

-- Ты можешь играть декером, или риггером...
-- А можно что-нибудь... менее расистское?

The Natural One.

Глава про риггеров— самая короткая (угу, потому что большинство из них дварфы...) и малость невразумительная: про виртуальный мир и операции в нём рассказано в «Матрице», про погони и бои— в «Бое», ну а на долю «Риггеров» почти ничего не осталось. Поэтому я перевела ещё и фрагмент «Снаряжения», где описаны характеристики и цена транспортных средств и дронов. Надеюсь, этого хватит, чтобы полноценно играть за риггеров.

*Всегда ваша,
уже начавшая думать на английском,
Nalia.*

Это может быть великолепно— управлять машиной удалённо. Перед вами, в дополненной или в виртуальной реальности, открывается виртуальная панель управления, на экране отражаются показатели приборной панели, и машина слушается каждой вашей команды так, будто вы сжимаете реальный руль. Вы можете управлять машиной жестами или вообще силой мысли, заняв внимание чем-то другим— например, просмотром шоу, где Нейл Орк-Варвар раскалывает черепа врагов, как спелые дыни.

А что если вы *станете* машиной? Что если вы будите управлять её движением с помощью тех же неосознанных импульсов, которые позволяют вам двигать руками и ногами, переводить взгляд с одного предмета на другой, сохранять равновесие и обходить препятствия? Что если вы будите не просто вести машину— вы заставите её *танцевать*? В таком случае, вы— риггер.

СВОБОДЕН, КАК ПТИЦА (Free as a Bird)

Быть риггером отнюдь не то же самое, что быть обычным водилой. Вы можете становиться своим транспортным средством или дроном, по крайней мере, виртуально, и это делает вас чем-то большим, чем куском плоти в связке с куском металла. Когда вы двигаетесь, на это работает сразу несколько участков мозга, равно как и органы чувств, и риг-модуль считывает все эти сигналы. Так что из всех имплантов для головы риг-модуль проникает в ваш мозг наиболее глубоко... И это кое-что говорит о людях, которые его приобретают.

Когда вы *запрыгиваете* в дрон или транспорт, то риг-модуль посылает к вам в мозг сигналы, которые заставляют вас ощутить себя устройством, в которое запрыгнули. Это виртуальное превращение длится секунду или две, специально чтобы была гарантия, что перемена не обрушится на вас, как кирпич на затылок. После чего риг-модуль использует импульсы вашего мозга для управления устройством, причём делает это настолько плавно, что вы и устройство, по сути, становитесь едины. Ускорение, торможение, маневрирование— всё становится для вас не сложнее, чем пошевелить большим пальцем или переместить центр тяжести своего мясного тела.

Возможности риг-модуля не ограничиваются контролем над передвижением. Также модуль обрабатывает данные, которые получает от транспортного средства, и отправляет их вам в виде визуальных образов, звуков, ощущений, запахов и других чувств. Если бензобак пуст, вы будите ощущать голод. Сенсоры транспорта станут вашими глазами и ушами. Риг-интерфейс поставляется в комплекте с акселерометром, так что у вас есть чувство равновесия. И, конечно, урон вы ощущаете как боль.

РИГНУТЬ ИГРУ (The Game is Rigged)

В Шестом Море риггеры играют самые разные роли. Большинство из них выполняет работу водителя (что очевидно), хотя очень малая доля водителей по профессии—

автобусных и личных шофёров, таксистов, работников службы доставки— обеспечена риг-модулем. Если речь идёт о тех, чья профессия связана с эффективным и сложным вождением— скоростных курьерах, гонщиках, водителях срочных служб и т.д. — то шанс наткнуться на риггера куда выше.

Риггеры могут делать множество вещей с помощью дронов, контролируя тех удалённо из центра управления. Дроны, обычно летающие, часто можно встретить в составе автоинспекции и полицейских патрулей. Риггеры используют дронов для выполнения опасной работы, например, починки реакторов, тушения пожаров, работ в шахтах или со взрывчаткой. Нередко дроны первыми прибывают на место жестокого преступления, отчасти потому, что они быстрее, отчасти потому, что так безопаснее для стражей порядка.

Риггерам не обязательно ограничивать себя дронами и транспортными средствами. Для риггинга можно адаптировать и другие устройства. Моторизированные турели, в особенности водные пушки на пожарных цистернах или зенитки на военных кораблях, чаще всего имеют порт для риг-модуля. Также существует специализированный риг-интерфейс музыкальных инструментов, которые перехватывает лишь часть моторных функций пользователя, так что он может играть на сцене перед зрителями. Множество больших и/или защищённых комплексов нанимают риггера, который занимается патрулированием здания.

РИГГЕРЫ В ТЕНЯХ (Riggers in the Shadows)

Но всё это обычная жизнь. Вы же хотите послушать о риггерах в тених.

В драке риггеры великолепны. Один-единственный риггер может выпустить в бой несколько боевых дронов и использовать их как маневренную атакующую силу или для ведения огня на подавление. Даже в стеснённом пространстве не стоит недооценивать манёвренность и огневую мощь риггера на бронированном мотоцикле. И это не говоря о мощи психологической атаки!

Риггеры хороши и для разведки. Микродроны и минидроны могут проникать в защищённые области и собирать для вас информацию. Дроны побольше можно использовать для патрулирования периметра. Если вы будете действовать умно, ригнутая машина, невинно припарковавшаяся в стратегически важной точке, может дать вам информацию обо всей зоне.

Конечно, подвозить команду куда надо вы тоже можете. В конце концов, это ваш основной навык. Особенно когда под «подвозить» подразумевается «нестись на скорости выше ста пятидесяти в час, пока они, свесившись из окон, палят из всех стволов в преследующую вас уличную банду/отряд полиции/тяжеловооружённый вертолёт/разъярённого дракона».

БЫТЬ МАШИНОЙ (Being the Machine)

Первый, самый важный шаг в риггерском деле— купить вашему персонажу имплант, риг-модуль (с. ____). Однако это только начало: быть риггером— это куда большее, чем быть обладателем риг-модуля. Как и всегда на улицах, огромное значение имеют навыки. И, после всего, даже если у вас риг-модуль последней модели, даже если ваши умения превосходны, всё это ни сквата ни стоит, если у вас нет того, чем бы собираетесь управлять, то есть транспортного средства или дрона. Или нескольких дронов; в таком случае, вам понадобится риггерская панель управления, или РПУ.

Никто не говорил, чаммер, что крутость будет дешёвой.

БОЛЬШЕ, ЧЕМ МЕТАЧЕЛОВЕК (More than Metahuman)

Хоть начинать нужно с покупки риг-модуля, этого не достаточно, чтобы стать риггером. Подобно тому, как каждому риггеру нужен транспорт, риг-модулю нужен риг-интерфейс. Риг-интерфейс— особое оборудование, встроенное в транспорт или дроны, позволяющее вам по-риггерски запрыгивать в них. Дроны создавались специально для использования риггерами, а потому риг-интерфейс встроен в них изначально. В случае с транспортом, риг-интерфейс почти всегда придётся встраивать дополнительно, если только речь идёт не о транспорте военных или сил правопорядка.

