модифицировать его так, чтобы оно делало вещи, для которых не предназначалось. Персонажи с качеством *Жестяницик* получают +2 к кубам на Проверки Механики, когда пытаются сотворить какое-нибудь технотворение. Если ведущий решит, что цель, которую поставил перед собой персонаж, достижима, то он берёт порог успеха из **Таблицы Починки и Создания** (с. ____), но уменьшает его на 1. Хотя успешная Проверка Механики позволяет *Жестяницику* творить настоящие технотворения, которые, однако, не вечны. Вот примеры того, что можно сделать *Жестянициком*:

** Фигня какая-то. Скрытность (Evasion) упоминается только при описании дронов: это программа, которая позволяет ему, дрону, ускользать от сенсоров. Что здесь имеется в виду, не понятно. Возможно, Незаметность (Stealth), активный навык, возможно, просто умение прятаться.

- Его техноколдунство разрушает устройство, так что оно будет работать только некоторое время (1к6 минут).
- Жестянщик настраивает устройство так, что оно в течение 1к6 Боевых Ходов работает, будто его Уровень выше на 1.
- Временно «разгоняет» дрон или транспортное средство, так что оно получает +1 к Сенсорам или к Управляемости (если использовать ещё и бонусы, которые даёт качество Лихач, то начинка транспортного средства или дрона полностью сгорает в конце периода, на которые его заставили работать за пределами возможностей; после чего устройство превращается в обычный кусок металлолома).
- Жестянщик собирает на колонке одноразовое устройство или оружие из тех деталей, что нашлись под рукой (подойдут ли детали, которые есть у вас под рукой, решает ведущий).
- Персонаж быстро сооружает механизм, который позволяет обойти защитное устройство, например, грядиль с предохранителем или нажимную плиту.

ВЕЗУНЧИК (Lucky)

Стоимость: 12 Кармы

Подкидывает ли персонаж монетку или бросает кость, то значение, которое он хочет, выпадет на них с большей вероятностью, чем у прочих металлюдей-- и герою остаётся только, открыв рот, дивиться своей удаче. Качество *Везунчик* позволяет герою иметь значение Форы на один выше, чем то, что позволяет максимум его метатипа (например, персонажа человек может получить Форю 8). Заметьте, что, взяв это качество, вы не поднимает значение Форы на 1 автоматически-- вы только получаете возможность сделать это; вы всё ещё должны потратить Карму на покупку ещё одной единицы. Качество *Везунчик* можно взять только с разрешения ведущего. Это качество нельзя совмещать с *Исключительным Атрибутом*.

СОПРОТИВЛЕНИЕ МАГИИ (Magic resistance)

Стоимость: 6 Кармы за уровень (Максимальный уровень 4)

Эта чудная способность в теории позволит даже отбить фаербол. За каждые 6 Кармы, вложенные в *Соппротивление Магии*, герой получает дополнительный куб на проверки противостояния заклинаниям. *Соппротивление магии*, однако, всегда «включено» -- герои не могут понизить его, чтобы получить выгоду, например, от заклинания Исцеление. Персонаж с этим качеством не может быть целью заклинания, которые накладываются на согласную цель; подобные заклинания при попытке наложить их на такого героя автоматически проваливаются. Персонажи с характеристикой Магия не могут брать это качество.

ДУХ-НАСТАВНИК (Mentor spirit)

Стоимость: 5 Кармы

В жизни всем порой нужна помощь, даже если она исходит от кого-то сравнительно бесплотного. Качество *Дух-наставник* означает, что вам покровительствует дух (см. *Духи-наставники*, с.____), который учит вас магии и даёт некоторые преимущества, равно как и недостатки, связанные со способностями духа. Персонаж может сменить духа-наставника, однако не может иметь более чем одного духа-наставника одновременно. Для того, чтобы получить нового духа-наставника, персонажу нужно откупиться от качества, которое отражает его старую связь с духом наставником, как если бы это было отрицательное качество. Это отражает сложность разрыва связи с родным духом и создание этой связи с другим.

Каждая традиция называет духа-наставника по-своему. Герметисты предпочитают термин «дух-наставник», тогда как шаманы называют духа, за которым следуют, «тотемом». Хотя имена и разные, правила, по которым наставничество работает, не меняются. Это качество могут взять только те, у кого есть атрибут Магии.

ПРИРОЖДЁННЫЙ АТЛЕТ (Natural Athlete)

Стоимость: 7 Кармы

Персонаж с этим качеством сочетает в себе природную гибкость, грацию движений и талант атлета или гимнаста. Хотя ему, быть может, и не сравниться с известными на весь мир чемпионами, и нужны тренировки, чтобы раскрыть весь свой потенциал, для своего роста и веса он в великолепной форме. *Прирождённые атлеты* получают +2 к кубам на все проверки навыков Бега и Акробатики.

ПРИРОДНАЯ СТОЙКОСТЬ (Natural Hardening)

Стоимость: 10 Кармы

Природная стойкость означает, что персонажа от природы высокая устойчивость к биоотдаче. Это даёт ему 1 уровень естественного фильтра биоотдачи, который складывается с программой Фильтр Биоотдачи или фаерволом техноманта (с. ____).

ПРИРОДНЫЙ ИММУНИТЕТ (Natural Immunity)

Стоимость: 4 или 10 Кармы

Способность буднично прихлёбывать яд, да нахваливать рецепт, вряд ли можно переоценить. Персонаж с *Природным иммунитетом* обладает врождённым или развитым иммунитетом к одной из болезней или отравляющих веществ.

Вы можете взять один из двух вариантов этого качества. Если вы покупаете его за 4 Кармы, то получаете иммунитет к одному заболеванию естественного происхождения или отравляющему веществу. Если персонаж покупает его за 10 кармы-- то он иммунен к одному синтетическому (искусственно созданному) отравляющему веществу или заболеванию. Природный иммунитет не защищает от магических болезней или отравляющих веществ, например ВВЧМЧ.

Игрок и мастер должны совместно решить, к какому отравляющему веществу или болезни будет иммунен персонаж. Персонаж может принимать дозу наркотика или яда и перенести одну попытку заражения болезнью раз в шесть часов, не страдая от последствий. Более частое принятие дозы или заражение болезнью будет иметь обычные последствия, однако время выздоровления сокращено вдвое.

Заметьте, что персонажи с Природным Иммунитетом могут быть переносчиками заболевания: сами они от него не страдают, но способны заразить других.

ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ (Photographic Memory)

Стоимость: 6 Кармы

Персонаж с *Фотографической Памятью* может мгновенно восстановить в памяти даты, факты, числа и прочее, что он когда-либо видел или слышал. Такой персонаж получает +2 на все Проверки Памяти.

БЫСТРОЕ ИСЦЕЛЕНИЕ (Quick Healer)

Стоимость: 3 Кармы

Персонаж с качеством *Быстрое Исцеление* получает +2 к кубам на все проверки исцеления, сделанные им или за него; сюда входит и магическое исцеление.

СОПРОТИВЛЕНИЕ ПАТОГЕНАМ/ОТРАВЛЯЮЩИМ ВЕЩЕСТВАМ (Resistance to Pathogens/Toxins)

Стоимость: 4 или 8 Кармы

Персонаж с этим качеством справляется с действием наркотиков и болезней легче, чем другие персонажи, и получает +1 к кубам на Проверки Соппротивления. Это качество можно приобрести за 4 и за 8 Кармы. Первый вариант даёт сопротивляемость либо патогенам, либо отравляющими веществами (на выбор игрока), но не тому и другому. Второй вариант даёт бонус +1 к кубам на проверки сопротивления и тому, и другому.

ГАРМОНИЯ С ДУХАМИ (Spirit Affinity)

Стоимость: 7 Кармы

Это качество могут взять только те, кто владеют магией; оно отражает, что персонаж существует в гармонии с одним из видов духов (см. *Духи*, с. ____). Духи этого вида находят персонажа интересным, тянутся к нему и помогают с большей охотой, чем прочим. Они могут отказаться атаковать персонажа, а если их заставить, то будут использовать нелетальные атаки. Стражи и прислужники не считаются духами, поскольку они создаются, а не призываются, как обычные духи. *Гармония с духами* даёт персонажу 1 дополнительное задание для каждого духа выбранного вида, и +1 к кубам на Проверки Привязки. Маги могут покупать это качество и для духов, которые не являются частью их традиции.

ВЫНОСЛИВОСТЬ (Toughness)

Стоимость: 9 Кармы

Персонажи с качеством *Выносливость* куда легче отправляются от получения урона, нежели прочие. Такие персонажи получают +1 к кубам Тела, когда делают Проверку Соппротивления Урону.

ВОЛЯ К ЖИЗНИ (Will to Live)

Стоимость: 3 Кармы за Уровень (Максимальный Уровень 3)

За каждый уровень *Воли к Жизни* персонаж получает дополнительную ячейку Избыточного Урона, которую он может выдержать, прежде чем начнёт умирать (с. ____). Ни на что другое это качество не влияет: оно не поднимает порог, на котором герой теряет сознание или становится обездвиженным, и никак не влияет на модификаторы за урон, который герой получил.

ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

ЗАВИСИМОСТЬ (Addiction)

Бонус: от 4 до 25 Кармы

Персонаж, обладающий данным качеством, «подсел» на химические препараты, (например, неококаин, кайф или темпо), либо технологические или магические устройства, вроде чипов Жизнь-Через-Край (ЖЧК) или талисманов, а может, на борьбу или секс.

Физиологическая зависимость оказывает влияние на физическое состояние персонажа: появляются боли, тошнота, озноб и другие проявления, которые могут усложнить раннеру жизнь, особенно во время ломки. Последствиями психологической зависимости могут стать паранойя, повышенная нервозность, бессонница, потеря концентрации, перепады настроения и депрессия. Специальные правила, связанные с проверками зависимости, ломкой и завязкой приведены на с. ____

Количество Очков Кармы, получаемых за это качество, определяется уровнем Зависимости персонажа.

Уровни Зависимости подразделяются на Небольшую, Среднюю, Сильную Зависимость, и Выгорание. Уровень зависимости возрастает при длительном отсутствии лечения. Каждый уровень Зависимости характеризуется минимальной дозой (количеством вещества или временем, потраченным на увлечение), которая необходима для удовлетворения. Это значение может быть увеличено, если у персонажа есть импланты. Чем тяжелее Зависимость персонажа, тем большая доза необходима ему для удовлетворения. На начальных стадиях Зависимости (Небольшая, Средняя) легче скрывать ее проявления. На более поздних стадиях (Сильная, Выгорание) физические и психические симптомы становятся заметны для окружающих, что отрицательно сказывается на Социальных взаимодействиях, даже когда персонаж не страдает от ломки.

Небольшая (4 Кармы)/1 доза или 1 час занятия соответствующим пристрастием: раз в месяц персонаж испытывает легкую тягу к объекту зависимости и должен пройти проверку на ломку. Если он проваливает ее – страдает от эффектов ломки и должен во что бы то ни стало найти и употребить желаемое вещество или заняться соответствующим увлечением. Из-за этого, возможно, команде раннеров придется менять свои планы на ходу, если одного из них накроет во время задания. Особенно если вдруг выяснится, что персонаж подключился к ЖЧК, вместо того чтобы выполнять свои обязанности.

Пока персонаж находится под действием эффектов ломки, он страдает от штрафа -2 к кубам на все проверки, связанные с Ментальными атрибутами (если у него психологическая зависимость), или на все проверки, связанные с Физическими атрибутами (для физической зависимости).

Если же персонаж успешно прошел проверку на ломку, то до следующей проверки (через месяц) он не страдает от эффектов ломки и у него нет необходимости принять дозу. Он может воздерживаться от употребления в течении этого месяца.

Средняя (9 Кармы)/1 доза или 1 час занятия соответствующим пристрастием: Персонаж испытывает тягу к объекту зависимости каждые две недели. Если персонаж страдает от ломки, то он получает штраф в -4 куба на все проверки, связанные с Ментальными атрибутами (если у него психологическая зависимость), или на все проверки, связанные с Физическими атрибутами (для физической зависимости) до тех пор пока не удовлетворит свою тягу.

Сильная (20 Кармы)/2 дозы или 2 часа занятия соответствующим пристрастием: персонаж начинает терять контроль и испытывает тягу к объекту зависимости уже каждую неделю. Если он провалил тест на ломку, то получает штраф в -4 куба на все проверки, связанные с Ментальными атрибутами (если у него психологическая зависимость), или на все проверки, связанные с Физическими атрибутами (для физической зависимости). Данный штраф применяется все время, пока персонаж в ломке. К тому же на все проверки Социальных навыков также налагается штраф в -2 куба, причем независимо от того страдает персонаж от ломки или нет.

На такой стадии становится уже почти невозможно скрывать свою зависимость, ее физические и психические проявления заметны при ближайшем рассмотрении.

Выгорание (25 Кармы)/ 3 дозы или 3 часа (минимум) занятия соответствующим пристрастием: это последняя стадия; персонаж испытывает ежедневную тягу к объекту зависимости. И пока он не удовлетворит свою тягу, персонаж получает штраф в -6 кубов ко всем проверкам, связанным Ментальными и Физическими атрибутами (к каким именно, определяется типом зависимости). Поскольку признаки зависимости заметны даже при беглом взгляде, персонаж получает штраф в -3 куба на все проверки Социальных навыков, причем независимо от того, страдает в данный момент от ломки или нет. Количество проверок на ломку за время проведенное персонажем между сессиями остается на

усмотрение ведущего и зависит от того, насколько существенным хочет показать ведущий влияние Зависимости персонажа на игру.

Распространенные предметы зависимости:

- чипы Жизнь-Через-Край (с. __)
- алхимические соединения (с. __)
- алкоголь
- наркотики
- талисманы (с. __)
- импланты

НЕПЕРЕНОСИМОСТЬ (Allergy)

Бонус: от 5 до 25 Кармы

Персонаж с этим качеством страдает непереносимостью каких-то веществ или воздействия окружающей среды. Количество бонусных очков Кармы зависит от двух факторов. Первый – это то, насколько распространенным является аллерген. За Редкий (Uncommon) дается 2 Очка Кармы, а за Распространенный (Common) – 7 Очков Кармы.

Второй фактор отражает то, насколько сильная непереносимость у персонажа: Небольшая (3 Кармы), Средняя (8 Кармы), Сильная (13 Кармы), Острая (18 Кармы). Просуммируйте Очки Кармы за каждый фактор, чтобы получить итоговое значение бонусных Очков Кармы.

Например, при Средней Непереносимости редкого вещества (Серебро) вы получите 10 Очков Кармы (2+8). Если персонаж подвергся атаке с применением аллергена, то он бросает на 1 куб меньше за каждую степень тяжести непереносимости при прохождении проверки Соппротивления Урону (т.е. -1 куб при Небольшой Непереносимости, -2 куба при Средней и т.д.).

НЕПЕРЕНОСИМОСТЬ		
Значение	Стоимость	Описание
Редкий аллерген	2	Данные вещества или воздействия редко встречаются в местной окружающей среде. Примеры: серебро, золото, антибиотики, трава.
Распространенный аллерген	7	Вещество или воздействия широко распространены в местной окружающей среде. Примеры: солнечный свет, морепродукты, пчёлы, пыльца, загрязнители, Wi-Fi, соя, пшеница.
Небольшая	3	Симптомы доставляют неудобства и отвлекают. Персонаж, страдающий от Непереносимости, получает штраф в -2 куба на любые Физические проверки.
Средняя	8	Контакт с аллергеном вызывает сильную

		боль. Персонаж, страдающий от Непереносимости, получает штраф -4 куба на любые Физические проверки.
Сильная	13	Контакт с аллергеном вызывает острую боль и даже наносит Физические повреждения. Персонаж, страдающий от Непереносимости, получает штраф -4 куба при любых Физических проверках, а также получает одну ячейку Физического урона (которому невозможно сопротивляться) за каждую минуту, пока страдает от Непереносимости.
Острая	18	При контакте с аллергеном персонаж впадает в анафилактический шок. Персонаж, страдающий от Непереносимости, получает штраф -6 кубов ко всем своим действиям. Персонаж находится в мучительной агонии и получает одну ячейку Физического урона (которому невозможно сопротивляться) за каждые 30 секунд, пока страдает от Непереносимости. Используя Первую Помощь, Медицину или магию можно прекратить получение персонажем урона от анафилактического шока.

АСТРАЛЬНЫЙ МАЯК (Astral Beacon)

Бонус: 10 Кармы

Астральный след у персонажа, обладающего данным качеством, подобен астральному маяку – так же ярко выделяется на астральном плане. Также астральный след остается вдвое дольше, чем при отсутствии данного качества, и для того, кто пытается прочесть ауру персонажа, порог соответствующей проверки уменьшается на 1. Только персонажи, у которых есть атрибут Магия, могут брать это качество.

НЕВЕЗЕНИЕ (Bad Luck)

Бонус: 12 Кармы

Этот персонаж проклят – удача часто отворачивается от него. Когда персонаж с этим качеством использует Форую, бросьте кубик, и если выпала единица, то Очко Форы тратится как обычно, но производит эффект прямо противоположный желаемому. Например, если персонаж надеялся получить дополнительные кубы, то вместо этого он теряет такое же количество кубов. Потратив Очко Форы, чтобы ходить первым, вместо этого будет ходить последним. Если же, использовав Очко Форы, персонаж надеялся избежать последствий глюка, вместо этого он получает критический глюк. К счастью, эффект Невезения применяется лишь на одно использование Форы за сессию. После того как игрок пострадал от данного эффекта, он больше не бросает кубик Невезения в рамках текущей сессии, тратя очки Форы.

ПЛОХАЯ РЕПУТАЦИЯ (Bad Rep)

Бонус: 7 Кармы

Репутация персонажа сильно запятнана. Может быть, он бывший коп Странствующего Рыцаря, известный своими жесткими методами в отношении раннеров. Или же ходят слухи, что он убил своего напарника раннера. Если он Пробужденный и прибыл из загрязненного региона, то его могут считать токсичным шаманом. При этом не важно, виновен ли персонаж на самом деле в том, о чем говорят. Важно то, что окружающие уверены в этом и относятся к нему соответствующе. Какая бы ни была причина, персонаж начинает игру с 3 очками Дурной славы (см. с.____), которые могут быть убраны или уменьшены только после столкновения с источником плохой репутации и решения вопроса. Лишь после этого данное качество можно выкупить за Карму.

КОДЕКС ЧЕСТИ (Code of Honor)

Бонус: 15 Кармы

Персонаж не станет убивать членов определенной группы. И он неотступно следует данному принципу. Персонаж, обладающий Кодексом Чести, выбирает определенную группу, членов которой не станет убивать сам и не позволит кому-либо еще. Примером такой группы могут являться женщины, дети, невинные свидетели или определенные метатипы. Персонаж может выбрать определенный вид тварей, но только если они Разумны.

Ведущий может счесть выбранную персонажем группу неприемлемой. В том случае, если представители группы (например, дети) будут редко встречается на протяжении кампании, ведущий может отклонить такой вариант. Если же игрок настаивает на своем, то ведущий может позволить ему выбрать две группы (например, женщины и дети), представителей одной из которых персонаж скорее всего встретит в ходе кампании. Маг в качестве группы может выбрать определенный тип духов, который никогда не будет уничтожать; это должны быть те же духи, бонус к призыву которых даёт его духа-наставник. Такой Кодекс Чести отражает уважение к духу-наставнику и делает персонажа достойным получения Кармы.

Персонаж не может выбрать неопределенную или несуществующую группу — вы не можете получать Карму за то, что пообещали не убивать, например, разумных хомячков.

Каждый раз когда кто-либо пытается убить члена выбранной персонажем группы, персонаж должен совершить проверку Обаяния + Воли (4). В случае провала он должен немедленно положить конец насилию в отношении члена защищаемой группы. Если персонаж, в силу обстоятельств, вынужден предпринять враждебные действия в отношении члена выбранной им группы, то он всегда выберет нелетальный способ. Убийство члена группы, которую обещал защищать -- это та грань, которую персонаж не перейдет ни при каких обстоятельствах.

Следование Кодексу чести имеет и свои недостатки. Например, персонаж может оставить свидетелей в живых. За каждого члена защищаемой группы, оставленного в живых и способного опознать персонажа, Известность персонажа (Public Awareness) увеличивается на 1. Также сужается круг задач, за которые можно взяться - персонаж точно не согласится на работу, требующую смерти члена защищаемой им группы, и будет испытывать сомнения: стоит ли соглашаться на участие в операции, в которой есть высокая вероятность причинения ущерба члену защищаемой им группы.

Даже применение нелетальных методов воздействия может обернуться плачевно. Ведь у кого-то может оказаться острая аллергическая реакция на обычно не смертельные оглушающие вещества, или слабое сердце жертвы может не выдержать разряда тазера и остановиться. Поэтому каждый раз, когда персонаж сам предпринимает враждебные действия в отношении члена защищаемой группы, или же позволяет это делать другим, ведущий втайне от игроков бросает кубик. И если выпала 1, то использование нелетального

воздействия имеет непредвиденные последствия. Если речь идет о метачеловеке, то может проявиться его плохое состояние здоровья; попытка же изгнания духа, вместо его уничтожения, может привести к тому, что дух вырвется на волю. Если осложнение возникает, то ведущий втайне от игроков совершает проверку Внимательности (4) за персонажа, чтобы тот смог заметить что что-то пошло не так.

За каждого намеренно или случайно убитого члена выбранной группы персонаж с Кодексом Чести получает на 1 Кармы меньше за это приключение.

Помимо вышеописанной, Кодекс Чести может принимать и другие формы, например:

- **Кредо Убийцы:** Персонаж никогда не убивает тех, за чью смерть ему не заплатили. Точность выполнения заказных убийств, минимум ненужного ущерба и скрытность – вот отличительные черты тех, кто следует Кредо Убийцы. За каждое совершенное им непредумышленное и/или не оплаченное убийство персонаж, взявший данную разновидность Кодекса Чести, теряет по 1 Кармы, а его Известность увеличивается на 1.
- **Воинский кодекс:** Персонаж, следующий Воинскому Кодексу обладает обостренным чувством чести. В 2075 это проявляется в том, что персонаж не станет убивать безоружного, не предпримет летальное воздействие в отношении противников неподготовленных к бою или не знающих о нападении (например, охранник, не осведомленный о присутствии раннера), или не станет сознательно предпринимать действие, могущее привести к смерти беззащитного (например, от шальной пули, или позволить убить кого-то из снайперской винтовки). Персонаж теряет по 1 Кармы за каждого безоружного или беззащитного, убитого им, или с его позволения.

ЗАБАГОВАННЫЙ (Codeblock)

Бонус: 10 Кармы

Персонаж, обладающий данным качеством, постоянно испытывает трудности с совершением определённого типа Виртуальных Операций. Он постоянно страдает от штрафа в -2 куба, когда пытается совершить эту операцию. Качество применимо только к Виртуальным операциям, требующим проверки. На Виртуальные операции, не требующие проверки (см. с. ____), данное качество не влияет. Персонажи не могут выбирать для данного качества такие операции, которыми они, вероятно, не будут пользоваться.

БОЕВОЙ СТУПОР (Combat Paralysis)

Бонус: 12 Кармы

Лишь только доходит до боя, персонаж впадает в ступор. При первом определении Инициативы персонаж на этот раунд уменьшает значение своей инициативы в два раза (округляя вверх). В следующих фазах Значение Инициативы персонажа определяется как обычно. Также, вследствие ступора, персонаж страдает от штрафа в -3 куба на Проверку Неожиданности. Если персонажу нужно пройти проверку Самообладания, когда он оказался под огнем или в схожей боевой ситуации, то порог проверки увеличивается на 1.

ИЖДИВЕНЦЫ (Dependents)

Бонус: 3,6 или 9 Кармы

У персонажа есть один или несколько дорогих для него метачеловек, которые нуждаются в его эмоциональной и финансовой поддержке. Это могут быть дети, родители, супруга, любовница, родной брат или старый друг. Забота о них отнимает у персонажа ни мало времени и некоторые суммы денег. Затраты времени на изучение новых навыков или улучшение уже имеющихся увеличены на 50%. Требуемые Затраты времени на улучшение навыков приведены в главе Развитие персонажа, на с. ____.

Также на 50% увеличивается базовое время завершения любых долгосрочных проектов. Иждивенцы могут мешать персонажу и другими способами: путаться под ногами, жить у него, совать нос в его дела, одалживать его машину, звонить в самый неподходящий момент и т.п.

Отрицательное качество стоимостью в **3 Кармы** означает, что иждивенцы досаждают лишь время от времени: неожиданно приезжают (как раз, когда персонаж собирается на встречу), нуждаются в эмоциональной поддержке, любезности или других свидетельств дружбы/преданности, иногда просят денег. Примером могут служить брат-бездельник, парень/девушка, с которой персонаж давно встречается, или ребенок, который проживает отдельно, но за которого персонаж платит алименты и регулярно навещает. Все это отражается в том, что персонаж каждый месяц тратит на поддержание Уровня жизни на 10% больше.

Отрицательное качество стоимостью в **6 Кармы** означает, что иждивенцы доставляют постоянные неудобства: требуют постоянного внимания, лезут в дела персонажа, проживают у него. Это, например, могут быть сожитель/жена/муж или член семьи, ребенок, которого опекают оба родителя и который регулярно бывает у персонажа дома (например, каждые выходные), или маленький ребенок или брат, о котором персонаж заботится. Поэтому персонаж каждый месяц тратит на поддержание Уровня жизни на 20% больше.

Стоимость **9 Кармы** означают, что с персонажем проживает близкий родственник или спутник жизни. Такие иждивенцы отнимают много времени и сил у персонажа, и/или требуют особого внимания и заботы, что ограничивает возможность участия персонажа в миссиях и специальных операциях. Примером такого рода иждивенцев могут являться совместно проживающая большая семья, родители или бабушки/дедушки, требующие медицинской или материальной помощи, а также дети, которых персонаж полностью содержит. В связи с этим персонаж каждый месяц тратит на поддержание Уровня жизни на 30% больше.

ОСОБЫЕ ПРИМЕТЫ (Distinctive Style)

Бонус: 5 Кармы

У персонажа есть как минимум одна характерная черта, связанная с внешним видом, поведением или особенностями характера, которая делает его запоминающимся. В качестве особой приметы вы можете придумать свою или же выбрать одну из следующих: с трудом скрываемые татуировки, акцент или необычная манера речи, эксцентричный стиль, шрамы, эмблема банды или тюремные наколки, броские нестандартные аугментации или несвойственные металюдям модификации, такие как хвост, например. Помните, что то, что бросается в глаза в одном районе и считает необычным в какой-то культуре, может быть вполне обыденным в другом месте. Вне зависимости от того, какого рода Особую примету вы выбрали, важно то, что благодаря ей вас легко запомнить.

Каждый, кто пытается опознать, взять след или найти местоположение персонажа (или добыть информацию о нем с помощью расспросов) получает +2 куба на соответствующие проверки.

Когда НИП совершает проверку Памяти (с. ____), чтобы определить, насколько подробно он запомнил персонажа с Особой приметой, порог проверки уменьшается на 1, до минимума в 1. Это качество не влияет на астральный поиск.

Данное качество можно взять только один раз и оно не сочетается с качеством Неприметность.

ПОДРАЖАЮЩИЙ ЭЛЬФАМ (Elf Poser)

Бонус: 6 Кармы

Подражающий эльфам – это человек, который хочет быть эльфом. Он стремится походить на эльфа настолько, насколько это возможно, разговаривает как эльф и изменяет свою внешность для большего сходства. Персонажи с таким качеством часто прибегают к помощи пластической хирургии, чтобы сделать эльфийские уши и эльфийский разрез глаз. В результате сходство может получиться столь полным, что их легко принимают за эльфов, и на них не распространяются негативные Социальные модификаторы, применяемые к не-эльфам. Настоящие эльфы находят позеров раздражающими, многие люди думают, что они предатели, а представители других метатипов, как правило, считают их жалкими. Если эльфу удастся узнать секрет персонажа, то, скорее всего, он будет относиться к персонажу с презрением и враждебностью (см. **Таблица Социальных Модификаторов**, стр. ____). А предвзятые люди могут клеймить разоблаченного персонажа «предателем расы». Только люди могут брать данное качество.

ГРЕМЛИНЫ (Gremlins)

Бонус: 4 Кармы за уровень (максимум 4 уровня)

Персонаж, обладающий данным качеством, не в ладах с технологиями. Устройства по непонятным причинам выходят из строя, программы неожиданно вылетают, машины глохнут, детали становятся хрупкими, стоит только ему их взять в руки, а каналы беспроводной связи забиваются странными помехами, стоит только ему приблизиться. Если персонаж использует достаточно сложное устройство, то за каждый уровень этого качества (максимум 4) количество выпавших во время проверки единиц, необходимых для получения Глюка (с. ____), уменьшается на один. Например, персонаж, имеющий 8 кубов на проверку, и с качеством Гремлины уровень 2 (8 Кармы), будет получать Глюк, если единица выпадет на двух и более кубах (вместо четырех, как обычно). Также Ведущий может попросить игрока с этим качеством пройти проверку, которая в обычных условиях не требуется, чтобы убедиться, что не произошел Глюк.

Описывая вызванный Гремлинами глюк, ведущий должен показать непонятный характер механической или электронной поломки. Например: магазин, выпавший из пистолета при важном выстреле; панель, по непонятным причинам сгоревшая как раз при вводе пароля, отключающего охранную систему; или интерфейс комлинка, вдруг переключившийся на спиритизль во время при получения доступа к защищенному узлу.

Важно помнить о том, что Гремлины — это Отрицательное Качество, и его эффекты должны мешать персонажу (и, может быть, развлекать остальных). Персонаж не сможет использовать данное качество чтобы повредить высокотехнологичное оборудование соперника простым прикосновением. Всё что персонаж попытается повредить, полагаясь только на Гремлинов, будет безупречно работать. (Конечно, персонаж может воспользоваться стандартными методами саботажа, но Гремлины будут преследовать его и в этом случае). Эффект действует только на внешнее оборудование и не оказывает влияние на кибер-, био- и другие имплантаты.

НЕКОМПЕТЕНТНОСТЬ (Incompetent)

Бонус: 5 Кармы

Персонаж абсолютно несведущ в одной группе Активных навыков – или, что еще хуже, хотя он и обладает поверхностными знаниями в этой области, но не имеет ни достаточной координации, ни понимания как их применить, чтобы достичь нужного результата. И не важно сколько времени и сил он потратит на изучение этой области, он просто не способен ее понять – чтобы овладеть этими навыками даже на ничтожно низком уровне, необходимо настоящее чудо.

Данное качество не может быть взято применительно к Знаниям или Языкам. Некомпетентный персонаж считается имеющий значение «полное невежество» для всех Навыков выбранной группы (см. **Таблица Группы Навыков**, с. ____). В некоторых случаях персонажу может потребоваться успешно пройти проверку, чтобы справиться с задачей, тогда как большинство справляется автоматически. Персонаж не может овладеть группой Навыков, в которой он Некомпетентен. Если снаряжение даёт бонус к навыку или требует применения определенного навыка, в котором персонаж Некомпетентен, то данное снаряжение никак ему не помогает. Ведущий может отклонить не подходящие для вашей игре варианты, например, качество Некомпетентный (Странствия) не подходит, если игра будет проходить внутри аркологии. (Это очевидно, но на всякий случай поясним: персонаж не может взять качество Некомпетентность для группы умений, которые он физически будет не сможет использовать. Не-маг не может выбрать Некомпетентность в Колдовстве, Ворожбе или Зачарования, не-техномант — выбирать навыки, требующие Резонанса, и т.д). Качество Некомпетентность можно взять только один раз.

БЕССОННИЦА (Insomnia)

Бонус: 10 или 15 Кармы

Персонаж с этим качеством с трудом засыпает и ему редко удастся выспаться. И если обычных металлуев это лишь раздражает, то для раннера это может стать серьезной проблемой. Ведь для него важно отдыхать при каждом удобном случае, чтобы оставаться в тонусе и не терять хватку. Также Бессонница увеличивает время исцеления от Оглушающего урона.

Качество стоимостью **10 Кармы** означает, что перед совершением броска Тело + Воля для исцеления от Оглушающего урона персонаж совершает проверку Интуиции + Воли (4). В случае успеха у персонажа не случилось приступа Бессонницы, и он исцеляется от Оглушающего урона как обычно. Кроме того он восстанавливает свои Очки Форы после 8 часов спокойного сна. В случае провала время, требуемое для исцеления от Оглушающего урона, удваивается. Таким образом восстановление за бросок некоторого числа ячеек Оглушающего урона будет занимать два часа вместо одного. Также при провале, персонаж страдает от Бессонницы и не восстанавливает Очки Форы, и не сможет сделать это ещё в течение 24 часов.

Качество стоимостью **15 Кармы** означает, что в результате провала проверки Интуиции + Воли (4) персонаж не смог во время отдыха исцелиться от Оглушающего урона, и ему следует повторить попытку позднее. Поскольку персонаж мучается от бессонницы, то Оглушающий урон не проходит, и восстановления Очков Форы придется ждать 24 часа.

ПОТЕРЯ УВЕРЕННОСТИ (Loss of Confidence)

Бонус: 10 Кармы

Что-то заставило персонажа потерять уверенность в себе и в одном из своих умений. Например, опытный декер не смог взломать сеть «Стаффер Шеек». Или же, несмотря на высокую Ловкость, персонаж получил глюк на простой проверке Лазанья и свалился в мусорный бак.

Что бы то ни было, это привело к тому, что сейчас персонаж сомневается в себе и своих способностях. При проверках навыка, в котором он перестал быть уверен, персонаж страдает от штрафа в -2 куба. Если у него есть специализация в этом навыке, то она не применяется пока персонаж не уверен в себе. Игрок, выбирая навык для этого качества, может выбирать только из важных для его персонажа навыков, которыми он гордится и в которые вложил очки; в терминах игромеханики это означает, что значение такого навыка должно быть не

ниже 4. Персонаж не может использовать Очки Форы при проверках этого навыка, пока страдает от потери уверенности.

НИЗКИЙ БОЛЕВОЙ ПОРОГ (Low Pain Tolerance)

Бонус: 9 Кармы

Персонажи, обладающие данным качеством, особо чувствительны к боли; они получают Штраф ранений -1 за каждые 2 клетки накопленного урона, вместо 3 клеток, как обычно. Это правило работает для Счетчиков как Физического, так и Оглушающего урона.

ПОДРАЖАЮЩИЙ ОРКАМ (Ork Poser)

Бонус: 6 Кармы

На волне популярности Гоблинского Рока и активного использования образов орков в медиа стали появляться люди и эльфы, которые хотят выглядеть как орки. Ваш персонаж один из них. Чтобы добиться сходства, применяются разнообразные косметические биомодификации — имплантированные клыки, стероиды, изменение гортани и т.д. Многие орки не слишком жалуют таких позеров, но некоторые их терпят, будучи признательными за их усилия. Поэтому орк, раскрывший тайну персонажа, может как отнестись к нему как с враждебностью, так и предложить вступить в «семью», если персонаж, конечно, пройдет через соответствующий ритуал, доказав свою «орковость». Предвзятые же люди и эльфы могут заклеить такого персонажа «предателем расы», если раскроют его тайну. Данное качество могут брать только люди и эльфы.