РИГ-МОДУЛЬ (The Control Rig)

Имплант риг-модуля соединяется со множеством разных участков вашего мозга. Конечно, он использует те части мозговой коры, которые связаны с моторными зонами, а также другие области мозга, мозговой ствол, органы чувств, а парочка проводков обвивают кору лобной доли. Риг-интерфейс имеет встроенный сим-модуль, так что вы можете использовать его для связи через прямой нейроинтерфейс с другими устройствами. Плюс ко всему, он идёт в комплекте с универсальным разъёмом (universal data connector) и метром вытягивающегося кабеля (считайте, что получили бесплатный ифორазъём).

ПОЛНЫЙ КОНТРОЛЬ (Complete Control)

Существует четыре разных способа управления транспортом и другими устройствами (например, дверьми, триди-системами и так далее). **Ручное управление** (Manual control) требует физических манипуляций— поворачивать руль, давить на педаль газа, нажимать на кнопки, на ДР-дисплей, или совершать ещё какие-то телодвижения, которые позволяют отдавать команды устройству. Для **удалённого управления** (Remote control) вам нужно использовать действие *Управление Устройством* (с. __), а для **риг-управления** (rigger control)— запрыгнуть в устройство. И, если на устройстве установлена программа-пилот— а на большинстве дронов и транспортных средств она установлена— то можно использовать режим **автопилота** (Autopilot).

ПЕРЕХВАТ КОНТРОЛЯ (Control Override)

Для управления устройством нельзя использовать несколько способов одновременно. Не может быть такого, например, чтобы кто-то вручную палил из той же турели, что и вы, чтобы сделать больше выстрелов. Способы управления образуют иерархию, и при конфликте побеждает тот, который находится выше в этой иерархии. На вершине находится риг-управление, далее— удалённое управление, затем— ручное управление, и наконец— автопилот. Вы можете перехватить контроль над устройством, просто использовав способ управления, который превалирует над способом, используемым в данный момент; так что если вы отправляете через риг-модуль команду в устройство, которое уже управляется удалённо или вручную, то вы берёте управление им в свои руки. Когда контроль над устройством перехвачен, им уже нельзя управлять, используя способ, занимающий тот же место в иерархии, что и текущий, или ниже. Управление вновь можно взять в свои руки только через Раунд Инициативы после того, как контролирующий устройство в данный момент не откажется от контроля (по своей воле... или нет).

НАВЫКИ РИГГИНГА (Rigging Skills)

Большинство навыков, которыми вам стоит овладеть, если хотите быть риггером, относятся к Активным навыкам управления транспортом (Vehicle Active skills). Это

навыки, начинающиеся со слова «управление» (Pilot), плюс навык Стрельба из орудий (Gunnery) для стрельбы с ваших транспортных средств. Обычно вы чаще всего используете Управление наземным транспортом (Pilot Ground Craft), будучи сами представителем наземной фауны. Если у вас будут дроны, которые не относятся к числу наземных механизмов (скорее всего, это будут летающие дроны), то вам могут также понадобиться навыки Управления (Pilot skill(s)) этими дронами. Активные навыки управления транспортом описаны на с. ____.

РИГГИНГ И ВЫ (Rigging and You)

Есть целый комплекс правил, которые начинают работать, когда риггер запрыгивает в устройство. Эти правила делают его сильнее, однако также подвергают его немалому риску. Ниже кратко описаны все особые возможности, которые обретает в Шестом Море риггер.

СДЕЛАТЬ ПРЫЖОК (Taking the Jump)

Если вы хотите запрыгнуть в транспортное средство (или дрона, или турель, или шарнирный шестиосевой дуговой сварочный аппарат), то вам нужно соответствовать нескольким требованиям. У вас должен быть установлен имплант риг-модуля (если его у вас нет, вы ошиблись главой), вам нужно быть владельцем дрона или транспортного средства, в которое вы запрыгиваете, и, конечно, вам нужно транспортное средство со встроенным риг-интерфейсом.

Запрыгнуть в транспортное средство— Сложное Действие, если вы в ДР, или простое, если вы в ВР в момент совершения прыжка. Если вы используете прямое соединение и уже подключены к транспортному средству или РПУ, вы можете запрыгнуть в транспортное средство напрямую из мясного тела, совершив Простое Действие.

В Матрице это будет отражаться как слияние вашего образа и образа устройства в единый образ. Обычно в таком случае отображается ваш образ, однако можете настроить отображение другого образа, чтобы «просто вы» и «вы, запрыгнувший в ригнутую машину уничтожения» выглядели по-разному.

РИГГИНГ И ВР (VR and Rigging)

Когда вы запрыгиваете в транспортное средство или другое устройство, вы переходите в Виртуальную Реальность. Риг-модуль позволяет вам совершать действия Транспорта также, как Виртуальные операции, так что любой бонус, который вы получаете на Виртуальные операции, распространяется и на действия Транспорта, в который вы запрыгнули; сюда входят Проверки Управления Транспортом (Vehicle Control Tests), Проверки Стрельбы из орудий (Gunnery Tests), и Проверки Сенсоров (Sensor Tests). Как и в случае с Матрицей, при риггинге вы можете использовать как холодный сим, так и горячий сим. В случае холодного сима вы получаете +2кб к инициативе (всего 3кб), и Оглушающий урон от биоотдачи. Если вы используете горячий сим, то вы получаете +3кб (всего 4кб) куба инициативы, бонус +1 ко всем Виртуальным проверкам (в том числе и проверкам Транспорта), однако урон от биоотдачи— физический.

РИГГИНГ И ПРЕДЕЛЫ (Rigging and Limits)

Когда вы запрыгнули в транспортное средство, дрон или другое устройство, предел устройства повышается на уровень вашего риг-модуля (rating of control rig). Это касается как Сенсоров ригнутого вами дрона или транспортного средства, так и их Скорости,

Управляемости, и Точности установленных на них орудий. Также при работе в ВР соединение работает быстрее, если используете РПУ.

РИГТИНГ И ШУМ (Noise and Rigging)

Если вы ригаете что-то через беспроводное соединение, то все ваши действия получают штраф за Шум (см. с. ____). Если же используете прямое соединение, то вам вообще не нужно беспокоиться о Шуме. С этой точки зрения пользу от инфокабеля (data cable) трудно переоценить.

ФИЗИЧЕСКИЙ УРОН (Physical Damage)

Если транспортное средство или другое устройство, в которое вы запрыгнули, получает Физический урон, отдача может ранить вас. Когда такой транспорт или дрон получают ячейки урона, вы должны сопротивляться половине этого урона (округлённой в большую сторону) как урону от биоотдачи (с. ____).

ВИРТУАЛЬНЫЙ УРОН (Matrix Damage)

Когда вы получаете Виртуальный урон, сначала его получает то устройство, на котором запущена ваша персона, а вовсе не то, в которое вы запрыгнули. Если вы использовали комmlink или риггерскую панель управления, чтобы зайти в ВР, прежде чем запрыгнуть, целью урона становятся ваш комmlink или РПУ (соответственно). Если вы подсоединены к транспорту, в который запрыгнули, напрямую, то Виртуальный урон получает транспорт.

ВЫПРЫГНУТЬ (Jumping Out)

Когда вы хотите выпрыгнуть из транспортного средства, дрона или другого устройства, используйте операцию Переключение Пользовательского Режима (см. операция *Переключение Пользовательского Режима*, с. ____), чтобы перейти из ВР в ДР. Если вы используете риггерскую панель управления, то можете вместо этого применить операцию *Запрыгнуть в ригнутое устройство*, чтобы перепрыгнуть в другое устройство вашей РАН напрямую.

Если транспортное средство, дрон или устройство, в которое вы запрыгнули, уничтожено, когда вы всё ещё в нём, вы страдаете от нейрошока (6 ЗУ урона от биоотдачи, с. ____).

РИГГЕРЫ И ДЕКЕРЫ (Riggers and Deckers)

Как вы наверняка догадались после всей этой болтовни о Виртуальном уроне, хакер— естественный враг риггера. Тогда как у риггеров и декеров них очень много общего— они используют несколько одинаковых программ, подключаются к устройствам напрямую через Матрицу, проводят много времени в ВР— не путайте их. Декеры и техноманты могут править Матрицей, однако риггеры обладают громадной силой в мире мяса. Поэтому уважайте хакеров, но не бойтесь их. Их софт может покоцать ваше железо, но железо в вашей башке может покоцать содержимое их бошек, обычно посредством пули в голову. Или изматывающих укусов в чувствительные места.

РИГГЕРСКАЯ ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ (РПУ) (Rigger Command Console (RCC))

Риггерская панель управления, или РПУ— нечто вроде деки, предназначенной для управления дронами (или другими транспортными средствами или устройствами).

Размером она примерно с портфель. Панель может работать как комmlink и обладает всеми возможностями комmlink, но также позволяет делать всякие крутые штучки с дронами. Основное предназначение РПУ— связать ваших дронов в персональную сеть. Это даёт как обычные преимущества отношений мастера и слейва (см. *Персональные и глобальные сети*, с. ____), так и несколько уникальных возможностей.

ТАБЛИЦА РИГТЕРСКИХ ПАНЕЛЕЙ УПРАВЛЕНИЯ					
<i>Панель</i>	<i>Уровень устройства</i>	<i>Доступность</i>	<i>Стоимость</i>	<i>Обработка данных</i>	<i>Фаервол</i>
Скрэтч-билт Джанк (Scratch-Built Junk)	1	2R	1,400¥	3	2
Удалённый контроллер Радио Шэнк (Radio Shack Remote Controller)	2	6R	8,000¥	3	3
Эсси Моторс Дрон Мастер (Essy Motors DroneMaster)	3	6R	16,000¥	4	4
КомпьюФорс ТаскМастер (CompuForce TaskMaster)	4	8R	32,000¥	5	4
Мэрск Спайдер (Maersk Spider)	4	8R	34,000¥	4	5
Мэйзэ Индастриал Электроникс (Maser Industrial Electronics)	5	8R	64,000¥	3	4
Вулкан Лиджлорд (Vulcan Liegelord)	5	10R	66,000¥	5	6
Протей Посейдон (Proteus Poseidon)	5	12R	68,000¥	5	6
Лоун Стар Ремоут Коммандер (Lone Star Remote Commander)	6	14R	75,000¥	6	5
МСТ Дрон Веб (MST Drone Web)	6	16R	95,000¥	7	6
Триокс УберМенш (Trioх UberMensch)	6	18R	140,000¥	8	7

УМЕНЬШЕНИЕ ШУМА И ОДНОВРЕМЕННАЯ СВЯЗЬ (Noise Reduction & Sharing)

Вместе с возможностями обычного комmlink, ригтерская панель управления обладает Шумовым фильтром и Разделителем (Sharing) определённого уровня, который устанавливаете, загружая панель. Уровень Шумового фильтра панели даёт бонус к Шумовому Фильтру (с. ____), и складывается с бонусами Шумового Фильтра из других источников. Уровень Разделителя отражает количество автософта, которые вы можете запускать на РПУ; такой автософт будет работать одновременно на всех дронах, являющихся слейвами РПУ. Небольшое уточнение: если на дроне запущен свой автософт, то он не получает преимуществ от автософта на РПУ.

Сумма уровней Шумового фильтра и Разделителя не может превышать уровень устройства РПУ. Вы можете изменить эти особые величины, использовав действие **Смена режима беспроводного устройства** (с. ____). Да, и это значит, что если Уровень вашей РПУ равен 1, то одновременно вы можете получать только одно преимущество.

ОБРАБОТКА ДАННЫХ И ФАЕРВОЛ (Data Processing & Firewall)

Ригтерская панель управления обладает уже знакомыми вам атрибутами— Обработкой Данных и Фаерволом, как деки и комmlink. Однако по функционалу она ближе к комmlinkам: нет возможности настолько гибкой настройки и изменения конфигурации на лету, как у деки. На основе Обработки Данных определяется Инициатива, когда вы в ВР, а

также этот атрибут используется в качестве Предела всех проверок Управления (Command tests), которые производятся с помощью РПУ. Фаервол используется для защиты против нежеланных вторжений в сеть дронов-слейвов РПУ.

СОВМЕСТНОЕ УПРАВЛЕНИЕ И ПЕРЕПРЫГИВАНИЕ (Group Command and Jumping Around)

Ваша РПУ позволяет поддерживать несколько параллельных соединений одновременно, так что вы можете управлять одним, всеми или несколькими дронами-слейвами, подключёнными к панели, используя одно Простое Действие. Это мультисоединение также позволяет вам перепрыгивать из одного дрона-слейва в другой, не выпрыгивая из дрона, который вы хотите покинуть. Команды, которые вы отправляете из своей РПУ, выполняются в Фазу Действий дрона, а не в вашу.

Если дрон получает противоречащие друг другу команды, которые должен выполнить в одну и ту же Фазу Действий, причём те, кто отдаёт эти команды, используют одинаковые способы управления (см. **Перехват управления**, с. ____), то он не выполняет ни одну из этих команд и посылает сообщение об ошибке всем пользователям, которые отдавали команды.

ПЕРСОНАЛЬНЫЕ И ГЛОБАЛЬНЫЕ СЕТИ (ПО-РИГГЕРСКИ) (PANs & WANs (Rigger Style))

Если вы хотите дополнительно защитить ваши дроны и получить возможность управлять всеми ими одновременно, вы можете сделать их слейвами вашей РПУ. Максимальное количество слейвов, которое может иметь РПУ, равно её Уровню Устройства * 3, и она становится устройством-мастером сети. Дроны-слейвы и РПУ-мастер вместе составляют **персональную сеть**, или PAN.

Когда устройству-слейву нужно делать защитную проверку, он может использовать значение как своих характеристик, так и характеристик мастера. Например, если ваш слейв-вертодрон (rotodrone) стал целью Брутфорса, устройство может использовать вашу Силу Воли вместо своего Уровня Устройства, и фаервол РПУ вместо своего Уровня, если одна из этих характеристик или обе превосходят его собственные.

В плане проставления меток на дронов-слейвов РПУ распространяются все те же правила, что на другие устройства-слейвы. Самое важное из них: поставив метку на слейве, вы автоматически ставите метку на мастере, и, если у атакующего есть прямое соединение, то дрон не может использовать вашу помощь. Чтобы узнать подробности, см. **Персональные и глобальные сети**, с. ____.