ПРЕДУБЕЖДЕНИЯ (Prejudiced)

Бонус: от 3 до 10 Кармы

Персонаж с этим качеством предвзято относится к членам определённой группы, например, к расе металлюдей, или Пробуждённым, к виду не-метачеловеческих разумных созданий, или ещё к какой-то группе. Персонаж не просто нетерпим — он не скрывает своих убеждений и может целенаправленно действовать против тех, к кому относится с предубеждением. В зависимости от степени Предубеждения данное качество может втянуть персонажа в неприятности, если он столкнется с объектом Предубеждения и при этом слишком открыто выражает свои взгляды.

Бонус Кармы за это качества зависит от того, насколько обширна ненавистная группа, как часто персонаж сталкивается с её членами и степени недружелюбия к ним персонажа. Сверьтесь с таблицей Предубеждения, чтобы определить точное значение полученной Кармы. Взаимодействуя с членами ненавистной группы, персонаж получает за каждую уровень Предубеждения штраф в -2 куба ко всем проверкам Социальных навыков. Если на встрече ведутся переговоры, то цель получает +2 куба за каждый уровень Предубеждения. Так что если крайне нетерпимый к Пробуждённым персонаж ведёт с ними переговоры, то он получает -6 к своей проверке Переговоров, в то время как Пробужденные получают +6 кубов.

ПРЕДУБЕЖДЕНИЯ	
<i>Выбранная группа</i>	<i>Стоимость в Карме</i>
Большая (например, люди, металлюди)	5

Небольшая (например, Пробужденные, техноманты, оборотни, полумаги)	3
<i>Степень тяжести предубеждения</i>	<i>Стоимость в Карме</i>
Предвзятость (например, латентный мета-ненавистник)	0
Выраженная нетерпимость (например, типичный член «Хуманис»)	2
Крайняя нетерпимость (например, расовый шовинизм)	5

ВЫЖЖЕННЫЙ (Scorched)

Бонус: 10 Кармы

Персонаж имеет неврологические проблемы, вследствие того что ему когда-то повредил нервы Чёрный ЛЕД, Психотропный ЛЕД * или ЖЧК. Возможными проявлениями такого рода повреждений могут быть кратковременная или долговременная потери памяти, внезапные провалы в памяти, частые мигрени, ослабление восприятия (зрения, осязания, обоняния и т.д.), и аффективные расстройства, такие как паранойя и тревожность.

Игрок выбирает один из эффектов проявления, который должен осложнить жизнь персонажа и предоставить ведущему сюжетные зацепки. Каждый раз, когда персонаж входит в ВР или подключается к ЖЧК, он должен совершить проверку Тела + Воли (4). При провале, персонаж страдает от выбранного эффекта проявления в течение шести часов. Глюк или критический глюк на данной проверке увеличивает это время до 24 часов.

Существует лишь один способ избавиться от качества Выжженный: получить медицинскую помощь, а затем потратить Карму, выкупив данное Отрицательное качество. Получив качество Выжженный однажды, персонаж всегда сохраняет в себе предрасположенность к нему. Если ему вновь встретится Чёрный или психотропный ЛЕД, или он столкнётся с ЖЧК, и эта встреча будет неудачной, качество Выжженный появится повторно. Выжженный персонаж, помимо испытываемых соматических эффектов, становится уязвимым к урону, что наносят Чёрный или Психотропный ЛЕД, или же чипы ЖЧК. Столкнувшись с такими ЛЕДышками, персонаж должен успешно пройти проверку Силы Воли (3), чтобы противостоять им и не поддаться панике.

Если персонаж в состоянии противостоять тому типу ЛЕДышек, который когда-то вызвал Выжигание, то он получает -2 куба к проверке на Соппротивление Повреждениям, когда эти программы наносят ему урон.

Чтобы выбрать ЖЧК причиной появления Качества Выжженный, персонаж должен иметь как минимум Легкую Зависимость от ЖЧК и обладать соответствующим оборудованием для употребления ЖЧК.

Выбирать Черный или Психотропный ЛЕД причиной появления данного качества могут только декеры или техноманты.

ВЫЖЖЕННЫЙ. СОМАТИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ	
<i>Эффект</i>	<i>Игровые правила</i>

* Больше на протяжении книги Психотропный ЛЕД не упоминается. Видимо, очередной фейл редакции.

Потеря памяти (кратковременная)	Персонаж не помнит как закидывался чипами ЖЧК. Он должен незамедлительно совершить проверку Ломки. Провал означает, что его тянет немедленно повторить, как при эффектах Ломки. Персонаж должен вставить еще чип. Столкнувшись с ЛЕДышкой, персонаж должен совершить проверку Памяти, порог которой увеличен на 1. Провал проверки означает, что у персонажа провал в памяти и, возможно, он дезориентация до тех пор, пока находится на хосте.
Потеря памяти (долговременная)	Применяются все эффекты кратковременной потери памяти, кроме того персонаж не может применять один из активных навыков, пока находится под действием данного эффекта. Он просто не помнит как использовать навык (например, Короткоствольное оружие). Пока длится эффект считайте, что значение этого навыка у персонажа «полное невежество».
Провалы в памяти	Персонаж не сохраняет никаких воспоминаний о происходящем все то время, что находится под действием данного эффекта. Память невозможно восстановить технологическим или магическим способом.
Мигрень	Персонаж получает штраф -2 на все физические и ментальные проверки, чувствительность к свету и тошноту (см. с. ____).
Паранойя/тревожность	Персонажу необходимо совершать Социальные проверки даже при простых взаимодействиях. Это Простая проверка с порогом 5. При отсутствии подходящего навыка, персонаж, как при использовании нетренированного навыка, выполняет проверку Обаяния-1. Провал означает, что в текущей ситуации персонаж испытывает тревожность или подвержен паранойе, пока находится под воздействием

	данного эффекта.
--	------------------

ЧУВСТВИТЕЛЬНЫЙ ОРГАНИЗМ (Sensitive System)

Бонус: 12 Кармы

Проблема персонажа в том, что его иммунная система старается отторгнуть устанавливаемые киберимпланты. Поэтому потеря Сущности от установленных киберимплантов удваивается. В свою очередь биоимпланты, независимо от того как они выращены или сконструированы, полностью отторгаются организмом персонажа. Для Пробуждённых и техномантов, не планирующих устанавливать имплантаты, данное качество работает по-другому:

Пробуждённые и техноманты вполне способны управлять магией или резонансом, но более восприимчивы к Истощению или соответственно Замиранию.

Поэтому техноманты или использующие магию персонажи должны проходить проверку Силы Воли (2) перед любой проверкой Истощения или Замирания. Провал этой дополнительной проверки приводит к увеличению значения Истощения или соответственно Замирания на 2 для последующей проверки Истощения или Замирания, поскольку проходящая сквозь тело энергия сильнее воздействует на Чувствительный организм.

СИМСЕНС-ДЕЗОРИЕНТАЦИЯ (Simsense Vertigo)

Бонус: 5 Кармы

Персонаж испытывает чувство дезориентации при работе с дополненной реальностью, виртуальной реальностью или симсенсом (в том числе со смартлинками, симригами и визуальными каналами). Персонаж, страдающий от Симсенс-дезорientации, получает штраф -2 куба на все проверки, когда взаимодействует с ДР, ВР или симсенсом.

ГРЕХОВНИК (РАЗЛИЧНОЕ) (SINNer (Layered))

Бонус: от 5 до 25 Кармы

Данное качество объединяет четыре вида ГРЕХ: Государственный ГРЕХ, Криминальный ГРЕХ (Корпоративный или Государственный), Ограниченный Корпоративный ГРЕХ и Корпоративный ГРЕХ. Металюди, имеющие ГРЕХ, по закону обязаны всегда предъявлять свой ГРЕХ. Для совершения любых легальных покупок нужен легальный ГРЕХ. Это делает его наличие весьма полезным, поэтому безГРЕХовные, как правило, используют поддельный ГРЕХ (см. с. ____), что позволяет им быть частью общества.

Государственный ГРЕХ. Данный вид ГРЕХа дает бонус в размере 5 Кармы. Родители персонажа были законопослушными гражданами государства (например, СКАШ или КАШ), поэтому сразу после рождения и он получил гражданство. Персонаж обладает правом голоса, право получение паспорта гражданина, может служить в национальной армии или работать в государственных структурах. Государственный ГРЕХ также необходим для доступа к данным государственной важности и назначения на любую военную должность. Будучи гражданином страны, персонаж платит налоги в размере 15% от своего совокупного дохода. Также персонаж никоим образом не связан ни с одной из мегакорпораций. Главным недостатком обладания легальным Государственным ГРЕХом является то, что персонаж уже находится в системе.

У государства хранятся биометрические данные персонажа (ДНК, отпечатки пальцев, рисунок сетчатки), и они доступны органам правопорядка в Глобальном Реестре ГРЕХов. Что позволяет им легче выследить персонажа при необходимости. Кроме того, государства нередко продают личную информацию, прикрепленную к ГРЕХу персонажа, заинтересованным корпорациям. Также обладающие легальным ГРЕХом получают в три раза

больше спама, нежели безГРЕХовные или пользующиеся фальшивым ГРЕХом, а содержание этого спама пугающе соответствует их предпочтениям (поскольку рассылка формируется, основываясь на привычках и совершенных покупках персонажа).

Криминальный ГРЕХ. Данный вид ГРЕХа дает бонус в размере 10 Кармы. Криминальный ГРЕХ (Корпоративный или Государственный) заменяет собой любые имевшиеся ранее виды ГРЕХа. В какой-то момент жизни персонаж был арестован и отбывал срок за тяжкое преступление, после чего был заклеен как преступник на всю оставшуюся жизнь. Закон обязывает его постоянно предъявлять свой криминальный ГРЕХ, отступление от данного правила считается тяжким преступлением и может привести к повторному заключению под стражу.

Законопослушные граждане избегают общения с ним. Если у законопослушного гражданина будет выбор, то он скорее предпочтет вести дела с безГРЕХовным, чем с преступником. Большинство ГРЕХовников будут с предубеждением относиться к персонажу с криминальным ГРЕХом, проявлять подозрительность в его отношении и/или открытую враждебность. Ему часто будут отказывать в доступе в приличные заведения (дорогие магазины, автосалоны, музеи, галереи и т.д.), как впрочем и в легальной работе. Кроме того, его всегда могут задержать для выяснения на срок до 48 часов в случае совершения любого преступления в его районе.

Судебная система в 2075 году больше похожа конвейер, чем на торжество справедливости. Подозреваемый считается виновным, пока не будет доказано обратное, косвенных улик бывает достаточно, чтобы вынести приговор. Решение по делу больше зависит от настроения судьи, нежели от состава преступления. При такой системе правосудия, копы больше заинтересованы в том, чтобы поскорее закрыть дело, а не тратить время на расследование. Так что они вполне могут попытаться повесить на персонажа с Криминальным ГРЕХом те преступления, которые он не совершал. Подтасовка фактов и «интерпретация» свидетельских показаний – распространенная практика, нередко также прибегают и к фальсификации доказательств, чтобы поскорее довести дело до суда.

По сравнению с обычными преступниками, те, кто используют магию, находятся под куда более суровым контролем со стороны правосудия. Если персонаж, использующий магию, имеет Криминальный ГРЕХ, то он состоит на учете в местных органах правопорядка. Его ждут регулярные, но, как правило, не следующие какому-то графику, проверки, с целью подтверждения места его проживания, и контроля за тем, что он не использует запрещенные формулы заклинаний, талисманы и прочее магическое снаряжение. Государство или корпорация, выдавшая Криминальный ГРЕХ, будет пристально следить за персонажем, и стоит тому забыть обновить информацию о месте своего проживания или быть замеченным еще в каких-либо попытках уклонения от надзора, как его тут же арестуют.

Также он обязан платить налог в размере 15% от своего совокупного дохода субъекту, выдавшему ему Криминальный ГРЕХ.

Ограниченный Корпоративный ГРЕХ. Данный вид ГРЕХа дает бонус в размере 15 Кармы. Персонаж каким-то образом получил незначительную должность в мегакорпорации, что позволило ему получить Ограниченный Корпоративный ГРЕХ. Возможно, когда-то он стал *наемным рабом* (как называют порой рядовых рабочих корпов), или был несовершеннолетним ребёнком наемного раба, или кто-то из мегакорпорации счел его умения, талант, специальность либо некое другое качество полезными и привёл его в корпорацию. Как правило, Ограниченный Корпоративный ГРЕХ заменяет собой любой Государственный ГРЕХ. Ограниченный Корпоративный ГРЕХ заносится в Глобальный Реестр ГРЕХов, к которому имеют доступ правоохранительные органы и корпорации, занимающиеся безопасностью. Во многих Ограниченных Корпоративных ГРЕХах записано, является ли персонаж Пробуждённым или нет. В большинстве случаев, Ограниченный

Корпоративный ГРЕХ позволяет персонажу получить работу в мегакорпорации и заменяет любые ранее полученные Государственные ГРЕХи.

Персонаж с Ограниченным Корпоративным ГРЕХом может быть наемным работником в мегакорпорации, занимать должность рядового сотрудника в службе безопасности или корпоративных вооруженных силах. Хотя персонаж и может получить определенный уровень допуска к секретным материалам, необходимым для выполнения его должностных обязанностей, но он не сможет занимать ведущие должности, стать офицером или членом корпоративного отряда спецназначения (например, Красным Самураем). В целом, владеющие Ограниченным Корпоративным ГРЕХом вполне могут обладать какой-то значимой информацией о внутренних делах мегакорпорации или же ценными для ее конкурентов навыками, но сами по себе не считаются ценными объектами для извлечения, даже если уже не сотрудничают с корпорацией.

Персонаж с Ограниченным Корпоративным ГРЕХом столкнется с предубеждениями и враждебностью со стороны безГРЕХовых, обитающих в тени. БезГРЕХовые убеждены в том, что корпорации намеренно удерживают их в бедности и бесправии, чтобы и дальше их эксплуатировать. Персонажа с Ограниченным Корпоративным ГРЕХом могут обвинять в действиях корпорации, на которую он работал. И попытки оправдаться тем, что он на самом деле не мог влиять на принимаемые решения и, следовательно, не несет ответственности за действия корпорации, как правило, мало кого убедят. Для безГРЕХовых и нео-анархистов персонаж с Ограниченным Корпоративным ГРЕХом видится как предатель, продавшийся коррумпированной и деспотичной системе.

Также он обязан платить налог в размере 20% от своего совокупного дохода мегакорпорации, выдавшей ему Ограниченный Корпоративный ГРЕХ.

Корпоративный ГРЕХ. Этот вид ГРЕХа дает бонус в размере 25 Кармы. Персонаж, скорее всего, родился в мегакорпорации, или состоял в одной из них, на момент получения его экстерриториального статуса. Наверняка хотя бы один из его родителей также обладал Корпоративным ГРЕХом.

Персонаж вырос в корпорации, все его социальные связи, образование и остальные аспекты жизни управлялись корпорацией. Его навыки и способности постоянно оценивались, его взращивали для той карьеры, к которой он лучше всего подходит, корпорация была всем его миром. Персонаж обладал необходимым потенциалом и возможностями для роста в корпоративной иерархии. Он мог занять пост главы департамента или финансового стратега, стать агентом корпоративной разведки, офицером корпоративных вооруженных сил или армии, или даже членом корпоративного отряда спецназначения (такого как Красные Самураи Ренраку или Арес Фаервоч).

Корпоративный ГРЕХ мог дать ему доступ к сверхсекретным данным корпорации и практически неограниченным ресурсам. Но что-то пошло не так. Может быть он совершил дорогостоящую непростительную ошибку, а может это было дело рук соперника, или руководителю потребовался козел отпущения — так или иначе, это привело к тому, что персонаж оказался вышвырнут из корпорации в холодные безжалостные тени. Где его ГРЕХ, ранее бывший ключом к новым возможностям, стал смертельно опасной обузой. Многие обитатели теней воспринимают обладателей Корпоративного ГРЕХа, как членов привилегированного меньшинства, аристократов в бронированном лимузине, которые смотрят на них свысока, угнетают, эксплуатируют и лишают их основных прав. Если безГРЕХовники узнают тайну персонажа с Корпоративным ГРЕХом, то их реакция может варьироваться от глубокой подозрительности до открытой враждебности, может дойти даже до нанесения серьезных травм или убийства.

Лояльность персонажа к корпорации никогда не подвергалась сомнению, что может стать непреодолимой помехой в среде тех, кто борется с корпорациями. Многие из тех, кто мог бы

стать раннером, были убиты лишь за то, что обладали корпоративным ГРЕХом. К счастью, все данные на рожденных в корпорации не покидают ее пределов. Файлы, занесенные в Глобальный Реестр ГРЕХов, могут лишь помочь удостоверить подлинность Корпоративного ГРЕХа, но не содержат никакой дополнительной информации. Также персонаж обязан платить налог в размере 10% от своего совокупного дохода своей мегакорпорации.

СТРЕССОВОЕ РАССТРОЙСТВО (Social Stress)

Бонус: 8 Кармы

Послужили ли причиной расстройства травма или врождённые психологические особенности, в любом случае Стрессовое расстройство приводит к тому, что на персонажа наваливаются эмоции, мешая ему нормально взаимодействовать с другими. Выбирая данное качество, необходимо чётко определить обстоятельства, приведшие к Стрессовому расстройству и триггеры, его провоцирующие.

Например, если расстройство вызвано чувством вины выжившего после гибели близкого друга, то неожиданная встреча кого-то похожего на потерянного друга вызовет стресс. Когда персонаж применяет Лидерство или Этикет, количество выпавших «1», необходимое для получения Глюка, считается на одну меньше, нежели обычно. Мастеру игры следует просить персонажа, обладающего данным качеством, чаще выполнять социальные проверки, чтобы определить как персонаж реагирует на других, особенно когда текущая ситуация схожа с обстоятельствами, приведшими к Стрессовому расстройству.