Также существуют **глобальные сети**, или ГКС, где слейвами хоста являются множество устройств. Это мир риггеров особого типа— пауков охраны. Они делают свои РПУ слейвами хоста здания, и подключаются ко всей охранной системе, в том числе и к дронам-слейвам. Когда вы внутри хоста, эффективная «физическая дистанция» между вами и дронами, которые являются слейвами хоста, снижается до 0, даже если вы на другом конце мира. Паук-риггер обычно работает в паре с пауком-декером, который помогает ему защищаться от попыток хакеров взломать охранную систему.

РАДИОЭЛЕКТРОННАЯ БОРЬБА ДЛЯ РИГГЕРОВ (Electronic Warfare for Riggers)

Никому не понравится потерять контроль над своим устройством из-за помех. Да, тогда управление на себя возьмёт искусственный идиот, то бишь программа-пилот, однако кому охота, чтобы эта штука правила бал?

Если используете РПУ, можете уменьшить уровень шума на месте. Используйте Сложное Действие и сделайте Проверку РЭБ + Логика [Обработка Данных]. Успехи, полученные

на этом броске, служат Шумовым фильтром (который складывается с другими бонусами Шумового фильтра) до конца текущего Боевогохода.

Вы можете отплатить вражескому риггеру или хакеру той же монетой: используя глушилку (с. ____). Некоторые риггеры-чистоплюи назовут применение глушилки в риггерском поединке грязным приёмчиком, однако иногда именно это поможет спасти свой риг-зад.

ЕСЛИ ВАС ХАКНУЛИ (Getting Hacked)

Риггеры управляют установками и транспортными средствами, включая дроны, и потому становятся частой целью атак для вражеских декеров, которые хотят получить преимущество над противником. Хотя риггеры и не декеры, в области радиоэлектронной борьбы их профанами не назвать. Ниже описано несколько важных Виртуальных Операций, о которых риггеру нужно знать.

Когда вы осведомлены, что станете целью Виртуальной Операции, вы можете использовать Полную Виртуальную Защиту, чтобы укрепить свою кибероборону. Это немного замедлит вас, однако задержка зачастую всё же лучше потери контроля над вашей РПУ или драгоценным дроном.

Иногда лучше на несколько секунд потерять дрона, чем допустить, чтобы враг обернул его против вас или заставил на высокой скорости врезаться в ближайший твёрдый объект. Вы можете использовать операцию Перезагрузка Устройства, чтобы оборвать процесс взлома, если тот зашёл слишком далеко. Это потребует некоторого времени: в сеть ваш дрон вернётся лишь в конце следующего Боевогохода, не раньше, так что, прежде чем проделывать данный манёвр, оцените окружение, в которой находится дрон. Жёсткая перезагрузка не превратит дрона в металлолом, если вы, конечно, будите соблюдать осторожность. Летящий дрон может несколько секунд планировать на своих крыльях или пропеллерах, так что за временной промежуток, который уйдёт на перезапуск, ничего с ним не случится; с наземным дроном— тем более, если только он не движется на большой скорости. Если же вы летите на дроне с ракетной тягой (vectored thrust drone), вам, прежде чем совершать этот манёвр, нужно приземлиться.

ЕСЛИ ВЫ ВЫЛЕТЕЛИ (Getting Dumped)

Нет, речь здесь пойдёт вовсе не о тех случаях, когда вы пролетели с серьёзными отношениями, услышав в ответ «Давай останемся друзьями» (если что, через это прошли мы все, чаммер!). Речь пойдёт о тех случаях, когда вы вылетаете из устройства. Есть три неприятных ситуации, когда риггера силой выкидывают из транспортного средства или дрона, в которые он запрыгнул. Первая ситуация: если ваше транспортное средство или дрон уничтожены или поджарены, вы вылетели. Вторая ситуация: если ваш комmlink или РПУ уничтожены или поджарены, приятного полёта. И, наконец, если вы подсоединены к устройству через универсальный кабель, и штекер этого кабеля по каким-то причинам вылетает из разъёма (уупс!), вы вылетаете тоже.

Во всех трёх случаях вылетевший риггер страдает от нейрошока (с. ____) и теряет контроль над транспортным средством (конечно). Транспортные средства, у которых есть Значение Пилота, перейдут под контроль автопилота в начале следующего Боевогохода. Транспортные средства неуправляемы (см. **Управление транспортом**, с. ____), пока кто-то другой не возьмёт управление в свои руки.

ДРОНЫ (Drones)

Дроны— беспилотные аппараты, которые могут как работать автономно, так и управляться риггером удалённо. Конечно, риггеры могут управлять удалённо любым

транспортом или механизмом, если в него встроен риг-интерфейс, однако дроны, как правило, дешевле, лучше приспособлены для выполнения определённого круга функций, и с ними не нужно платить за парковку. Правила, касающиеся дронов, используются и в случае с другими устройствами, если теми управляют удалённо или через риг-модуль. Но дальше, чаммеры, давайте говорить про всё «дрон» — так короче.

ДРОНЫ В МАТРИЦЕ (Drones in the Matrix)

Дроны — устройства, а потому они отображаются в Матрице. Это значит, что они могут стать целью для вражеских хакеров, но также значит, что вы можете связаться со своим дроном из любой точки планеты. Если вы запрыгнули в дрона, то образ дрона в Матрице и образ вашего устройства объединяются. Когда вы запрыгнули в дрона (или в какой-то другой транспорт), атакующий может атаковать только вас (вашу персону и устройство, на котором она запущена), но не ваш дрон. Когда же вас нет в дроне, он вновь может стать целью для атак через Матрицу.

Уровень Устройства дрона равен его Уровню Пилота (Pilot Rating), что означает — все его Виртуальные атрибуты равны Уровню Пилота.

ПРОГРАММЫ-ПИЛОТЫ (Pilot Programs)

Пилоты (мы о программах, не о людях) не особо умны. Те, кто работает с ними, называют их «собачьими мозгами» (“dog-brains”), вроде того, как те, кому приходится работать с тупицами, зовут последних «дронами» (“drone-head”).

На каждом устройстве стоит уникальная программа-пилот. Вы не можете просто скопировать программу с одного устройства и поставить её на другое. По прошествии недели или двух программа настолько сильно приспосабливается к конкретному транспортному средству, дрону или другому аппарату, что не может работать ни на чём другом, даже на устройствах той же модели.

У пилота есть уровень, равный Уровню Устройства транспортного средства, дрона или другого снаряжения, в котором вы находитесь в данный момент. Этот уровень используется вместо любого Ментального атрибута, который нужен для проверки, однако до метачеловеческого мозга пилоту далеко. Сталкиваясь с чем-то новым и неожиданным, программа-пилот должна сделать проверку Уровня Устройства * 2 против порога, который устанавливает ведущий, основываясь на том, насколько сложная задача встала перед программой. Если проверка провалена, пилот беспечно продолжает делать то, что делал, или просто застывает, ожидая указаний.

АВТОСОФТ (Autosofts)

Автософт — специализированные программы, созданные для того, чтобы повышать эффективность дронов. Другими словами, у людей есть навыки, у дронов — автософт. Уровень автософта колеблется между 1 и 6. У дрона есть некоторое количество слотов для автософта и киберпрограмм, равное половине его Уровня Устройства, округлённого в большую сторону. Переключение автософта и программ — Сложная Виртуальная Операция.

Ниже приведён короткий список программ из числа автософта. Если в названии автософта есть термин [Модель], это означает, что для каждой модели нужен свой тип этого автософта. Например, автософт «Стальная Рысь: Маневрирование» будет работать только на дронах модели «Стальная Рысь», и будет бесполезен, если вы используете «Ниссан Джеккрэббит» или «Доберман».

Ясный взгляд (Clearsight): Аналогичен навыку Внимательность, но для дрона.

Радиоэлектронная борьба (Electronic Warfare): Аналогичен навыку РЭБ (радиоэлектронная борьба), но для дрона.

[Модель] Уклонение ([Model] Evasion): Этот автософт учит автопилот дрона избегать захвата Сенсорами.

[Модель] Маневрирование ([Model] Maneuvering): Аналогичен навыку Управление [Вид транспорта], с той лишь разницей, что применяется лишь конкретной моделью дрона.

[Модель] Скрытность ([Model] Stealth): Этот автософт позволяет дрону определённой модели действовать настолько скрытно, насколько это возможно. Аналогичен навыку Инфильтрации, но для дрона.

Наведение [Оружие] ([Weapon] Targeting): Это аналог навыка Стрельбы из орудий, однако распространяется он только на орудие конкретной модели. Если у вас на дроне установлен «Инграм Смартган», вам, соответственно, понадобится автософт Наведение «Инграм Смартган».

Если дрон — слейв риггерской панели управления и на нём не запущены какие-то свои программы, он использует программы, запущенные на РПУ. Количество этих программ может превосходить лимиты дрона.

КИБЕРПРОГРАММЫ РИГГЕРОВ

Риггеры могут использовать определённое число киберпрограмм, которыми обычно пользуются декеры. Программы, приобретённые для РПУ, нельзя использовать на кибердеках; обратное тоже верно. Как и в случае с деками, на РПУ не может быть запущено несколько программ одного типа одновременно, даже если вы переименуете какие-то из них. Ниже приведён список полезных программ для хитроумных риггеров и их обычной работы. Для более детальной информации посмотрите секцию «Матрица» (с. ____).

Шифрование: +1 Фаервол.

Очистка сигнала: Шумовой фильтр 2 уровня.

Инструментарий: +1 Обработка Данных.

Виртуальная память: 2 дополнительных слота для программ; устройство получает 1 дополнительную ячейку Виртуального урона, которому не может сопротивляться, когда атаковано.

Броня: бонус +2 к кубам на проверки сопротивления Виртуальному урону.

Фильтр биоотдачи: бонус +2 к кубам на проверки сопротивления урону от биоотдачи.

Страж: уменьшает дополнительный урон от меток на 1 ЗУ за метку.

Панцирь: бонус +1 к проверкам сопротивления Виртуальному урону и урону от биоотдачи, складывается с бонусами других программ.

Ускользание: бонус +2 к кубам на проверки защиты против операций Отслеживания Пользователя.

Пелена: Позволяет обходить правила для образов Матрицы.

ДРОНЫ В БОЮ (Drone Combat)

Правила боя для дронов аналогичны правилам боя для персонажей из плоти и крови; они приведены в главе **Бой** (с. ____). Особые правила, касающиеся Стрельбы из орудий и использования Сенсоров, вы найдёте там же (с. ____).

ВОСПРИЯТИЕ ДРОНОВ (Drone Perception)

Дрон анализирует обстановку, совершая Проверку Управления + Ясного Взгляда [Сенсоры]. Если вы запрыгнули в дрона, то вы делаете Проверку Внимательности +

Интуиции [Сенсоры]. Или же вы можете использовать весь комплекс датчиков дрона, если дрон им оснащён.

ИНФИЛЬТРАЦИЯ ДРОНА (Drone Infiltration)

Иногда дрону требуется быть скрытным. В таких обстоятельствах нужно учитывать несколько вещей. Когда дрон действует независимо, он бросает Пилот + Скрытность [Управляемость] против Внимательности + Интуиции [Ментальный]. Также вам неплохо переключить дрона в режим невидимки, в противном случае любой, кто осмотрит местность через Матрицу, увидит его образ и вся маскировка пойдёт прахом. Если в дрон запрыгнули вы, то используется проверка Скрытность + Интуиция [Управляемость] против Внимательности + Интуиции [Ментальный]; и, когда вы в дроне, вам тоже следует переключить персону в режим невидимки.

ИНИЦИАТИВА ДРОНОВ (Drone Initiative)

Атрибут инициативы дронов, действующих самостоятельно, равен Уровню Пилота * 2, и он получает дополнительные 3кб Куба Инициативы (максимум 4кб). Когда в дрона кто-то запрыгнул, дрон использует инициативу риггера в ДР.

ПОЧИНКА ДРОНОВ (Repairing Drones)

У дрона есть два счётчика урона: счётчик Физического и счётчик Виртуального. Если хоть один заполнится— прощай, птичка: дрон либо полностью разрушен и годится разве что на запчасти, или прожарен до состояния кирпича, и необходимо полностью заменить его начинку. Однако до того момента, как последняя ячейка будет заполнена, урон, нанесённый дрону, ещё можно исправить.

Если вы чините Физические повреждения, используйте правила для строительства и починки на с. _____. Чтобы починить Виртуальные повреждения, посмотрите секцию **Починка виртуальных повреждений**, с. ____.

Если испортились и корпус, и электронная начинка дрона, то починка вам обойдётся куда дороже, чем покупка нового дрона. Но если этот дрон чем-то вам дорог, разве оно того не стоит?

Пример.

Драйвер расслабленно откидывается на спинку кресла своего модифицированного авто «Еврокар Вествинд»: в данный момент он несёт дозор— наблюдает за собственной командой. Он подключён к панели удалённого управления (РПУ) «Мэрск Спайдер», на которой запущен автософт *Фильтр Биоотдачи*, *Очистка Сигнала*, и *Ясный Взгляд*, и к которой подсоединены слейвы: дроны «Оптик-Икс», Вертодрон, «LDSD-41» и сам автомобиль «Вествинд». Драйвер пока не запрыгнул ни в одно из устройств, вместо этого наблюдая за обстановкой из ВР. Все его дроны и РПУ работают в режиме невидимки, однако свой «Еврокар» он оставил видимым в Матрице, чтобы не выглядеть подозрительно.

Спайк— декер, который питает к Драйверу серьёзную неприязнь; у них резкие разногласия по вопросу, стоит ли Драйверу встречаться с сестрой Спайка. Спайк припарковался в ближайшем переулке, где-то в пятидесяти метрах от Драйвера. В ДР он видит только машину Драйвера и его копеечный комmlink, поэтому подключается к своей «Ренраку Цуруги» и начинает сканировать местность. Спайк настроил деку на

создание неприятностей (Атака 6, Проникновение 3, Обработка Данных 5, Фаервол 5) и включил режим невидимки.

Спайк использует операцию Виртуальная Проницательность, зная, что где-то в радиусе 100 метров есть РПУ Драйвера и его вертодрон, работающие в режиме невидимки. Он бросает Компьютерную грамотность + Интуицию [Обработка Данных], в то время как Драйвер и его дрон делают бросок на Логику + Проникновение. У Спайка выпало по меньшей мере два чистых успеха, что позволило ему обнаружить оба устройства. Он не может обнаружить «Оптик-Икс» или «LDSD-41», потому что они слишком далеко.