ПРОКЛЯТИЕ ДУХОВ (Spirit Bane)

Бонус: 7 Кармы

Персонаж, обладающий данным качеством, чем-то вызывает гнев духов определенного типа (см. стр. ____). Имеет ли персонаж репутацию причиняющего вред этим духам или же что-то в его ауре приводит их в ярость, так или иначе, духи этого типа, скорее всего, нападут на персонажа при первой возможности, будут сопротивляться приказам и просьбам его самого и его товарищей.

Если духам, которых затрагивает Проклятием духов, приказали атаковать партию с этим персонажем, то они в первую очередь постараются расправиться именно с ним. Духи выбранного типа, всегда будут применять смертельные силы против персонажа с качеством Проклятие духов.

При попытках призвать или привязать духа выбранного типа персонаж, обладающий данным качеством, получает штраф -2 куба на соответствующие проверки. Если же призыватель пытается изгнать духа выбранного типа, то дух получает +2 куба на проверку сопротивления. Это качество не действует на Хранителей и Прислужников, поскольку они создаются, а не призываются, как остальные духи.

Данное качество может быть взято только использующими магию. Персонажи, использующие магию, могут выбирать для этого качества духов, не являющихся частью их традиции.

ГРУБЫЙ (Uncouth)

Бонус: 14 Кармы

Персонаж с этим качеством испытывает трудности с общением. Он действует импульсивно, реагирует на любую провокацию и, как правило, делает всё что взбредёт в голову, не задумываясь о последствиях (т.е. посылает Джонсона, зовёт пьяного тролля «пещерным человеком» или во время случайной перепалки с бегущим-конкурентом бьёт его в лицо). Все

Социальные проверки, совершаемые персонажем для сопротивления неуместным или импульсивным порывам, получают штраф -2 куба.

Кроме того, изучение новых и улучшение уже имеющихся Социальных навыков требует в два раза больше Кармы (в том числе и при создании персонажа), к тому же персонажи, обладающие чертой Грубый, никогда не смогут изучить ни одну из групп Социальных навыков. Для таких персонажей значением всех социальных навыков, кроме тех, которые персонаж изучил до значения 1 или более, считается «полное невежество» (см. **Значения Навыков**, с. ____).

Ведущий может потребовать от персонажа успешного прохождения проверки для разрешения Социальных взаимодействий, которые у персонажей, не обладающих качеством Грубый, не вызывают трудностей.

НЕОБРАЗОВАННЫЙ (Uneducated)

Бонус: 8 Кармы

Персонаж не дурак, просто у него не было возможности учиться. Тому может быть много причин: его семья могла быть сквоттерами, безГРЕХовными, или обездоленными по какой-то ещё причине. Так или иначе, но у персонажа не было доступа к образовательной системе. Он обладает лишь минимальными познаниями в чтении, письме и арифметике.

Персонажи с этим качеством считаются имеющими значение «полное невежество» в тех Технических, Академических и Профессиональных Знаниях, которыми не обладают (см. **Значения Навыков**, с. ____) и не могут применять их нетренированными. Мастер Игры может потребовать от персонажа успешного прохождения проверки для совершения таких действий, которые у обычных жителей не вызывают трудностей и совершаются без всяких проверок.

Более того, изучение новых и улучшение уже имеющихся навыков, относящихся к этим категориям, требует в два раза больше Кармы (в том числе и при создании персонажа). Так что вполне вероятно, что персонаж никогда не сможет изучить некоторые группы навыков, относящиеся к одной из этих категорий.

ДРОЖЬ В РУКАХ (Unsteady Hands)

Бонус: 7 Кармы

У персонажа слегка дрожат руки, что сказывается на ловкости и точности их движений. Персонаж страдает от штрафа -2 куба ко всем проверкам, связанным с Ловкостью, когда симптомы дают о себе знать.

Причина может быть физиологической (например, невылеченное генетическое нарушение или повреждённые нервы), психологической или просто возрастным проявлением. В спокойной обстановке, с помощью определенных аугментаций или лекарственных препаратов, можно подавить эти симптомы. Но в стрессовой ситуации есть шанс что симптомы снова проявятся. Попад в стрессовую ситуацию (например, во время боя), персонаж совершает проверку Ловкости + Тела (4). Успех означает, что на этот раз персонажу удалось справиться с недугом и на протяжении данной ситуации он не страдает от проявления симптомов. Провал же означает проявление симптомов, и такую дрожь персонаж не сможет унять до окончания забега.

СЛАБАЯ ИММУННАЯ СИСТЕМА (Weak Immune System)

Бонус: 10 Кармы

Из-за Слабой иммунной системы персонаж хуже сопротивляется болезням и инфекциям. Для проверки Сопротивления считайте Силу действия любого заболевания больше на 2.

Персонаж с данным качеством не может брать качества Природный иммунитет и

Соппротивление патогенам/отравляющим веществам. Слабая Иммунная Система часто является следствием процедур иммуноподавления, применяемых в киберхирургии и биогенетике, так что резонно предположить, что персонажи с обширными модификациями тела более расположены к получению этого качества.

ПРИМЕР: ВЫБИРАЕМ КАЧЕСТВА

Джеймс

Уже на этапе Шага Первого Джеймс решил, что он хочет качество Природная Стойкость, которое стоит 10 Кармы. Просмотрев список качеств, он так же решает взять Аналитический ум (5 Кармы) и Соппротивление патогенам/отравляющим веществам (Слезоточивый газ, 4 Кармы) для своего персонажа-техноманта. Всего ему нужно потратить 19 Кармы на качества, и у него остаётся 6 из первоначальных 25. Джеймс решает взять Отрицательные качества, чтобы иметь Карму на развитие персонажа на последнем этапе. Он выбирает Зависимости (Средняя, ЖЧК), дающую 9 бонусной Кармы, Иждивенцы (Девушка, проживает с ним) за 6 бонусной Кармы, и Предубеждение (Корпоративные наёмные рабы, большая, предвзятость) за 5 бонусной Кармы. Отрицательные качества позволяют ему вернуть 20 Кармы, и в итоге у него 26 Кармы. Список его Качеств теперь таков:

Стартовая карма: 25

Положительное качество	Стоимость в Карме	Отрицательное качество	Бонусная Карма
Аналитический ум	-5	Зависимость (Средняя, ЖЧК)	+9
Природная стойкость	-10	Иждивенцы (Девушка, проживает с ним)	+6
Соппротивление патогенам/отравляющим веществам	-4	Предубеждение (корпоративные наёмные рабы, большая, предвзятость)	+5
Оставшаяся стартовая Карма	6	Суммарная бонусная Карма	20

Текущее количество Кармы: 26

Роб

Роб уже взял качество Исключительный Атрибут (Сила), заплатив за это 14 Кармы, и ГРЕХовник (Государственный), за что получил 5 бонусной Кармы. В итоге он потратил 9 Кармы. ГРЕХ нужен Робу, потому что у него есть идея, что персонаж— бывший солдат Соединённых Канадских и Американских Штатов. Роб выбирает качество Быстрое Исцеление (3 Кармы) и один уровень Воли к жизни (3 Кармы), на что уходит ещё 6 Кармы. Всего Роб потратил 15 Кармы, и у него осталось 10. Он выбирает Плохую Репутацию (7 бонусной Кармы) и качество Гремнины 2 уровня (8 бонусной Кармы), и получает 15 Кармы назад, так что у него снова 25 Кармы. Вот так:

Стартовая карма: 25

Положительное качество	Стоимость в Карме	Отрицательное качество	Бонусная Карма
Исключительный Атрибут (Сила)	-14	ГРЕХовник (Государственный)	+5
Быстрое Исцеление	-3	Плохая репутация	+7
Воля к жизни	-3	Гремнины (2 уровень)	+8
Оставшаяся стартовая Карма	5	Суммарная бонусная Карма	20

Текущее количество Кармы: 25

Кира

Кира уже потратила всю свою Карму на качества и Очки Способностей. Она уже взяла себе Духа-Наставника (5 Кармы) и Полную Концентрацию (Уровень 2, 4 Кармы за каждый, всего 8 Кармы). На Шаге Втором она потратила 10 Кармы, чтобы получить Очки Способностей адепта. Она потратила 23 Кармы ($5 + 8 + 10 = 23$), у неё осталось только 2 Кармы. Если Кира хочет ещё Кармы, чтобы усилить своего персонажа на последнем этапе создания, ей нужно взять какие-то Отрицательные Качества. Она выбирает следующие: Кодекс чести (не убивает других эльфов, 15 бонусной Кармы), Особые приметы (татуировки уличной банды, 5 бонусной Кармы), и Небольшая зависимость (Кайф, 4 бонусной Кармы). В качестве духа-наставника Кира выбирает Морскую Пучину. Также Кира выбирает бонус +2 к призыву духов воды, что помечает на своём листке персонажа. Что получается в результате:

Стартовая карма: 25

Положительное качество	Стоимость в Карме	Отрицательное качество	Бонусная Карма
Полная концентрация (2 Уровень, 4 Кармы за каждый уровень)	-8	Кодекс чести (Эльфы)	+15
Дух-наставник (Морская Пучина)	-5	Особые приметы (Татуировки уличной банды)	+5
Очки Способностей адепта	-10	Зависимость (Небольшая, Кайф)	+5
Оставшаяся стартовая Карма	2	Суммарная бонусная Карма	24

Текущее количество Кармы: 26

ЭТАП ПЯТЫЙ: ПОКУПКА НАВЫКОВ

Сейчас, когда набор основных атрибутов вашего персонажа сформирован, пришло время следующего этапа-- определить, какими навыками вы будите обладать, к чему у вас есть способности и в какой области вы одарены. За это отвечает четвёртая колонка **Таблицы**

Приоритетов. Помните: на этом этапе у игрока осталось только два Приоритета, которые нужно распределить, так что один из них нужно прикрепить к этой колонке. Навыки делятся на три типа: Активные навыки, навыки Знания и Лингвистические. Активные навыки показывают физические умения персонажа: умение использовать огнестрельное оружие, водить машину, убедительно врать, творить заклинания, регистрировать спайты и так далее. Навыки Знания -- это то, что персонаж знает: как найти места сбора раннеров, планировку города, как сократить путь, где расположены уличные клиники, как различить членов разных банд и так далее. Лингвистические навыки отображают, на каких языках персонаж может говорить, писать, и понимать.

ЧТО ОЗНАЧАЮТ ЦИФРЫ

Первое число в колонке отражает количество очков, которое игрок может потратить на покупку отдельных навыков. Обычно на эти очки приобретают Активные навыки, хоть на покупку навыков Знаний и Лингвистических навыков их тоже можно потратить (см. ниже). Даже если на этом этапе вы не смогли поднять навыки до желаемой величины, не забывайте, что их можно поднять за Карму в конце создания персонажа. На этом этапе одно очко, вложенное в навык, поднимает его значение на 1.

Второе число в колонке показывает, сколько очков игрок может потратить на группы навыков. В группы объединены похожие или дополняющие друг друга навыки, которые игрок покупает «комплектно». Когда игрок приобретает группу навыков, то считается, что Значение каждого из навыков равно Значению группы. Если герой по ходу игры захочет разбить группу и повышать только один из навыков, то он имеет полное право это сделать; однако он не сможет в таком случае повышать значение группы, пока все навыки в группе не будут снова одного уровня. Очки, которые даны на повышение значений группы, не должны использоваться для повышения отдельных навыков, и наоборот. К тому же группы навыков нельзя разбивать на этом этапе, так что если вы купили группу, то не можете повышать навыки в ней за счёт очков отдельных навыков (заметьте, что **на Этапе седьмом:**

Распределение оставшейся Кармы (с. ____), группы навыков уже можно разбивать).

На этапе создания персонажа максимальная величина, до которой можно поднять навык, равна 6 (7, если вы взяли качество Выдающийся). В ходе игры навык может достигнуть величины 12 (или 13, если вы взяли указанное выше качество).

Все очки навыков и очки групп навыков необходимо распределить на этапе создания персонажа. Эти очки нельзя сохранить и использовать после того, как начнётся игра. Игрок должен удостовериться, что отдельные навыки, которые он приобретает, не повторяют навыки в приобретённых группах и наоборот. Например, если игрок хочет взять навык Бег, но уже взял группу навыков Атлетика, в которую Бег входит, то у него нет нужды брать навык второй раз.

Помимо собственно навыков, игрок может потратить очки на покупку специализаций. Специализация-- область внутри навыка, на изучение которой герой тратил особенно много времени и усилий, в результате чего стал специалистом в этой сфере. Например, если у вас есть навык Клинковое оружие, то вы можете специализироваться на топорах или на ноже для выживания. Наличие специализации даёт вам бонус +2 на проверки навыков в сфере, в которой вы специализируетесь.

На этапе создания персонажа специализация стоит 1 очко. Две и более специализации на один навык брать нельзя. По мере развития, однако, персонаж может стать экспертом в более чем одной сфере (например, вы можете дополнить свои знания о бое на топорах знаниями о фехтовании на мечях) и взять больше одной специализации одного и того же навыка.

Специализации можно также купить за Карму на последнем этапе создания персонажа (см. **Развитие персонажа**, с. ____).

Специализации нельзя покупать для групп навыков. Группа отражает общие знания в области нескольких схожих навыков, а не экспертные познания в какой-либо одной сфере. Игрок может взять специализацию на один из навыков группы, однако это разобьёт группу навыков, и каждый навык впредь нужно будет поднимать отдельно. Также если вы взяли специализацию на один из навыков группы, то эту группу невозможно собрать вновь. На этапе пятом вы не можете разбить группу таким образом; вы можете сделать это только на этапе седьмом (см. с. __, чтобы узнать детали).

Выжить на улицах помогут (по меньшей мере) две вещи: быть реально хорошим специалистом в том, чем вы обычно занимаетесь, и иметь парочку дополнительных навыков, которые спасут вашу задницу, когда всё покатится к чертям. Например, если вы стрелок, то вам нужно иметь на должном уровне навык владения каким-либо стрелковым оружием, но также стоит прикупить Внимательность, чтобы вовремя замечать свои цели, и немного Не заметности, чтобы они не заметили вас, а также Первую Помощь, на случай если всё-таки словите пулю. Если вы маг, то вам нужно высокое Сотворение Заклинаний, Противостояние Заклинаниям, и, может, Вызов, но также хорошо дополнит это Акробатика, которая позволит вам уворачиваться от атак, и Воровство— может пригодиться, чтобы стянуть ключ-карту у охранника, когда вы невидимы. Если вы Переговорщик, то вам необходимо хорошенько поднять социальные навыки, однако вы нарвётесь на серьёзные неприятности, если не прикупите немного боевых навыков-- на тот случай, когда слова подведут. Неважно, каков концепт вашего персонажа, вам всегда нужно думать о навыках в целом: поднять несколько из них на высокий уровень, но не забывать и об общей сбалансированности персонажа, которая повысит ваши шансы на успех. Возможно, поначалу вам не удастся взять все навыки, которые вы хотите, однако в этом и состоит игра-- завершая миссии, вы получаете Карму, которая позволит вам поднять как свои навыки, так и свои атрибуты.

Для удобства общая таблица навыков и групп навыков помещена в этот раздел. Полные описания навыков и их специализаций можно найти в главе **Навыки** (с. ____).

НЕДОСТУПНЫЕ НАВЫКИ

Некоторые навыки могут использовать не все персонажи. Навыки Магии или Резонанса предназначены только для тех персонажей, у которых среди атрибутов есть соответственно Магия или Резонанс. Без них персонаж не может изучать и применять такие навыки. Эти навыки указаны в списке навыков под заголовками Магия и Резонанс на с. ____.

Также полумаги могут использовать только одну категорию магических навыков (Колдовство, Ворожба или Зачарование), тогда как маги и мистические адепты-- навыки всех видов. Декеры, даже несмотря на то, что большинство их умений в Матрице аналогичны талантам техномантов, не могут использовать навыки Резонанса (Компиляцию, Декомпиляцию и Регистрацию). Об особых ограничениях на навыки и о том, когда какой навык игрок может брать, а когда-- нет, подробнее читайте в главе **Навыки** (с. ____).

ГРУППЫ НАВЫКОВ

<i>Артистизм (Acting)</i>	<i>Взлом компьютеров (Cracking)</i>	<i>Влияние (Influence)</i>
Обман (Con)	Кибербой (Cybercombat)	Этикет (Etiquette)
Подражание (Impersonation)	РЭБ (Electronic Warfare)	Лидерство (Leadership)
Выступление (Performance)	Хакинг (Hacking)	Переговоры (Negotiation)

<i>Атлетика (Athletics)</i>	<i>Электроника (Electronics)</i>	<i>Странствия (Outdoors)</i>
Акробатика (Gymnastics)	Компьютерная грамотность (Computer)	Навигация (Navigation)
Бег (Running)	Техника (Hardware)	Выживание (Survival)
Плавание (Swimming)	Программирование (Software)	Выслеживание (Tracking)
<i>Биотехнологии (Biotech)</i>	<i>Зачарование (Enchanting)</i>	<i>Колдовство (Sorcery)</i>
Кибертехнологии (Cybertechnology)	Алхимия (Alchemy)	Противостояние заклинаниям (Counterspelling)
Первая помощь (First Aid)	Создание талисманов (Artificing)	Ритуальное колдовство (Ritual Spellcasting)
Медицина (Medicine)	Снятие чар (Disenchanting)	Сотворение заклинаний (Spellcasting)
<i>Ближний бой (Close Combat)</i>	<i>Инженерное дело (Engineering)</i>	<i>Скрытность (Stealth)</i>
Клинковое оружие (Blades)	Авиамеханика (Aeronautics Mechanic)	Маскировка (Disguise)
Дробящее оружие (Clubs)	Автомеханика (Automotive Mechanic)	Воровство (Palming)
Рукопашный бой (Unarmed Combat)	Индустриальная механика (Industrial Mechanic)	Незаметность (Sneaking)
	Судомеханика (Nautical Mechanic)	
<i>Ворожба (Conjuring)</i>	<i>Огнестрельное оружие (Firearms)</i>	<i>Мультизадачность (Tasking)</i>
Изгнание (Banishing)	Автоматическое оружие (Automatics)	Компиляция (Compiling)
Привязка (Binding)	Длинноствольное оружие (Longarms)	Декомпиляция (Decompiling)
Вызов (Summoning)	Короткоствольное оружие (Pistols)	Регистрация (Registering)

ОТДЕЛЬНЫЕ НАВЫКИ

	<i>Ловкость</i>	
Стрельба из лука (Archery)		Автоматическое оружие (Automatics)
Клинковое оружие (Blades)		Дробящее оружие (Clubs)
Искусство побега (Escape Artist)		Экзотическое оружие ближнего боя (Exotic Melee Weapon (Specific))
Экзотическое оружие дальнего боя (указать вид) (Exotic Ranged Weapon (Specific))		Стрельба из орудий (Gunnery)
Акробатика (Gymnastics)		Тяжёлое оружие (Heavy Weapons)

Мастер по замкам (Locksmith)
Воровство (Palming)
Незаметность (Sneaking)

Рукопашный бой (Unarmed Combat)

Подводное плавание (Diving)

Управление воздушно-космическим
транспортом (Pilot Aerospace)
Управление Шагоходом (Pilot Walker)

Управление наземным транспортом (Pilot
Ground Craft)

Бег (Running)

Обман (Con)
Преподавание (Instruction)
Лидерство (Leadership)
Выступление (Performance)

Ремесленник (Artisan)
Маскировка (Disguise)
Язык (Language)
Внимательность (Perception)
Выслеживание (Tracking)

Академическое знание (Academic Knowledge)
Аркана (Arcane)
Автомеханика (Automotive Mechanic)
Химия (Chemistry)
Кибертехнологии (Cybertechnology)
Взрывчатка (Demolitions)
Первая помощь (First Aid)

Хакинг (Hacking)
Медицина (Medicine)
Профессиональные знания (Professional
Knowledge)
Подделка (Forgery)

Длинноствольное оружие (Longarms)
Короткоствольное оружие (Pistols)
Метательное оружие (Throwing
Weapon)

Тело

Свободное падение (Free-Fall)

Реакция

Управление воздушным транспортом
(Pilot Aircraft)
Управление экзотическим транспортом
(Pilot Exotic Vehicle (Specific))
Управление водным транспортом (Pilot
Watercraft)

Сила

Плавание (Swimming)

Обаяние

Этикет (Etiquette)
Запугивание (Intimidation)
Переговоры (Negotiation)
Подражание (Impersonation)

Интуиция

Чтение ауры (Assensing)
Интересы (Interests Knowledge)
Навигация (Navigation)
Уличные знания (Street Knowledge)

Логика

Авиамеханика (Aeronautics Mechanics)
Оружейник (Armorer)
Биотехнологии (Biotechnology)
Компьютер (Computer)
Кибербой (Cybercombat)
РЭБ (Electronic Warfare)
Индустриальная механика (Industrial
Mechanics)
Техника (Hardware)
Судомеханика (Nautical Mechanics)
Программирование (Software)

Сила Воли

Астральный бой (Astral Combat)

Выживание (Survival)

Магия

Алхимия (Alchemy)

Изгнание (Banishing)

Привязка (Binding)

Противостояние заклинаниям
(Counterspelling)

Ритуальное колдовство (Ritual Spellcasting)

Сотворение заклинаний (Spellcasting)

Вызов (Summoning)

Зачарование (Enchanting)

Снятие чар (Disenchanting)

Резонанс

Компиляция (Compiling)

Декомпиляция (Decompiling)

Регистрация (Registering)

НАВЫКИ ЗНАНИЙ И ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

На приобретение Лингвистических навыков и Знаний ваш персонаж получает некоторое количество бесплатных очков, равное (Значению Интуиции + Значению Логики)*2. Эти очки расходуются также, как и другие очки навыков: трата 1 очка позволяет повысить значение навыка на 1.

В дополнение к тому, что он берёт за эти очки, персонаж бесплатно получает один язык-- свой родной язык. На листе персонажа он обозначен буквой "P", которая стоит после значения навыка. Если ваш персонаж взял качество *Билингва*, вы получаете второй родной язык, и тоже бесплатно.

Дополнительные Лингвистические навыки приобретаются за очки, и у них есть значение, выражаемое числом. Если у героя есть Лингвистический навык со значением хотя бы 1, то он может попытаться сказать или написать что-то на этом языке, или в общих чертах понять сказанное или написанное, хоть какие-то нюансы могут и ускользнуть от него. Чем больше значение навыка, тем легче герою осуществлять всё вышеописанное. На этапе создания персонажа Лингвистические навыки последнего не могут превышать 6. Связанным атрибутом этих навыков служит Интуиция.

Навыков знаний есть четыре типа: Академическое знание, Профессиональное, Уличное и Интересы. В зависимости от категории навыка персонаж кидает либо соответствующий проверке навык Знания + Интуицию, либо +Логiku. Проверка показывает, насколько персонаж знаком с вопросом; чем больше чистых успехов он получил, тем лучше он знаком с темой и тем больше информации по ней он знает. Академические знания персонаж приобретает, получая классическое образование, неважно, каким именно образом-- в школе ли, или университете, у личного репетитора, или обучаясь по какой-то другой упорядоченной программе. Интересы отражают хобби персонажа, сферы, в которых он по жизненным обстоятельствам приобрёл какой-то опыт или которыми интересовался. Профессиональное знание-- удел работников официальных организаций. Уличное знание включает всё, что персонаж узнал о жизни в тенях, начиная от фрагментов сведений о политике уличных банд и заканчивая информацией, кто больше заплатит за украденные вещи (см. **Таблицу примеров навыков знаний разных типов**, с. __, чтобы найти там больше примеров). Приобретая навыки Знаний, игрок должен определить, к какой категории относится тот или иной навык, чтобы знать, какой из атрибутов-- Логiku или Интуицию-- он будет с ними кидать. Иногда навык Знания может подходить под разные категории. В таком случае выберите тот вариант, что больше подходит этому персонажу и тому, как он будет использовать это знание.

Например, Знание Корпораций может быть и Академическим, и Профессиональным, и Уличным; нео-анархист с этим навыком, например, будет, скорее всего, знать в основном о том, как корпорации влияют на уличную жизнь, так что для такого персонажа это будет Уличное знание.

РАСПРОСТРАНЁННЫЕ НАВЫКИ ЗНАНИЯ В 2075

- | | | |
|-----------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|
| • <i>Поставщики чёрного рынка</i> | • <i>Организованная преступность</i> | • <i>Магические угрозы</i> |
| • <i>Контрабандисты</i> | • <i>Знание [город]</i> | • <i>Химия</i> |
| • <i>Тусовки раннеров</i> | • <i>Приметы уличных банд</i> | • <i>Группировки магов</i> |
| • <i>«Мистеры Джонсоны»</i> | • <i>Политика корпораций</i> | • <i>Драконы</i> |
| • <i>Охрана корпораций</i> | • <i>Государственная политика</i> | • <i>Паразоология</i> |
| • <i>Фиксеры</i> | • <i>Теория магии</i> | • <i>Пагубные пристрастия</i> |
| • <i>Риггеры</i> | | • <i>Выживание в дикой местности</i> |

РАСПРОСТРАНЁННЫЕ ЯЗЫКИ В 2075

- | | | |
|-----------------------------------|----------------------|-------------------------------|
| • <i>Спиритизль (язык эльфов)</i> | • <i>Мандарин</i> | • <i>Атцланский испанский</i> |
| • <i>Ор'зет (язык орков)</i> | • <i>Русский</i> | • <i>Испанский</i> |
| • <i>Английский</i> | • <i>Французский</i> | • <i>Лакота</i> |
| • <i>Японский</i> | • <i>Итальянский</i> | • <i>Дакота</i> |
| | • <i>Немецкий</i> | • <i>Динэ (Навахо)</i> |

ПРИМЕРЫ НАВЫКОВ ЗНАНИЙ РАЗНЫХ ТИПОВ

<i>Группа</i>	<i>Связанный атрибут</i>	<i>Примеры</i>
Академические	Логика	Биология, Медицина, Теория Магии, Политика, Философия, Литература, История, Музыка, Паработаника, Паразоология
Интересы	Интуиция	Новые симсенс-фильмы, популярные тридео-шоу, любопытные факты о 20м веке, Эльфийское вино, Уличные разборки, Боевое байкерство, Поп-музыка
Профессиональные	Логика	Журналистика, Бизнес, Закон, Армия
Уличные	Интуиция	Приметы уличных банд, Преступные организации, Пути контрабандистов, Скупщики краденного

ПРИМЕР: ВЫБИРАЯ НАВЫКИ

Джеймс

Джеймс выбрал для навыков приоритет Е, так что получает 18 очков для распределения между ними. Этот приоритет не даёт ему Очков Групп Навыков. Поскольку ранее он выбрал строчку В в колонке Магия и Резонанс, у него уже есть два навыка: Компилация 4 и Регистрация 4. Просмотрев список навыков, Джеймс берёт следующие навыки: Автоматическое оружие 2, Компьютерная грамотность 3, РЭБ 1, Подделка 2, Хакинг 5, Аппаратура 1, Внимательность 2, Короткоствольное оружие 2.

На Лингвистические навыки и навыки Знаний Джеймс получает 16 бесплатных очков $((\text{Интуиция } 4 + \text{Логика } 4) * 2 = 16)$. В качестве Родного языка Джеймс выбирает английский, а также решает, что на улице он немного выучил японский. Он берёт навыки Знания в следующих областях: ЖЧК-дилеры, Корпорации, Фиксеры, Местные Декеры, Местные Техноманты, Защита в Матрице, Мистеры Джонсоны, Нео-Анархисты и Операционные системы. Джеймс распределяет по этим навыкам доступные очки. Вот как персонаж Джеймса выглядит теперь:

АКТИВНЫЕ НАВЫКИ

Автоматическое оружие	2	Компилация	4
Компьютерная грамотность	3	РЭБ	1
Подделка	2	Хакерство	5
Техника	1	Внимательность	2
Короткоствольное оружие	2	Регистрация	4

НАВЫКИ ЗНАНИЯ

ЖЧК-дилеры (Уличное)	2	Корпорации (Уличное)	2
Декеры (Уличное)	2	Фиксеры (Уличное)	1
Местные техноманты (Уличное)	2	Защитные системы Матрицы, ЛЕД (Интересы)	2
Мистеры Джонсоны (Уличное)	1	Операционные системы (Интересы)	2
Нео-анархисты (Уличное)	1		

ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

Английский	Р	Японский	1
------------	---	----------	---

Роб

Роб-- уличный самурай, тролль, для навыков берёт приоритет С. Это даёт ему 28 очков навыков и 2 очка на группы навыков. Роб вкладывает оба очка в группу Атлетика. Поскольку его персонаж ориентирован на бой, Роб берёт Автоматическое Оружие 5, Клинковое оружие 4, Компьютер 1, Первая помощь 1, Тяжёлое оружие 1, Длинноствольное оружие 1, Внимательность 1, Возведение наземного транспорта 1, Короткоствольное оружие 1, Метательное оружие 1, и Рукопашный бой 5.

За свои Логика и Интуицию Роб получает 12 бесплатных очков на покупку навыков Знания и Лингвистических. Роб берёт следующие навыки Знания: Знание Города Бисмарк, Воинские уставы СКАШ, Знание СКАШ, Фиксеры, и Места встреч раннеров.

Роб решает, что его персонаж, когда был солдатом СКАШ, служил на границе СКАШ и Сиу. Там он немного выучил Дакота, равно как и получил знания о Нации Сиу. Родной язык Роба-- английский.

После распределения очков навыков согласно задумке навыки Роба выглядят так:

АКТИВНЫЕ НАВЫКИ

Группа навыков Атлетика	2	Автоматическое оружие	5
Клинковое оружие	4	Компьютерная грамотность	1
Первая помощь	2	Тяжёлое оружие	1
Длинноствольное оружие	3	Внимательность	1
Управление наземным транспортом	2	Короткоствольное оружие	2
Метательное оружие	2	Рукопашный бой	5

НАВЫКИ ЗНАНИЯ

Город Бисмарк (Профессиональное)	2	Военные уставы СКАШ (Профессиональное)	3
Фиксеры (Уличное)	1	Места встреч раннеров (Уличное)	1
Нация Сиу (Профессиональное)	2	Уличные клиники (Уличное)	2

ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

Английский	P	Дакота	1
------------	---	--------	---

Кира

Кира планирует быть переговорщиком группы, так что ей нужны социальные и боевые навыки. Поскольку в колонке Магия/Резонанс она выбрала приоритет А, у неё уже есть навыки Сотворение заклинаний и Противостояние заклинаниям со значением 5. Для своих навыков она выбирает приоритет С. Как и Роб, она получает 28 очков навыков и 2 очка групп навыков. Очки групп навыков Кира решает потратить на навыки группы Ворожба. Также она выбирает для своего персонажа Чтение ауры 3, Автоматическое оружие 4, Компьютерная грамотность 1, Обман 2, Этикет 2, Взлом замков 2, Переговоры 4, Внимательность 3, Возведение наземного транспорта 2, и Короткоствольное оружие 3. И теперь, когда навыки выбраны, Кира может решить, какой из них будет получать бонусы от её способностей адепта. Для Сверхъестественной точности [навык] она выбирает навык Автоматическое оружие, а для Повышения навыка [навык] – Короткоствольное оружие.

За свою Интуицию и Логику Кира получает 14 очков навыков на покупку Лингвистических навыков и навыков Знания $((4+3)*2=14)$. Она выбирает следующие навыки: Фиксеры 1, Тактика стражей правопорядка 2, Организованная преступность 1, Уличные наркоторговцы 2, Политика уличных банд 3, и Политика уличных банд 3. Родной язык Кир - английский, однако она также немножко знает спиритизль, известный эльфийский язык, на котором говорят в Тир Тайргире и Тир на нОге.

АКТИВНЫЕ НАВЫКИ

Сотворение заклинаний	5	Противостояние заклинаниям	5
Группа навыков Ворожба	2	Автоматическое оружие	4
Этикет	2	Короткоствольное оружие	3
Внимательность	3	Компьютерная грамотность	1
Обман	4	Мастер по замкам	2
Переговоры	4	Чтение ауры	3
Управление Наземным транспортом	2		

НАВЫКИ ЗНАНИЯ

Фиксеры (Уличное)	1	Тактика стражей правопорядка (Уличное)	2
Организованная преступность (Уличное)	1	Уличные наркоторговцы (Уличное)	2
Уличные банды (Уличное)	3	Политика уличных банд (Уличное)	3
ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ НАВЫКИ			
Английский	P	Спиритизм	1

Способности адепта	Цена
Чувство боя (Уровень 2)	1
Сверхъестественная точность (Автоматическое оружие)	.25
Повышение навыка (Короткоствольное оружие)	.5
Увеличение потенциала (Предел)	1
Магическая броня (Уровень 3)	1.5
Управление голосом (Уровень 3)	.75

ЭТАП ШЕСТОЙ: РАСПРЕДЕЛИТЕ РЕСУРСЫ

И вот у игроков остался только один приоритет, который они должны отдать своим Ресурсам. Этот приоритет показывает, сколько денег есть у них имеется как на снаряжение для надиранья задниц, так и на место, где они могут расслабиться после этого процесса. Смотрите **Уличное снаряжение** (с. ____), чтобы узнать, какие вещи вы можете купить. На этом этапе вы делаете своего персонажа сильнее, платя за это деньгами. О развитии персонажа за Карму рассказано в разделе **Этап седьмой: Потратьте оставшуюся Карму**. Персонажу нужно распределить большую часть нюен, которые у него есть; в итоге он может сохранить 5000 нюен или меньше и добавить из к стартовым нюенам (с. ____). Большую сумму сохранить нельзя, все нюены сверх 5000 пропадают без возможности восстановления. Нюены, полученные на этом этапе, нельзя конвертировать в Карму, но некоторое количество Кармы можно конвертировать в нюены, если игрок хочет потратить больше, чем получил. Игрок может превратить в нюены максимум десять единиц Кармы; за каждое конвертированное очко он получает 2000 нюен, так что максимум он может получить 20000 дополнительных нюен.

Если игрок обнаружит, что у него осталось больше 5000 нюен, да даже если не обнаружит, ему стоит подумать над тем чтобы купить несколько очень важных вещичек для шедоураннера. Вам понадобится комmlink (с. ____), чтобы быть на связи с остальными и хоть как-то защищать своё снаряжение от хакеров. Фальшивый ГРЕХ, равно и как парочка фальшивых лицензий, облегчат общение со стражами правопорядка и позволят делать покупки, даже такие элементарные, как покупка билета на автобус или выпивки в баре. Посмотрите врезку **Снаряжение: Памятка**; возможно, у вас появятся кое-какие идеи.

Приобретая снаряжение, помните, что вы ограничены тремя правилами. Во-первых, бонус, который дают к тому или иному атрибуту (Ментальному или Физическому) приобретённые вам кибер- и биоимпланты, не должен превышать +4. Атрибут можно поднять за Карму, если его значение ниже расового максимума; но никакая Карма не позволит увеличить максимум бонуса, который вы можете получить от имплантов на этапе создания персонажа. Во-вторых, создавая персонажа по обычным правилам, вы не можете покупать вещи с

Труднодоступностью выше 12 и/или уровнем выше 6. Уже создав персонажа, игрок может купить предметы с Труднодоступностью и/или уровнем выше этих величин (с. ____). И, наконец, ведущий может наложить запрет на покупку каких-то ещё вещей.