Из образа Спайка вытягиваются светящиеся шипы, когда он использует Взлом на Лету, пытаясь поставить метку на вертодрон. В обычном случае Спайк бросал бы Хакинг + Логику [Проникновение] против Интуиции + Фаервола, однако вертодрон — слейв РПУ, и может использовать её Фаервол. Проверка Спайка успешна: один из шипов втыкается в образ дрона, и растворяется, превращаясь в переливающуюся всеми цветами радуги эмблему в виде мишени. Метка на вертодрон поставлена, а заодно и метка на РПУ Драйвера, поскольку это устройство-мастер.

Пока не обнаруженный, Спайк наносит второй удар. Сейчас он ставит две метки за раз и получает штраф -4. Бросок на Хакинг + Логику [Проникновение] против Интуиции + Фаервола, и вертодрон получает больше успехов. Неверный шаг: на Спайке появляется метка. Поскольку вертодрон — устройство, его владелец Драйвер получает метку на Спайке. Игры в прятки закончены.

Ведущий говорит, что время бросать инициативу, и начинаются Боевые Ходы.

Значения Инициативы таковы: Спайк 23, Драйвер 19, вертодрон 14.

Раунд Инициативы начинает Спайк со своими 23. Он выходит из режима невидимки и использует новую операцию Взлома (вертодрона) на лету (Хакинг + Логика [Проникновение] против Интуиции + Фаервол) и получает 2 чистых успеха. Сейчас у него 2 метки на персоне Драйвера.

Вертодрон активирует Полную Виртуальную Защиту, что понижает Значение его Инициативы, однако даёт ему бонус, равный Уровню его Пилота (который он использует вместо Интуиции). Он не предпринимает действий в свою Фазу Действий, поскольку ему не было отдано никаких команд.

Как только на образе Спайка появляется метка Драйвера, последний замечает противника в пятидесяти метрах от себя. Он узнаёт его образ, и понимает, что за хрень происходит. Он совершает Простое Действие, Отправка Сообщения, чтобы велеть вертодрону атаковать транспортное средство, в котором сидит Спайк. Второе Простое Действие он тратит на то, чтобы велеть вертодрону следить за машиной, и, если та попытается уехать, следовать за ней.

Теперь, когда ему даны указания, что делать, дрон, который не действовал в свою Фазу Действий, вылетает из аллеи и начинает атаковать машину, обстреливая её гелевыми пулями, как ему и было приказано. Бросков никто не делает, поскольку Оглушающий урон не повреждает машину, разве что её покраску, и шума от него много.

Ведущий понижает Значение Инициативы на 10, и начинает следующий Раунд Инициативы: Спайк 13, Драйвер 9, Вертодрон -6 (он уже потерял 10 инициативы, потому что использовал Полную Виртуальную Защиту).

До Спайка не доходит, что пули — гелевые, и он швыряет в вертодрон Инфошип. Он бросает Кибербой + Логика [Атака] против Интуиции + Фаервол. Поскольку дрон — слейв Драйвера, то хакер противостоит Интуиции и Фаерволу Драйвера, плюс его Силе Воли, поскольку вертодрон использует Полную Виртуальную Защиту. Он наносит 4 урона образу вертодрона в Матрице.

Драйвер использует Простое Действие, Отправка Сообщения, чтобы приказывать вертодрону приземлиться и перезагрузиться. Из-за защитного манёвра, совершённого недавно, вертодрон не может действовать на этом ходу, и пока не может выполнить команду.

В этом Раунде Инициативе Фаза Действия осталась только у Спайка, и он снова использует Инфошип, однако бросок у него плохой, он проигрывает проверку и получает 1 ячейку виртуального урона от кода, который Фаервол отбил в него.

Начинается следующий Боевой Ход, и новые Значения Инициативы таковы: Спайк 17, Драйвер 21, Вертодрон 22, «Оптик-Икс» 16.

Вертодрон приземляется и перезагружается. Драйвер активирует глушилку 4 Уровня в своём «Вествинде», и использует Отправку Сообщения, чтобы приказать «LDSD-41» (который стреляет настоящими пулями, бронебойными, если быть точным) прицелиться для выстрела, но не открывать огонь без соответствующей команды.

Спайк использует Отправку Сообщения и велит машине убираться отсюда, затем проверяет Уровень Тревоги, чтобы узнать, не привлёк ли он нежелательного внимания (и узнаёт, что да, привлёк). Автопилот машины кидает инициативу, получает 18 и сразу же уменьшает её на 10, поскольку Раунд Инициативы этого Боевого Хода уже закончился; таким образом, он будет действовать в значение 8.

«LDSD-41» использует два Простых Действия на Прицеливание.

Второй Раунд Инициативы начинается со следующими Значениями Инициативы: Спайк 7, Драйвер 11, вертодрон перезагружается, «LDSD-41» 6, «Американ» Спайка 8.

Драйвер использует операцию Запрыгнуть в ригнутое устройство, чтобы запрыгнуть в свой «Вествинд», просто на всякий случай.

Машина Спайка выезжает из переулка и направляется прочь, неукоснительно соблюдая все правила дорожного движения.

Спайк использует действие Управление Устройством, перехватывая контроль у автопилота, и валит куда подальше.

«LDSD-41» использует два Простых Действия на Прицеливание.

Начинается третий Раунд Инициативы (Значения Инициативы: Спайк -3, Драйвер 1, Вертодрон перезагружается, «LDSD-41» -4, «Американ» Спайка -2); начинается и заканчивается, когда Драйвер, посмеиваясь на улепётывающей машине, использует Отправку Сообщения Спайку, чтобы сказать: «Мы поговорим позже».

В конце Боевого Хода вертодрон завершает перезагрузку и возвращается онлайн, чистый, без меток.

Начинается новый Боевой Раунд, и новые Значения Инициативы таковы: Спайк 24, Драйвер 23, вертодрон 18, «LDSD-41» 16, машина Спайка 14.

Спайк использует операцию Инфошип, атакуя РПУ Драйвера. Он бросает Кибербой + Логика [Атака] против Интуиции + Фаервола и наносит РПУ 3 ячейки урона.

Драйвер использует действие Отправка Сообщения, чтобы отправить Спайку сообщение следующего содержания «А мог бы голову тебе пробить! Уходи!», и следующее— тоже Отправка Сообщения— чтобы приказать «LDSD-41» начать огонь.

«LDSD-41» палит и почти выводит машину из строя.

Спайк использует Отправку Сообщения, чтобы ответить: «Спокойствие. Увидимся позже».

Раздражённый, Драйвер возвращается к дозору. Тот факт, что ему пришлось тратить время на разборку с этими испорченным мальчишкой корпов, братом его девушки, выводит риггера из себя.

Отрывок из раздела «Street Gear», посвящённый дронам и транспортным средствам.

Все наименования моделей дронов и транспортных средств я переводила, опираясь на следующие правила (если кому интересно):

- 1) Аббревиатуры не переводятся. Так и пишутся латиницей.*
- 2) Названия реальных брендов и фирм переводятся/транслитерируются так, как принято официально.*
- 3) Названия марок транспортных средств (Граулер, Мирейж и т.п.) не переводятся, но транслитерируются. В случае японского, корейского и китайского языка используется официально принятая транскрипция (в случае Японии— Поливанов, в случае Китая— ханьюй пингьинь; так что не удивляйтесь, увидев такие написания, как «Юнькхай», это типа правильно... Хоть как оно читается даже по-русски, я затрудняюсь сказать).*
- 4) Названия марок русских транспортных средств переводятся.*
- 5) Названия дронов тоже по возможности переводятся, поскольку название частенько указывает на облик дрона, что важно ввиду отсутствия иллюстраций (в т.ч. и в оригинале).*

Рваное форматирование обусловлено тем, что, по моему мнению, куда удобнее, когда описание дрона или транспорта рядом с табличкой, где указаны характеристики одного. В оригинале одна табличка на несколько разделов, я же сделала отдельную для каждый секции.

ДРОНЫ И ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА (VEHICLES and DRONES)

Атрибуты транспортных средств описаны в разделе **Транспортные средства**, с. _____. Также у них есть небоевой атрибут, **Вместимость** (Seating), который определяет, сколько людей могут уместиться в транспортном средстве (включая того, кто будем управлять). Также при необходимости одно «место» может использоваться для размещения 250 килограмм груза. Количество мест (для людей) может быть увеличено в полтора раза, если набиться, как сельди в бочку, однако это понизит Скорость и Управляемость транспортного средства на 1. Так что вы можете посадить на квадрацикл ещё одного метачеловека, или, наплевав на правила безопасности, набить салон своего седана народом, однако ваше транспортное средство будет куда менее прытким, чем обычно.

МОДИФИКАЦИИ ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА		
<i>Модификация</i>	<i>Доступность</i>	<i>Стоимость</i>
Риг-интерфейс (Rigger interface)	4	1000¥
Стандартное установленное орудие (Standard weapon mount)	8F	2500¥
Тяжёлое установленное оружие (Heavy weapon mount)	14F	5000¥
Ручное управление орудием (Manual operation)	+1	+500¥

Риг-интерфейс (Rigger interface): Встроенная в транспортное средство, эта модификация позволяет вам использовать риг-модуль, чтобы запрыгивать в устройство и управлять им напрямую, через виртуальную реальность, с полным эффектом присутствия. С обычным риг-интерфейсом можно управлять устройством как соединившись с ним напрямую, через оптоволоконный кабель, так и через беспроводное соединение. См. **Быть машиной**, с. _____.

Установленные орудия (Weapon mounts): На транспортных средствах можно установить орудия, количество которых не должно превышать **Тело транспортного средства / 3** (округлённое в меньшую сторону), причём Тело без учёта бонусов от имплантов. **Стандартное** орудие подразумевает штурмовую винтовку (assault rifle) любого типа или орудие меньшего размера и до 250 зарядов к нему. **Тяжёлое** орудие считается за два установленных орудия, и подразумевает любое оружие и боеприпасы к нему: либо до 500 патронов в патронных лентах, либо ракеты/снаряды, количеством до **Тела** транспортного средства. Все установленные орудия управляются удалённо и могут поворачивать дуло на 90 градусов как вертикально, как и горизонтально. Транспорт можно модифицировать так, чтобы управлять орудиями стало возможно вручную, но только в случае, если это транспортное средство, не дрон, плюс это будет строить дополнительных денег.

БАЙКИ (BIKES)

Для управления байками используется навык Управление Наземным Транспортom (Pilot Ground Craft). Большинство моделей оборудовано электрическими двигателями или гибридными двигателями на биотопливе.

БАЙКИ										
Наземный транспорт	Управляемость*	Скорость*	Ускорение	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Вместимость	Доступность	Цена
Додж Скут (Dodge Scoot)	4 / 3	3	1	4	4	1	1	1	—	3000¥
Халей-Девидсон Скорпион (Harley-Davidson Scorpion)	4 / 3	4	2	8	9	1	2	1	—	2000¥
Ямаха Граулер (Yamaha Growler)	4 / 5	3 / 4	1	5	5	1	1	1	—	5000¥
Судзуки Мирэйж (Suzuki Mirage)	5 / 3	6	3	5	6	1	2	1	—	8500¥
*Управляемость и Скорость описаны в следующем формате: на дороге/на бездорожье.										

Додж Скут (Dodge Scoot): Этот скутер работает на электричестве, а максимальная скорость, до которой он может разогнаться, вызовет разве что смех. Он компактный, экономичный, и дешево стоит, но ни один уважающий себя шедоураннер не будет ездить на нём ни за что на свете.

Харлей-Девидсон Скорпион (Harley-Davidson Scorpion): Это классический тяжёлый дорожный байк, напичканный хромом, с мощным корпусом, толстой бронёй, самого грозного вида. Очень популярен среди уличных банд определённого сорта, а также среди здоровых крепких орков и троллей, которые не беспокоятся о незначительных штучках вроде «да я ходячее клише». Этот байк достаточно крепкий, даже чтобы участвовать в гонках боевых байков.

Ямаха Гроулер (Yamaha Growler): Это крепкий байк-внедорожник используется на мотокроссах и в других экстремальных видах спорта; именно его вы частенько видите на фотографиях, заляпанного грязью, в паре с таким же заляпанным мотоциклистом. Он популярен среди любителей пощекотать нервишки, фанатов дикой природы, и контрабандистов, что промышляют мелкими партиями наркотиков.

Судзуки Мирэйж (Suzuki Mirage): Этот японский гоночный байк— быстрая машина с ровным ходом, популярная среди членов уличных банд иного типа— стоит упомянуть, что и «Судзуки», и «Мирэйж» любимы Резчиками, однако Древние предпочитают «Мирэйж» и подобные ему модели. Как и «Скорпион», «Мирэйж» частенько используют участники мотогонки.

МАШИНЫ (CARS)

Для управления машинами используется навык Управление Наземным Транспортom. Большинство из них оборудованы электрическими двигателями или гибридными двигателями на биотопливе.

МАШИНЫ										
Наземный транспорт	Управляемость*	Скорость*	Ускорение	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Вместимость	Доступность	Цена
С-N Джекреббит (C-N Jackrabbitt)	4 / 3	3	2	8	4	1	2	2	—	10000¥
Хонда спирт (Honda Spirit)	3 / 2	4	2	8	6	1	2	2	—	12000¥
Хендэ Син-Хён (Hyundai Shin-Hyung)	5 / 4	6	3	10	6	1	2	4	—	28500¥
Еврокар Вествинд 3000 (Eurocar Westwind 3000)	6 / 4	7	3	10	8	3	5	2	13	110000¥
Форд Америкар (Ford Americar)	4 / 3	3	2	11	6	1	2	4	—	16000¥
СК-Бентли Конкордат (SK-Bentley Concordat)	5 / 4	5	2	12	12	2	4	4	10	65000¥
Мицубиси Найтскай (Mitsubishi Nightsky)	4 / 3	4	2	15	15	3	5	8	16	320000¥
*Управляемость и Скорость описаны в следующем формате: на дороге/на бездорожье.										