СНАРЯЖЕНИЕ: ПАМЯТКА

Что персонажу необходимо купить:

Оружие (Дальнобойное, Ближнего боя, и то и другое), с. ____

Боеприпасы, с. ____

Одежда и броня, с. ____

Киберимпланты и биоимпланты, с. ____

Комmlink, с. ____

Фальшивый ГРЕХ и фальшивые лицензии, с. ____

Кибердека, с. ____

Программы, с. ____

Инструменты, с. ____

Оборудование для взлома, с. ____

Снаряжение для наблюдения, с. ____

Уровень жизни, с. ____

Транспортное(ые) средство(а), с. ____

Дроны (обычно нужны риггерам), с. ____

Биотех, с. ____

Маскировка, с. ____

Сенсоры, с. ____

Магические товары (талисмань, материалы для ритуалов, алхимические соединения, и т.д), с. ____

Сертифицированные кредитки (для дополнительных ньюен), с. ____

Контракт с ДокВагоном, с. ____

КИБЕРИМПЛАНТЫ И БИОИМПЛАНТЫ

Обычно игроки покупают своим персонажам киберимпланты и биоимпланты, увеличивающие атрибуты (с. ____). Киберимпланты-- это устройства, которые имплантируются в тела металлюдей и либо улучшают функционирование существующих органов, мускул и систем организма, либо вообще заменяют часть метачеловеческого тела, позволяющую выйти за рамки способностей, которыми нас наделила природа. Биоимпланты, напротив, живая технология: клетки, выращенные в лабораториях специально для вживления в человеческое тело, чтобы увеличить его естественные возможности или добавить новые, которые природа не предусмотрена. Киберимпланты обычно снижают Сущность персонажа куда сильнее, чем биоимпланты, однако недостатком последних является куда большая стоимость.

Заметьте, что, если персонаж устанавливает себе кибер- или биоимпланты, то может потерять один из расовых бонусов. Например, если у игрока персонаж-эльф, который ставит себе киберглаза, то он теряет ночное зрение-- его глаза заменяются имплантами со своими характеристиками. Если игрок хочет сохранить ночное зрение, то он должен поставить на киберглаза соответствующую модификацию. Точно таким же образом ортокожа заменит естественные кожные наросты тролля, и он прекратит получать +1 брони за врожденную толщину кожи.

Есть четыре типа кибер- и биоимплантов по качеству: стандартные, альфаимпланты, бетаимпланты и дельтаимпанты (с. ____). На этапе создания персонажа доступны только стандартные импланты и альфаимпланты.

Далеко не все могут поставить себе импланты. Физиология тех, кто обладает способностями к магии и техномантов такова, что они сильно страдают от потери Сущности, которая неизбежно происходит после установки имплантов. В терминах игромеханики-- потеря каждой единицы Сущности приводит к понижению значения Магии или Резонанса тоже на 1. Это означает, что если маг с Магией 5 решает купить и поставить себе киберглаза Уровня 4, то его Сущность по этой причине снизится с 6 до 5.5, а Магия, как следствие, на целую 1, и её значение станет 4. Персонаж может потерять ещё 0.5 Сущности без снижения Магии, однако если Сущность упадёт ниже 5, то Магия понизится ещё на 1.

Вот почему так мало магов или техномантов используют киберимпланты и биоимпланты. Те же, кто используют, могу в один прекрасный день обнаружить, что потеряли свой сверхъестественный дар: их Магия или Резонанс снизились до 0. Чтобы получить больше информации об этом, см. разделы **Магия** (с. ____) и **Резонанс** (с. ____).

Атрибуты, повышенные за счёт бонусов кибер- и биоимплантов, не влияют на расчёт таких вещей, как очки на повышение навыков Знаний или Контактв. Однако они влияют на другие параметры, использующиеся в игровой механике, на такие, как Инициатива или Внутренние Пределы, и должны быть учены на **Этапе восьмом: Финальные Подсчёты** (с. ____).

Подсчитывая Социальный Предел, округлите свою Сущность в большую сторону до целого числа, перед тем как подсчитаете итоговый результат.

Все импланты необходимо отметить на листе персонажа. Если импланты изменяют атрибуты, то значения атрибутов с учётом модификаторов необходимо написать в круглых скобках рядом с первичными значениями. Например, персонаж со значением Силы 4 и мускульным биоимплантом 2 должны записать свой атрибут так: Сила 4 (6).

УРОВЕНЬ ЖИЗНИ (Lifestyle)

Уровень жизни определяет, как персонаж живёт и сколько тратит на жизнь. Он-- бомж, ютящийся в заброшенном здании? Он побирается по помойкам? Он живёт в какой-нибудь лачуге? Или же ему каким-то образом удалось заполучить в собственность дом? Ответы на эти вопросы определяют уровень жизни персонажа-- Бездомный, Сквоттер*, Низкий, Средний, Высокий, или Роскошный. Больше информации об уровнях жизнь можно найти на с. ____.

УРОВЕНЬ ЖИЗНИ: ЦЕНА

Бездомный	Бесплатно
Сквоттер	500¥
Низкий	2000¥
Средний	5000¥
Высокий	10000¥
Роскошь	100000¥

СТАРТОВЫЕ НЮЕНЫ

* Незаконно живущий в каком-либо здании, обычно пустом или заброшенном.

Из всех нюен, которые игрок не потратил на этапе создания персонажа, он может оставить своему герою 5000, не больше. Оставшаяся часть начальной суммы определяется уровнем жизни, который игрок купил своему герою; каждому из уровней соответствует своё количество нюен, которое высчитывается по формуле по таблице **Стартовые Нюены**. Игрок бросает указанное количество кубиков, затем прибавляет модификатор выбранного Уровня Жизни. Результат прибавляется к сумме, которая осталась у игрока после покупки снаряжения.

СТАРТОВЫЕ НЮЕНЫ

Бездомный	1к6 x 20¥
Сквоттер	2к6 x 40¥
Низкий	3к6 x 60¥
Средний	4к6 x 100¥
Высокий	5к6 x 500¥
Роскошь	6к6 x 1000¥

ПРИМЕР: ПОКУПКА СНАРЯЖЕНИЯ

Джеймс

Джеймс присваивает Ресурсам последний оставшийся свободным уровень-- уровень А. Это даёт ему 450000 нюен на покупку снаряжения. Вот что он выбирает:

<i>Снаряжение</i>	<i>Цена</i>	<i>Снаряжение</i>	<i>Цена</i>
<i>Дифайнс Экс Шокер</i>	<i>210¥</i>	<i>Передачик помех не направленного действия (Уровень 4)</i>	<i>800¥</i>
<i>Чешска Блек Скопион</i>	<i>270¥</i>	<i>Передачик помех направленного действия (Уровень 6)</i>	<i>1,200¥</i>
<i>Арес Крусандер II</i>	<i>830¥</i>	<i>10 фальшивых ГРЕХов (Уровень 4)</i>	<i>100,000¥</i>
<i>НК-227</i>	<i>730¥</i>	<i>10 фальшивых лицензий (лицензия на использования оружия, Уровень 4)</i>	<i>8,000¥</i>
<i>Потайная Кобура (2)</i>	<i>300¥</i>	<i>Гогглы (Объём 6)</i>	<i>300¥</i>
<i>Глушители (3)</i>	<i>1,500¥</i>	<i>Модификация: Ночное видение</i>	<i>500¥</i>
<i>Дротики для тайзера (100)</i>	<i>5,000¥</i>	<i>Модификация: смартлинк</i>	<i>2,000¥</i>
<i>Стандартные боеприпасы (1,000 пуль)</i>	<i>2,000¥</i>	<i>Модификация: компенсация вспышки</i>	<i>250¥</i>
<i>Разрывные пули (500 пуль)</i>	<i>40,000¥</i>	<i>Видеоинтерфейс</i>	<i>25¥</i>
<i>Шокеры (80 пуль)</i>	<i>6,400¥</i>	<i>Наушники-затычки (Объём 3)</i>	<i>150¥</i>
<i>Бронебойные пули (300 пуль)</i>	<i>36,000¥</i>	<i>Усилитель слуха 2</i>	<i>1,000¥</i>
<i>Светозумовые гранаты (5)</i>	<i>500¥</i>	<i>Селективный аудиофильтр 1</i>	<i>250¥</i>
<i>Костюм-хамелеон</i>	<i>1,700¥</i>	<i>2 Аптечки (Уровень 6)</i>	<i>3,000¥</i>

Портативный сканер (Объём 2, погодный сенсор 3, детектор киберимплантов 3)	800¥	5 Пополнений аптечки	500¥
Бронекуртка с защитой от огня уровня 4	2,000¥	Чипы грёз (5)	100¥
Бронеодежда	450¥	Чипы настроения (5)	250¥
Комmlink Трансис Авалон с сим-модулем	5,100¥	6 Запасных клипов	30¥
Арес Родмастер	52,000¥	Средний уровень жизни (12 месяцев)	60,000¥
Троды	70¥	Низкий уровень жизни (убежище, 3 месяца)	6,000¥
Суперплатиновый контракт с ДокВагоном (1 год)	100,000¥	Оставшиеся нюены	4,995¥
Всего			425005¥
Стартовые нюены: Средний уровень жизни (4к6 x 100) + 5,995¥ = 76195¥			

У него остаётся 4995 нюен, плюс он получает 7195 стартовых нюен на начало игры.

Роб

Роб выбрал для своих ресурсов строчку D, что означает-- у него 50000 нюен на покупку снаряжения. Персонажу Роба также будет потяжелее, чем прочим метатипам, потому что он тролль, и из-за расового недостатка ему нужно платить за Уровень Жизни на 10% больше. Роб решает получить больше нюен, и конвертирует 10 Кармы в 20000 нюен, поднимая свои средства до 70000 нюен. У него остаётся только 15 Кармы на дальнейшее повышение характеристик своего персонажа.

Вот то снаряжение, которое Роб закупил для своего уличного самурая:

Снаряжение	Цена	Снаряжение	Цена
FN HAR	1,500¥	1 фальшивый ГРЕХ (Уровень 4)	10,000¥
Кольт Кобра TZ-120	660¥	1 фальшивая лицензия на оружие (Уровень 4)	800¥
Арес Предейтор V	725¥	Кредстик, серебряный	20¥
Катана	1,000¥	Комmlink Ренраку Сенсей	1,000¥
Кастеты (Тяжёлые перчатки)	100¥	Осколочно-фугасные гранаты (3)	300¥
Бронекуртка, с непроводимостью уровня 4	2,000¥	Разрывные пули (50 пуль)	400¥
Модель улучшенной реакции 2	26,000¥	Экспансивные пули (20 пуль)	140¥
Стандартные боеприпасы (300 пуль)	600¥	9 запасных клипов	45¥
Светошумовые гранаты	500¥	Низкий уровень жизни (3 месяца; цена выше на 100%)	12,000¥
Контактные линзы [Объём 2,	1,400¥	Армированный скелет (пластик)	8,000¥

усилитель зрения 2]

Оставшиеся нюены

2,785¥

Всего

70,000¥

Стартовые нюены: $(3D6 \times 60) + 2,785 = 3,505¥$

Кира

Единственная строчка, которая осталась у Киры не занятой-- Е. Это означает, что у неё только 6000 нюен на покупку снаряжения. Она решает потратить 10 Кармы, чтобы получить дополнительные 20000 нюен; итого у неё 26000 нюен. У неё также остаётся только 16 Кармы на дальнейшее развитие персонажа. Она покупает следующие вещи:

Снаряжение	Цена	Снаряжение	Цена
Браунинг Ультра-Пауэр	640¥	Фальшивая лицензия на практикование магии (Уровень 3)	600¥
Узи IV	450¥	Штайр ТМР	350¥
Бронекуртка	1,000¥	Обычные боеприпасы (200 пуль)	400¥
Коммлинк Ренраку Сенсей	1,000¥	Автоотмычка (Уровень 3)	1,500¥
Ямаха Граулер	5,000¥	Фальшивая лицензия на ношение оружия (Уровень 3)	600¥
Кайф (5 доз)	75¥	Портативный сварочный аппарат	250¥
Низкий уровень жизни (2 месяца)	4,000¥	Гелевые пули (70 пуль)	175¥
Фальшивый ГРЕХ (Уровень 3)	7,500¥	Кредстик, серебряный	20¥
Фальшивые права (Уровень 4)	800¥	Оставшиеся нюены:	1,640¥
Итого:			26,000¥
Стартовые нюены: $(3D6 \times 60) + 1,640 = 2,225$			

ЭТАП СЕДЬМОЙ: РАСПРЕДЕЛИТЕ ОСТАВШУЮСЯ КАРМУ

На этом этапе игрок добавляет финальные штрихи к портрету персонажа, прежде чем сделать последние подсчёты. Образ персонажа уже должен сложиться у игрока в голове: какая у него предыстория, и как он должен выглядеть. Оставшуюся Карму можно потратить на то, чтобы отполировать персонажа, взять новые навыки или повысить имеющиеся, приобрести дополнительные заклинания, получить привязанных духов или талисманы уже на момент начала игры, взять дополнительные контакты и так далее. Чтобы узнать, сколько Кармы на что уходит и какие ограничения на это наложены, посмотрите **Таблицу Дополнительные расходы и ограничения**. Если игрок хочет сохранить какое-то количество Кармы, чтобы использовать её в игре, он может это сделать, однако максимум он может сохранить так лишь 7 Кармы. Поднимая навыки и атрибуты, не забывайте об ограничениях, которые действуют при создании персонажа. Только один атрибут может достигать природного максимума, а снаряжение не может иметь Уровень Устройства выше 6 или Труднодоступность выше 12. Эти правила действуют и на этапе распределения Кармы. Тратя Карму на повышение атрибутов и навыков, пользуйтесь правилами **Развития Персонажа** (с. ____).

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РАСХОДЫ И ОГРАНИЧЕНИЯ

<i>Что можно приобрести</i>	<i>Сколько Кармы стоит (на этапе создания персонажа)</i>	<i>Ограничения</i>
Привязанный дух	1 Карма за задание (Мощь духа равна значению Магии персонажа)	Количество привязанных духов не может превышать Обаяние
Комплексная форма	4 Кармы за комплексную форму	Максимальное количество комплексных форм на этапе создания персонажа равно атрибуту Логики
Заклинание	5 Кармы за заклинание	Максимальное количество заклинаний/ритуалов/соединений, которые можно взять во время создания персонажа, равно Значению Магии * 2
Привязанный талисман	Разное; см. с. ____, чтобы узнать, сколько стоит привязка талисмана	Суммарная Мощь всех талисманов, которые можно привязать на этапе создания персонажа, равна значению его Магии * 2
Контакт	1 Карма за каждую единицу значения Связей, и за каждую единица значения Лояльности (минимум на каждый контакт тратится 2 Кармы)	На один контакт нельзя тратить более 7 Кармы на этапе создания персонажа. На количество контактов ограничений нет
Зарегистрированный спрайт	1 Кармы за задачу (Уровень спрайта равен значению Резонанса персонажа)	Количество зарегистрированных спрайтов не может превышать Харизму персонажа

КОНТАКТЫ

Контакты-- жизненно важная часть бытия шедоураннера. Контакты продают нелегальные или труднодоступные вещи, сообщают раннерам, где найти потенциальную работу, знают людей которые знают то что вы бы хотели знать, или обладают сведениями о системе безопасности хорошо охраняемого корпоративного комплекса. Некоторые контакты снабжают раннерам вещами, на которые тот подсел, скупают краденное, а, может даже, они достаточно лояльны раннеру, чтобы вытащить того из камеры Одинокой Звезды. Приобретение множества разнообразных контактов может оказаться выгодным вложением Кармы. Каждый персонаж получает определённое количество бесплатной Кармы на приобретение контактов. Это количество равно Обаянию персонажа * 3. У каждого Kontakta есть значение Связей (Connection) и Лояльности (Loyalty). Лояльность и Связи Kontakta должны быть минимум 1. Связи отражают, насколько влиятелен Контакт и насколько у него

хорошие знакомства как в тенях, так и во всём прочем мире, чтобы поворачивать свои делишки. Лояльность отражает, насколько Контакт верен раннеру, и сколько он продержится, когда их с раннером связь подвергнется проверке на прочность. Лояльность 1 или 2 означает, что у Kontakта с персонажем чисто деловые отношения. Если он и беспокоится о раннере, то только о том, не потеряет ли он прибыль, если раннер куда-то денется; да и то беспокоиться не очень-то сильно, потому что каких-то личных чувств у него к раннеру нет. Если Лояльность Kontakта выше, то ваша связь сильнее, и отношение у него к вам куда более тёплое (типа дружбы); и он с куда большей вероятностью будет рисковать и изменять своим привычкам ради помощи персонажу. Все особые правила использования Kontakтов описаны на с. ____.

ПРИМЕРЫ КОНТАКТОВ

- Торговец оружием
- Контрабандист
- Бандит
- Корпоративный наймаг
- Фиксер
- Магдилер
- Продажный участковый
- Риггер
- Механик
- Уличный доктор

ПРИМЕР: ПОСЛЕДНИЕ ШАГИ

Джеймс

Итак, Джеймсу осталось потратить 26 Кармы на развитие своего персонажа. Он замечает, что ему не хватает пары ключевых навыков: Программное обеспечение и Кибербой. Глянув в таблицу **Траты Кармы на развитие персонажа**, строчку Навыки, Джеймс решает взять оба навыка со значением 2. Он определяет, что это будет стоить ему 6 Кармы (2 Кармы за повышение значения до 1 + 4 Кармы за повышение значения до 2). Джеймс вносит эти изменения на лист персонажа, уменьшая свой запас Кармы на 12. Из оставшихся 14 Кармы Джеймс решает потратить 4 Кармы, чтобы поднять навык РЭБ на 2; и ещё 4 Кармы, чтобы приобрести комплексную форму (Шип Резонанса). Джеймс тратит последние 6 Кармы на то, чтобы зарегистрировать 2 спрайта (спрайт-взломищик и спрайт-крушитель), у каждого по 3 задачи; уровень спрайтов равен Резонансу Джеймса, то есть 6. В итоге финальный вариант списка активных навыков, комплексных форм и спрайтов таков:

АКТИВНЫЕ НАВЫКИ

Автоматическое оружие	2	Компиляция	4
Компьютерная грамотность	3	РЭБ	1
Подделка	2	Хакерство	5

Техника	1	Внимательность	2
Короткоствольное оружие	2	Регистрация	4
Программное обеспечение	2	Кибербой	2
НАВЫКИ ЗНАНИЯ			
ЖЧК-дилеры (Уличное)	2	Корпорации (Уличное)	2
Декеры (Уличное)	2	Фиксеры (Уличное)	1
Местные техноманты (Уличное)	2	Защитные системы Матрицы, ЛЕД (Интересы)	2
Мистеры Джонсоны (Уличное)	1	Операционные системы (Интересы)	2
Нео-анархисты (Уличное)	1		
КОМПЛЕКСНЫЕ ФОРМЫ			
Очиститель		Редактор	
Шип резонанса			
ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫЕ СПРАЙТЫ (у каждого по 3 задачи)			
Спрайт-взломщик (уровень б)		Спрайт-крушитель (уровень б)	

Теперь Джеймсу надо приобрести контакты. За своё Обаяние он получает 9 Кармы, который может потратить на повышение значений Связей и Лояльности контактов. Джеймс решил, что его персонаж-- нео-анархист. Среди его контактов будут главарь группировки нео-анархистов, фиксер и скупщик краденного. Джеймс тратит 4 Кармы на главаря нео-анархистов, 2 Кармы-- на скупщика и 3 Кармы-- на фиксера, и вот что получает в итоге:

Контакт	Связи	Лояльность
Главарь группировки нео-анархистов	2	2
Скупщик краденного	1	1
Фиксер	2	1

Роб

У уличного самурая Роба осталось 16 Кармы, и Роб знает, что этого не хватит на повышение характеристик, а потому он смотрит активные навыки. Робу отчаянно нужно поднять свой навык Внимательности. Он тратит 4 Кармы, чтобы поднять его значение до 2. Ещё Робу хотелось бы поднять значение навыка Тяжёлое оружие с 1 до 2. Это тоже стоит 4 Кармы, так что у него остаётся 8. Затем Роб решает поднять навык Первой помощи с 2 до 3. Это стоит ему 6 Кармы. У Роба осталось только 2 Кармы, и он решает потратить их на то, чтобы поднять значение Лингвистического навыка Дакота с 1 до 2. Навыки Роба теперь выглядят так:

АКТИВНЫЕ НАВЫКИ

Группа навыков Атлетика	2	Автоматическое оружие	5
Клиновое оружие	4	Компьютерная грамотность	1
Первая помощь	3	Тяжёлое оружие	2
Длинноствольное оружие	3	Внимательность	2

Управление наземным транспортом	2	Короткоствольное оружие	2
Метательное оружие	2	Рукопашный бой	5
ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ НАВЫКИ			
Английский	P	Дакота	2

У персонажа Обаяние 3, и у него есть 9 Кармы на контакты. Он решает вопрос просто:

	Контакт	Связи	Лояльность
Уличный доктор		3	2
Фиксер		2	2

Кира

У Кире есть 16 Кармы для развития своего персонажа. Она поднимает навык Этикета с 2 до 3, что стоит ей 6 Кармы; у неё остаётся 10. Она решает начать игру с двумя привязанными духами: Духом Воды и Духом Зверей, у каждого по 4 задания. Это стоит ей 8 Кармы. Мощь духов равна значению Магии Кире, 6. Оставшиеся 2 Кармы Кира решает сохранить. Её навыки теперь выглядят так:

АКТИВНЫЕ НАВЫКИ

Сотворение заклинаний	5	Противостояние заклинаниям	5
Группа навыков Ворожба	2	Автоматическое оружие	4
Этикет	3	Короткоствольное оружие	3
Внимательность	3	Компьютерная грамотность	1
Обман	4	Мастер по замкам	2
Переговоры	4	Чтение ауры	3
Управление Наземным транспортом	2		

ПРИВЯЗАННЫЕ ДУХИ (4 задания)

Дух воды (Мощь 6)	Дух зверей (Мощь 6)
-------------------	---------------------

У Кире есть 18 Кармы для приобретения контактов (Обаяние 6*3). Поскольку у неё есть связи с Древними, эльфийской уличной бандой, она решает взять контакты с ними: с главарём группировки и с рядовым членом. Ещё персонажу Кире нужен продавец наркотиков, ведь у неё небольшая зависимость от уличного наркотика кайф, магдилер для приобретения магических товаров, и уличный доктор, который знает, как обращаться с Пробуждёнными. Вот Контакты, которые Кира взяла своему персонажу:

	Контакт	Связи	Лояльность
Главарь группировки Древних		3	3
Рядовой член Древних		1	2
Наркодилер		1	1
Магдилер		2	1
Уличный доктор		3	1

ЭТАП ВОСЬМОЙ: ФИНАЛЬНЫЕ ПОДСЧЁТЫ

Наступил момент, когда персонажи почти готовы, однако осталось рассчитать несколько производных характеристик, прежде чем начать игру. Поскольку многие из них могут повыситься за счёт имплантов, финальные подсчёты лучше проводить уже после того, как вы окончательно определились с величинами навыков и атрибутов.

Как объяснялось выше, Инициатива определяет, в каком порядке персонажи действуют во время боя. Инициатива также бросается, чтобы определить, застало ли персонажа врасплох начало боя. Эта величина равна сумме вашей Интуиции и Реакции. Необходимо сначала сложить значения указанных атрибутов без учёта бонусов имплантов, а затем-- с учётом, и записать на листке оба результата; значение с учётом имплантов указывается вторым, в круглых скобках. Не забудьте также указать число кубов инициативы, которое получает персонаж. Все персонажи начинают с одним кубом инициативы (1к6), и могут получить дополнительные кубы за импланты. Эту величину нужно записать после значения инициативы, например: 9 (11) + 2к6.

Также есть Инициатива в Матрице, которую используют те, кто находится в Матрице, и Астральная инициатива, которую используют находящиеся в астрале маги и духе.

Инициатива в Матрице зависит от того, в каком режиме, горячем или холодном, пользователь подключён к ней. Более подробные сведения см. в секциях, посвященных **Астральной Инициативе** (с. ____) и **Инициативе в Матрице** (с. ____).

Внутренние пределы-- это пределы возможностей персонажа, физических или психологических. Они есть у всех. Больше информации см. в секции **Проверки и пределы** (с. ____). Формулы расчёта этих пределов вы можете найти в таблице **Финальные подсчёты**. Вычисляя внутренние пределы, округляйте получившееся в результате число до ближайшего целого. Подсчитывая Социальный предел, округлите Сущность до ближайшего целого числа, прежде чем начать расчёт.

У каждого персонажа есть Панель Состояния, которая показывает, сколько Физического или Оглушающего урона может выдержать персонаж, прежде чем упадёт без сознания.

Необходимые формулы можно найти в таблице **Финальные расчёты**. Больше информации о Панели Состояния вы найдёте в секции **Урон**, с. ____ .

Техноманты в Матрице обладают штукой, которая зовётся Живой Персоной. У этой Живой Персоны есть особые атрибуты, которые используются вместо обычных физических или ментальных атрибутов. Информацию о Живой Персоне можно найти на с. ____ .

ПРОВЕРИМ ПЕРСОНАЖА: ПАМЯТКА

Чтобы убедиться, что ваш персонаж готов зажигать, воспользуйтесь этой памяткой. Она позволит вам проверить, не забыли ли вы что-нибудь, с минимумом сложностей и хлопот.

- *Убедитесь, что каждую строчку в Таблице Приоритетов вы выбрали только один раз.*
- *Помните, что все расовые слабости и способности (теповидение, ночное видение) надо отметить на листке персонажа, чтобы не забыть о них во время игры.*
- *Убедитесь, что повысили Фору и/или Магию с Резонансом, потратив на это очки особых атрибутов, которые получили, когда выбирали метатип.*
- *Убедитесь, что потратили все очки атрибутов. Только один атрибут вашего персонажа может достигать природного максимума (или быть на 1 больше, если вы взяли качество Исключительный Атрибут). Это не относится к Форе, Магии и*

Резонансу. Они все могут достигать максимума, если у игрока есть очки, чтобы поднять их до этого уровня.

- *Проверьте и перепроверьте колонку Магии и Резонанса: все ли преимущества, которые даёт этот взятый вам приоритет, вы указали на листе персонажа? Полумаги могут брать навыки только одной из категорий (Колдовство, Ворожба, или Зачарование), которую выбрали. Мистические адепты не получают свободные Очки Способностей, в отличие от просто адептов, и должны покупать их по цене 2 Кармы за Очко Способности.*
- *Просмотрите качества, которые купили, и измените ваши характеристики соответственно. Убедитесь, что вы не забыли указать бонусы и штрафы от них.*
- *Проверьте ваши навыки, чтобы убедиться, что вы потратили все очки навыков и групп навыков на Активные навыки, навыки Знания и Лингвистические навыки. Убедитесь, что вы взяли все специализации, какие хотите, потратив очки, которые вам дал приоритет. Просмотрите группы навыков и отдельные навыки на предмет повторений.*
- *Просмотрите снаряжение, которое вы приобрели на свои ресурсы. Удостоверьтесь, что купили всё, что вам нужно; проверьте ещё раз-- вдруг что забыли? Комmlinkи, кибердеки, боеприпасы, транспортные средства, Уровень жизни, фальшивые лицензии и ГРЕХи и так далее. Если вы играете гномом или троллем, убедитесь, что не забыли расовый модификатор стоимости снаряжения. Вы можете конвертировать в нюены до 10 Кармы (получив 20000 нюен). Из ресурсов вы можете сохранить 5000 нюен или менее, и прибавить их к вашим стартовым нюенам.*
- *Убедитесь, что подсчитали ваши Сущность, Инициативу и Внутренние Пределы, и приобрели контакты.*
- *Проверьте, сколько Кармы и на что вы потратили, и если что-то осталось, купите на него то, что считаете нужным. Помните: из той Кармы, что вы получили на этапе создания персонажа, вы можете себе оставить 7 нас время игры.*

ФИНАЛЬНЫЕ ПОДСЧЁТЫ

<i>Характеристика</i>	<i>Формула</i>	<i>Бонусы имплантов</i> Учитываются бонусы имплантов как к значению атрибутов, так и к кубам инициативы
Инициатива	Интуиция + Реакция + 1к6	
Астральная инициатива	Интуиция * 2 + 2к6	--
Инициатива в Матрице (ДР)	Интуиция + Реакция + 1к6	--
Инициатива в Матрице (ВР, холодный режим)	Обработка данных + Интуиция + 3к6	--
Инициатива в Матрице (ВР, горячий режим)	Обработка данных + Интуиция + 4к6	--
Внутренние пределы	Используйте указанные атрибуты; рассчитайте по формуле, как описано ниже (Логика * 2 + Интуиция +	--
Ментальный	Воля) / 3 (округление в большую сторону)	--

Физический	(Сила * 2 + Тело + Реакция) / 3 (округление в большую сторону)	--
Социальный	(Обаяние * 2 + Воля + Сущность) / 3 (округление в большую сторону)	--
Ячейки на панели состояния	Способ расчета описан ниже	--
Счётчик физического урона	Тело / 2 + 8	Прежде чем начать расчёт, добавьте бонусы имплантов к Телу; результат округлите в большую сторону
Счётчик оглушающего урона	Воля / 2 + 8	Прежде чем начать расчёт, добавьте бонусы имплантов к Воле; результат округлите в большую сторону
Счётчик избыточного урона	Тело + бонусы имплантов	--
Живая персона		--
Атака	Обаяние	--
Обработка данных	Логика	--
Уровень устройства	Резонанс	--
Фаерволл	Воля	--
Проникновение	Интуиция	--
Репутация		--
Плохая репутация (Notoriety)	Известность (Public Awareness)	Уличная репутация (Street Cred)

ПРИМЕР: ФИНАЛЬНЫЕ ПОДСЧЁТЫ

Джеймс

Просмотрев характеристики своего персонажа, Джеймс подсчитывает те, которые для этого персонажа важны:

ЖИВАЯ ПЕРСОНА

Атака	5
Обработка данных	6
Уровень устройства	6
Фаерволл	5 (+1 к сопротивлению биоотдачи за Природную Стойкость)
Проникновение	6

ИНИЦИАТИВА

Инициатива (материальный мир)	6 + 1к6
Инициатива (Матрица, холодный режим)	10 + 3к6

Инициатива (Матрица, горячий режим)

10 + 4к6

ВНУТРЕННИЕ ПРЕДЕЛЫ

Ментальный

5

Физический

4

Социальный

5

ПАНЕЛЬ СОСТОЯНИЯ

Счётчик физического урона

10

Счётчик оглушающего урона

10

Счётчик избыточного урона

3

Роб

Финальные расчёты Роба выглядят так:

ИНИЦИАТИВА

Инициатива (материальный мир)

6 (8) + 1к6

ВНУТРЕННИЕ ПРЕДЕЛЫ

Ментальный

5

Физический

12

Социальный

6

ПАНЕЛЬ СОСТОЯНИЯ

Счётчик физического урона

13

Счётчик оглушающего урона

10

Счётчик избыточного урона

9 (10) (увеличено за счёт качества Воля к жизни)

Кира

Для персонажа Киры финальные расчёты имеют следующий результат:

ИНИЦИАТИВА

Инициатива (материальный мир)

7 + 1к6

ВНУТРЕННИЕ ПРЕДЕЛЫ

Ментальный

5

Физический

4

Социальный

8 (9) (увеличено за счёт способности адепта Увеличение Потенциала)

ПАНЕЛЬ СОСТОЯНИЯ

Счётчик физического урона

10

Счётчик оглушающего урона

10

Счётчик избыточного урона

3

ЭТАП ДЕВЯТЫЙ: ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Опишите предысторию персонажа и получите одобрение ведущего.

Даже несмотря на то, что характеристики определены, а лист персонажа заполнен, вы не закончили. Прежде чем вы начнёте играть, вам нужно, чтобы Ведущий одобрил вашего героя. Прекрасно, если ведущий принимал в создании персонажа активное участие, указывая, в каком направлении нужно идти: значит, компания обещает быть весёлой и интересной. Если же ведущий не принимал участия, игрокам, возможно, придётся внести некоторые изменения в своих персонажей, чтобы выжать из задуманной ведущим компании всё, что только можно. Чтобы игра прошла успешно, партии во время игры в *Shadowrun* нужно стремиться к максимальной гибкости и принимать решения, которые принесут пользу всей команде (больше советов о том, как играть в группе, можно найти в секции **Советы Ведущему** на с. ____).

На последнем этапе также нужно продумать предысторию персонажа. Качества, значения атрибутов, контакты-- всё это показывает, что за металюди ваши персонажи в данный момент. Но какая у них история? Почему они стали шедоураннерами? Какие у них прозвища? Как они получили свои уличные имена? А шрамы? Каковы их настоящие имена? Кто их друзья? Кто их враги? Сколько им лет? Если у персонажа есть какая-то вещь, которую он не может использовать в данный момент-- что у неё за история, у этой вещи? Если у персонажа есть киберконечности-- поставил он их по необходимости или по собственному желанию? Чем лучше и интереснее предыстория, тем больше возможностей для интересного сценария, который позволит вам отыграть свою роль, добавит колорита и разнообразия в игру.

ПРЕДЫСТОРИИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Джеймс

Техномант, за которого играет Джеймс, вырос на улицах Сиэтла. Он родился у безГРЕХовных родителей в 2056. Его реальное имя-- Эндрю Мейсон, однако он предпочитает уличное имя «Мега Пульс». Он потерял родителей, когда ему было девять; они были нео-анархистами, которых поймала мегакорпорация Мицухама, когда они попытались саботировать нелегальный комплекс-глушилку. Больше своих родителей Эндрю не видел.

К счастью для него, ячейка нео-анархистов отличалась слочённостью, и её члены взяли Эндрю к себе. Когда Мейсону было десять, начали проявляться его способности техноманта. Мейсону хватило ума прятать эти способности, так что за пределами его названной семьи никто о них и не подозревал. Назвавшись Мега Пульсом, он использовал дар техноманта, чтобы помогать своей новой семье и её борьбе. Он взламывал ноды и хосты мегакорпов, добывая информацию, которую не анархисты могли использовать, чтобы раскрыть или сорвать махинации корпов. Он помогал портить корпоративные сайты в Матрице и вообще делал всё, чтобы уменьшить силу корпораций и освободить метачеловечество от их гнёта. Недавно Мега Пульс взломал нод корпорации, чтобы подделать документы, доказывающие, что он, точнее, один из его фальшивых ГРЕХов, владеет «Арес Роадмастер», принадлежащим Арес Макротехнологии. Хотя сам водить не умеет, он с удовольствием отдал освобождённое транспортное средство нео-анархистам-- пусть послужит в их борьбе. Иногда он на нём катается, чисто для удовольствия.

Сейчас Мега Пульсу девятнадцать, и он занялся бегом в тенях. Хоть техномант и притворяется, что его интересуют деньги и только, на самом деле он разыскивает всевозможную грязную информацию о мегакорпорациях. Он активно ищет забеги против Большой Десятки, собирая столько информации для своей ячейки-семьи, сколько сможет. По ходу Мега Пульс понял, что него неплохие способности к бегу в тенях и что ему это нравится. Он продолжает бороться за идею, но вместе с тем наслаждается жизнью и планирует в ближайшем будущем поднять её, жизни, Уровень выше Низкого. Мега Пульс жалеет рядовых работников мегакорпораций, которые даже не знают, каким унижениям подвергаются. Куда более он враждебен к менеджерам и администрации, потому что считает, что именно они позволяют корпорациям вести себя так, как они ведут. Поскольку Мега Пульс вырос среди людей с таким мировоззрением, эти идеи нет-нет да проскальзывают в разговорах с ним, даже если разговор ведётся на какую-нибудь бытовую тему.

Роб

Персонажа Роба зовут Тайсон Хьюс. Его уличное имя— «Молот», потому что бьёт он сильно, как молот. Молот родился в 2035, в Бостоне, в семье среднего класса. Члены его семьи имели ГРЕХ, его отец служил в армии и дослужился до сержанта, при рождении Тайсон получил государственный ГРЕХ СКАШ. В 18 лет тролль сам, без какого-либо давления со стороны отца, пошёл в армию СКАШ, но быстро понял, что не рождён для военной службы. Троллей в армии СКАШ можно было по пальцам пересчитать, и он чувствовал себя потерянным среди кучи людей. Многие люди, в свою очередь, презирали рогатых и считали, что Тайсону не место в армии. Командование смотрело на него и на других троллей как на пушечное мясо, которое не жалё отправить на передние линии. Он знал, что его отправляют на опасные и рискованные операции, потому что командиры считают-- он может без особого труда вынести куда больше, чем его однополчане-люди. Он был отправлен в Бисмарк, в Северную Дакоту, патрулировать границы с Нацией Сиу-- очень опасное задание, учитывая количество стычек между армией СКАШ и спецназом Сиу-- Дикими Котами.

Тайсон служил в Бисмарке четыре года, и с каждым годом его горечь и ярость росли. Несмотря на все усилия, которые он прилагал для того, чтобы повторить карьеру своего отца и сохранять характеристику идеальной, тролля снова и снова обходили повышением по службе. Никаких объяснений ему не давали, однако, по его мнению, всё было ясно: из-за расовых предубеждений ему не было суждено подняться выше ефрейтора (private first class).*

Ссоры с однополчанами становились всё чаще, и каждый раз виновником считали его; на него писали жалобы, несправедливые, как он считал, где ему приписывали нарушение субординации. В стычках с Дикими Котами Сиу и контрабандистами, которых они ловили при пересечении границы, Тайсон действовал всё более и более жестоко. Снова и снова на него писали жалобы, обвиняя в неоправданном использовании силы. И в конце концов начальство Тайсона решило, что с него хватит. В середине 2074-го ему подписали увольнение из армии за недостойное поведение. Несколько месяцев Тайсон пытался найти легальную работу, однако, поскольку он был троллем и с увольнением из армии за недостойное поведение, работодатели не горели желанием брать его. В конце 2074 Тайсон решил сменить климат и переехал в Сизтл, чтобы начать всё сначала. К несчастью,

* Это ранг американской армии, выше рядового, но ниже капрала. «Ефрейтор» -- приблизительный перевод, поскольку система воинских званий в РФ и в Америке не совпадают. Буквально «Рядовой первого класса».

увольнение продолжало висеть над ним, подобно тёмной туче, и работодатели не рисковали давать ему какую-то легальную работу. В 2075 Тайсон понял, что у него нет иного выбора: чтобы выжить, нужно уйти в тени. Тайсон обнаружил, что, несмотря на его весьма полезные умения, многие контрабандисты не хотят с ним работать. Ведь контрабандисты по всему континенту поддерживали связь друг с другом, обмениваясь информацией-- и местные воротилы, зная о жестокости Тайсона к их чаммерам на границе СКАША и Сиу, не желали иметь дело с троллем. Фактически, если б он захотел бы куда-то поехать, контрабандисты взяли бы с него вдвое больше обычной цены. Тайсон начал раскаиваться в своих действиях против контрабандистов во время своей службы в армии, и ищет шанс обрести искупление в их глазах. Тролль будет прилагать все усилия к тому, чтобы улучшить репутацию в глазах местных контрабандистов и доказать, что он изменился.

Кира

Персонажа Киры зовут Сильвер, «Серебряная», за её серебристые волосы и несравненное красноречие*.

Она известна тем, что способна кого угодно уговорить дать ей то, чего она хочет. Когда для ведения бизнеса её навыка дипломатии оказывается недостаточно, в ход идут магия и стволы. И с тем и с другим она смертоносна.

Сильвер родилась в Пуаллапе, районе Сизтла. Она получила имя Кэтлин Мур. Родилась она в Тарисларе, эльфийском анклав, населённом изгнанниками из Тир Таурнгире и металюдми, которые бежали сюда из других частей Сизтла во время Ночи Ярости. Тарислар может быть опасным местом, и в сентябре 2061-- этот год запомнился как Год Кометы-- её отец был убит во время паники и насилия, спровоцированных вспышкой SURGE среди жителей Тарислара. Её мать, оставшись одна, сделала всё, чтобы вырастить Сильвер, но в начале 2064 скончалась от пневмонии. Вскоре после этого Сильвер приняла в уличную банду, известную как Древние. Благодаря Древним девочка смогла выжить в Муравейнике, несмотря на многочисленные опасности, включая второй крах Матрицы, случившийся позже в этом году. Едва Сильвер подросла достаточно, чтобы влезть на байк без табуретки, она начала гонять на нём вместе с Древними.

Хоть она до сих пор верна Древним (их символ-- ярко-зелёное «Д» в ярко-зелёном круге-- украшает как её байк, так и её кожу, в качестве татуировки), она хочет от жизни чего-то большего. Сильвер понимает, что, поскольку она мистический адепт, то станет ценной частью любой команды раннеров. Она следует за тотемом, зовущимся «Морская пучина». Её манера творить заклинания и призывать духов отсылает к традициям шаманизма. Несмотря на то, что она теперь шедоураннер, в свободное время она будет ходить на дело с Древними-- и плевать на проблемы, которыми это может обернуться для неё и её чаммеров.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Создание персонажа-- это только начало. Ваш персонаж совершит несколько забегов по теням, заработает некоторое количество Кармы и нюенов, и захочет усовершенствовать свои умения. Правила развития персонажа покажут вам, как превратить своего раннера из желторотого новичка в чёртову уличную легенду (ведущим на заметку: информацию о том, как награждать Кармой, ищите в секции **Советы ведущему**, с. ____). Трата Кармы на развитие персонажа в ходе игры происходит по тем же правилам, что и на последнем этапе создания

* Слово Silver – «серебряный» -- в английском также значит «красноречивый», «обаятельный».

вашего персонажа, когда вы тратите Очки Кармы для настройки индивидуальности персонажа, увеличения навыков и атрибутов, и приобретения вещей вроде привязанных духов и зарегистрированных спрайтов; однако есть одно важное отличие. Когда вы создаёте персонажа, подразумевается, что он учился тому, что умеет, некоторое время. Во время игры ему тоже требуется время, чтобы овладеть новыми навыками. Например, он не может просто поднять навык Клинковое Оружие с 5 до 6 за одну ночь. Чтобы развить навык, ему нужны тренировки, возможно, под руководством наставника, и практика, практика, практика. Обычно раннер этим занимается в свободное время.

Срок, который уходит на то, чтобы развить атрибут или навык, отражает время, которое нужно на это в реальном мире; на это уходят дни, недели, месяцы. Чем выше значение навыка или атрибута, тем больше времени и усилий уходит на повышение его до следующего уровня. Некоторые качества, такие, как Иждивенцы, с вами на всю жизнь. Тренировки могут прерываться забегами или другой деятельностью, однако персонаж необходимо вернуться к тренировкам так быстро, как только может. Если персонаж будет тянуть долго, то ему придётся начать тренировки сначала. Карма тратится только после того, как тренировки завершены. Длительность тренировок для повышения значения навыка или атрибута указана в **Таблице Длительности Тренировок**. Это время может быть уменьшено, если вам будет помогать наставник (см. **Использование преподавания**, с. ____).

Время, которое нужно для повышения атрибутов, уменьшено быть не может. Увеличение Тела или Силы, развитие ментальных способностей-- всё это занимает серьёзный срок. Заметьте, что вы не можете увеличивать Физические навыки и Ментальные атрибуты в тот же период, когда устанавливаете импланты, которые увеличивают те же самые атрибуты. Это время в таком случае уходит только на то, чтобы оправиться после операции и привыкнуть к новым модификациям. Персонажу придётся подождать с тренировками до следующего момента, когда у него появится свободное время. Также персонаж за один присест может развить один Ментальный и один Физический атрибут, или один атрибут и один навык. Навыком можно овладеть не самому, а с чьей-то помощью. Если игрок может найти инструктора, который его обучит и поможет отточить техники, время, которое уходит на овладение навыком, уменьшается на 25% (округление вниз). Если персонаж в период свободного времени решил сфокусироваться на совершенствовании своих навыков, то количество навыков, которые он может повысить, не может превышать значение его Логик, поделённое на 2 (округление в меньшую сторону). На то, чтобы получить специализацию, уходит 1 месяц обучения, во время которого вы не можете заниматься чем-то ещё. Значение групп навыков может быть увеличено за срок, равный [Новое значение]*месяц. В процессе развития группы навыков персонаж не может тратить время на развитие другого навыка или атрибута; подразумевается, что ему нужны максимальная сосредоточенность и значительное время.

Фора-- уникальное качество. Поскольку оно отражает удачу персонажа, для его повышения не нужно время. Форую можно поднять в любой момент, если у персонажа есть достаточное количество Кармы на это.

ТАБЛИЦЫ АТТРИБУТОВ И НАВЫКОВ

Стоимость повышения атрибута равна Новое Значение * 5 Кармы. В таблице **Атрибуты: стоимость увеличения** и **Навыки: стоимость увеличения** указаны числа уже с учётом этих вычислений. Используя таблицу, сначала найдите ваше текущее значение в колонке Начальное Значение, слева, а затем двигайтесь право, пока не дойдёте до колонки, наверху которой указано число, равное тому значению, до которого вы хотите поднять. Например, если вы поднимаете Атрибут с 4 до 5, найдите 4 в колонке Начальное Значение, а затем

двигайтесь вправо, пока не найдёте колонку с желаемым значением (в данном случае-- 5). В ячейке, на которой вы остановились, написано число 25, а, значит, вам нужно заплатить 25 Кармы, чтобы поднять атрибут (Значение $5 * 5$ Кармы). Если бы вы хотели повысить его с 4 до 6, то вам бы нужно было подвинуться ещё на одну колонку вправо, и вы бы увидели, что в этом случае вам нужно 55 Кармы.

За один отрезок свободного времени между забегами персонаж не может поднять один Атрибут более чем на 2. Если вы хотите поднять Атрибут до более высокого значения, то вам нужно будет подождать, пока пройдёт несколько отрезков свободного времени.

Таблица повышения навыков работает по тому же принципу, что и таблица повышения Атрибутов, однако стоимость Активного Навыка равна Новое Значение $* 2$. Если вы приобретаете новый навык, то найдите желаемое значение в таблице и заплатите суммарное количество очков. Например, если вы приобретаете навык Бег, которого не имели ранее, со значением 3, вам нужно заплатить 12 Кармы. Чтобы повысить навык с 7 до 8, вам нужно потратить 16 Кармы (Значение $8 * 2$ Кармы). Если вы хотите повысить значение навыка более чем на 1, то вычтите число, указанное в колонке, соответствующей вашему нынешнему значению, из числа, указанного в колонке, соответствующей желаемому значению.

Лингвистические навыки и навыки Знания поднимаются таким же образом, однако их стоимость равна лишь Новое Значение $* 1$.

За один период свободного времени персонаж может поднять значение навыка на 3 или менее. Если вы хотите повысить на большую величину, вам нужно будет подождать несколько периодов свободного времени.

Повышение Значения Группы Активных навыков стоит Новое Значение $* 5$. Значение Группы можно повысить только на 1 за один период свободного времени.

ИЗУЧЕНИЕ КОМПЛЕКСНЫХ ФОРМ

Чтобы получить доступ к новой комплексной форме, техномант должен потратить 4 Кармы. Подробности об изучении комплексных форм можно найти в секции **Библиотека Резонанса** (с. ____).

ИЗУЧЕНИЕ МАГИИ

Полумаги, маги и мистические адепты могут приобрести новые заклинания, ритуалы или формулы соединений (см. **Магия**, с. ____). Магу нужно потратить 5 Кармы, чтобы выучить новое заклинание, ритуал или формулу соединения. Более подробная информация об овладении магией на с. ____.

КАЧЕСТВА

Персонаж может получить новое качество двумя способами. Во-первых, им может наделить ведущий, чтобы отразить результаты действия героя в ходе компании. Положительные качества станут наградой за хороший отыгрыш, а Отрицательные-- последствиями каких-то травмирующих или серьёзных происшествий, когда получение Отрицательного качества оправдано (а когда оно оправдано, решает ведущий). Игрок также может приобрести положительное качество в ходе игры. Цена такого качества-- указанная стоимость $* 2$ Кармы. Аналогично, если персонаж хочет избавиться от Отрицательного качества, и создались все условия, чтобы он от него избавился, и ведущий разрешает это сделать, игрок может откупиться за Цену Отрицательного качества $* 2$ Кармы.

АТТРИБУТЫ: СТОИМОСТЬ УВЕЛИЧЕНИЯ

Стартовое значение	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	10	25	45	70	100	135	--	--	--	--
2	--	15	35	60	90	125	165	--	--	--
3	--	--	20	45	75	110	150	195		
4	--	--	--	25	55	90	130	175	225	
5	--	--	--	--	30	65	105	150	200	(255)
6	--	--	--	--	--	35	75	120	170	(225)
7	--	--	--	--	--	--	40	85	135	(190)
8	--	--	--	--	--	--	--	45	95	(150)
9	--	--	--	--	--	--	--	--	50	(105)
10	--	--	--	--	--	--	--	--	--	(55)

Числа, взятые в скобки (), говорят о том, что, чтобы поднять характеристику до этого значения, сначала нужно приобрести соответствующее качество

НАВЫКИ: СТОИМОСТЬ УВЕЛИЧЕНИЯ

Навык	Желаемое значение навыка												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	(13)
Активный навык	2	6	12	20	30	42	56	72	90	110	132	156	182
Группа активных навыков	5	15	30	50	75	105	140	180	225	275	330	390	455
Навык знания	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91
Лингвистический навык	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91

ТАБЛИЦА РАЗВИТИЯ ПЕРСОНАЖА

Приобретение	Траты кармы
Новая специализация (Активного навыка, навыка Знания или Лингвистического)	7
Новый навык Знания/Лингвистический	1
Новое Положительное качество	Базовая стоимость в Карме *2
Избавиться от Отрицательного качества	Бонусная Карма, получаемая за качество * 2
Новая комплексная форма	4
Новый уровень инициации	10 + (Степень * 3)
Новое заклинание	5

ТАБЛИЦА ДЛИТЕЛЬНОСТИ ТРЕНИРОВОК

Приобретение	Необходимое время
Увеличение атрибута (Ментального, Физического, Магии, Резонанса)	Новое значение * недель
Увеличение Форы	Не требуется время
Увеличение навыка	

Значение 1-4	Новое значение * 1 день
Значение 5-8	Новое значение * 1 неделя
Значение 9-13	Новое значение * 2 недели
Увеличение значения группы навыков	Новое значение * 2 недели
Новая специализация	1 месяц

ПРИМЕР: РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Джеймс

После пары ранов у Джеймса скопилось 20 Кармы, и ведущий даёт ему 2 недели свободного времени. Глянув на лист своего персонажа и обдумав варианты, Джеймс решает, что ему стоит поднять Реакцию персонажа, с 2 до 3. В таблице атрибутов указано, что на это потребуется 15 Кармы; обычно на это требуется 3 недели, но у Мега Пульса есть отрицательное качество Иждивенцы, увеличивающие необходимое для обучения время на 50%, и, таким образом, персонажу нужно 4.5 недели. За две недели он поднять Реакцию не сможет, но когда в его забегах по теням снова наметится перерыв, то у него будет возможность сделать это. Ещё Джеймс за этот период может поднять один навык, и у него остаётся 5 Кармы, так что он решает поднять навык Техника с 1 до 2. На это нужно 4 Кармы и 2 дня, но из-за отрицательного качества Иждивенцы срок увеличивается до 3 дней. В итоге у него остаётся 1 Карма, но больше ничего за этот период свободного времени он выучить не успеет.

Роб

У Роба есть 21 Карма на развитие персонажа (20 он получил в ходе игры, а 1 осталась после создания персонажа). Логика Молота равна 3, так что Роб сможет повысить за этот период свободного времени два навыка. Он решает поднять свой навык Метательного Оружия и навык Короткоствольного оружия. На это уйдёт 12 Кармы и по 3 дня на каждый навык. Роб может одновременно развивать оба навыка, так что всего он тратит 3 дня. Всё, его Карма потрачена, и он готов к новым забегам по теням.

Кира

Кира хочет поднять два навыка Сильвер (её Логика позволяет развивать два навыка одновременно). Она хочет поднять свой навык Сотворения Заклинаний с 5 до 6, что обойдётся ей в 12 Кармы (новое Значение * 2). На её счастье, у неё есть столько Кармы. Кира знает, что ей потребуется 6 недель на то, чтобы поднять навык на этот уровень, и она решает найти учителя. Она разговаривает со своим магдилером, и тот даёт ей наводку на того, кто может её обучить (за нюены, конечно). Это снизит необходимое на обучение время на 25%, так что в итоге получится не 6, а 4.5 недели. Кира также тратит 6 Кармы, чтобы повысить навык Мастер по замкам с 2 до 3. На это у Киры уйдёт 3 дня. Остаток своего свободного времени она будет обучаться у своего наставника, повышая навык Сотворения Заклинаний. В следующий раз, когда у неё будет свободное время, Кира сможет повысить другой навык, не прекращая работу над повышением Сотворения Заклинаний.

Переводчики: Геннадий, Александр Борисович, Nalia
Этот перевод предназначен для некоммерческого использования.