Крислер-Ниссан Джекреббит (Chrysler-Nissan Jackrabbitt): Это дешёвый, повсеместно распространённый легковой электромобиль изготавливался в Северной Америке в течение нескольких десятилетий. Даже когда североамериканские фабрики остановились, в странах третьего мира появились десятки предприятий, которые изготавливали низкокачественные копии этой машины. А тот факт, что на дорогах по-прежнему множество «Джекреббитов», говорит, что модель до сих пор поддерживается.

Хонда Спирит (Honda Spirit): Этот двухместный трёхколёсный транспорт с блестящим корпусом популярен среди жителей муравейников, которым каждый день приходится ездить на работу из-за города. «Спирит» оборудован навесом-полусферой на случай плохой погоды, обработанной специальным химическим составом, что «*гарантирует нейтрализацию до 89% кислотного дождя*».

Хендэ Син-Хён (Hyundai Shin-Hyung): Этот дешёвый седан с четырьмя дверьми—мощная и быстрая машина, отлично подходит молодым работникам корпов, которые хотят продемонстрировать друзьям свою крутость социально приемлемым и конструктивным способом. Доступная по исключительно низким ценам, «Син-Хён»

зачастую сильно модифицируется любителями тюнинга с целью увеличения эффективности, вплоть до полной неузнаваемости. «Син-Хён» — дешёвая, быстрая и манёвренная модель. Что ещё нужно для счастья? Этот факт делает её очень популярной среди членов Тριάд и Якудза, так же как и среди головорезов богатых уличных банд и богатеньких детишек, которые любят шататься по трущобам.

Еврокар Вествинд 3000 (Eurocar Westwind 3000): Классическая машина, быстрая, с блестящим корпусом и низко расположенными сидениями идеально подходит как для бизнеса, так и для отдыха. Это спортивное авто, использующее технологии экономии топлива, сочетает в себе шик и производительность; большинство отбросов, что прокладывает себе путь сквозь тени, могут только мечтать о ней. Стильные очертания корпуса и мощный двигатель делают модель популярной среди фанатов авто, любящих поиграть мускулами.

Форд Америкар (Ford Americar): Этот седан с четырьмя дверьми имеет приемлемую цену, вместительный багажник и отличную систему безопасности. Благодаря такому счастливому сочетанию он был самой продаваемой машиной для семейных поездок в Северной Америке, до того, как уступил позиции «Меркьюри комет». «Америкар» — надёжная и экономичная машина, но не особо быстрая и совсем не стильная. Если вам нужно довезти четырёх металюдей из точки А в точку Б, «Форд Америкар» — самый простой и не привлекающий внимания способ сделать это. Машина не относится к числу шикарных или крутых, но иногда шик опасен для жизни.

Зедер-Крупп-Бентли Конкордат (Saeder-Krupp-Bentley Concordat): Этот роскошный седан, стильный, величественный и впечатляющий. Он быстрый и мощный, удобный и безопасный, отлично оборудованный, и, самое важное, он — символ определённого социального статуса. «ЗК-Бентли Конкордат» — это те машины, которые водят звёзды симсенса и орксплойтейшн^{**}-реперы. Если за рулём такой сидит раннер, значит, он достиг успеха. Либо он просто её спёр.

Мицубиси Найтскай (Mitsubishi Nightsky): Этот декадентский, безопасный и высокотехнологичный бронированный лимузин не для вас. Он для сотрудников корпораций, медиазвёзд и мистеров Джонсонов; только в их компании у вас есть шанс насладиться удобствами и роскошью салона «Найтская».

^{**} Музыкальный стиль; особенностью является то, что тексты исполняются на ор'зете, языке орков и троллей.

ГРУЗОВИКИ И ФУРГОНЫ (TRUCKS AND VANS)

Для управления грузовиками и фургонами используется навык Управление Наземным Транспортom. Большинство из них оборудованы электрическими двигателями или гибридными двигателями на биотопливе.

ГРУЗОВИКИ И ФУРГОНЫ										
Наземный транспорт	Управля- емость*	Скорость*	Ускорение	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Вместимость	Доступность	Цена
Тойота Гофер (Toyota Gopher)	5 / 5	4	2	14	10	1	2	3	—	25000¥
GMC Бульдог (GMC Bulldog)	3 / 3	3	1	16	12	1	2	6	—	35000¥
Ровер Модель 2072 (Rover Model 2072)	5 / 5	4	2	15	12	2	4	6	10	68000¥
Арес Рoadмастер (Ares Roadmaster)	3 / 3	3	1	18	18	3	3	8	8	52000¥
*Управляемость и Скорость описаны в следующем формате: на дороге/на бездорожье.										

Тойота Гофер (Toyota Gopher): Классический пикап с отличной подвеской для бездорожья, высокой управляемостью, и лояльной клиентской базой. Модель весьма неприхотлива, но уже немножко устарела, однако её часто можно увидеть на дорогах стран третьего мира и в сельской местности, особенно в НКА. Это не самая визная тачка, которую вы можете купить, однако её мощный двигатель и большой багажник, без сомнения, пригодятся, если потребуется перевезти большой груз.

GMC Бульдог Степ-Ван (GMC Bulldog Step-Van): Эта модель, изготовленная компанией «Дженерал Моторс», уже долгое время занимает первое место в списке продаж. «Бульдог Степ-Ван» — вместительный (и бронированный!) фургон для доставки грузов, которому отдают предпочтение почти все, начиная с легальных контор, занимающихся перевозками, и силовых структур, до крупных гагстерских сообществ и шедоураннеров. В фургоне достаточно места для людей, снаряжения, или чего-то ещё, что вам нужно перевезти, плюс двигатель и ходовая часть способны работать даже после получения значительных повреждений.

Ровер Модель 2072 (Rover Model 2072): Больше и мощнее, чем ему следовало бы быть, этот роскошный фургон— самый шикарный из всех фургонов, и так же, как «Бентли», служит символом высокого статуса. Ко всему прочему, он грозно выглядит благодаря своим размерам и оборудован для путешествий по дикой местности. Или, что случается куда чаще, по элитным городским кварталам. Это дорогое транспортное средство хорошо защищено и считается престижным, а потому становится всё более и более популярным среди отрядов охраны, которая должна действовать под прикрытием либо не привлекая внимания.

Арес Рoadмастер (Ares Roadmaster): Радуйся, чаммер, что можешь купить эту охерительную бронированную машину легально. Легальное предназначение «Рoadмастера»— перевозить грузы, которые по каким-то причинам требуется защитить; возможно, скорость и манёвренность этой модели как у танка, и быстрой её не назвать, однако она может без особого ущерба выдерживать огонь из маленьких орудий и даже попадание гранат. Многие команды с радостью пожертвуют ради такого долей быстроты.

ЛОДКИ (BOATS)

Для управления лодками используется навык Управление Водным Транспортom.

ЛОДКИ										
Водный транспорт	Управляемость	Скорость	Ускорение	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Вместимость	Доступность	Цена
Сэмьювэни Оттер (Samuvani Otter)	4	3	2	12	6	2	2	8	—	21000¥
Юнькхай Гала Тринити (Yongkang Gala Trinity)	5	6	3	10	6	1	1	3	8	37000¥
Морган Катлэс (Morgan Cutlass)	5	4	2	16	10	3	5	6	14R	96000¥

Сэмьювэни Крискрафт Оттер (Samuvani Criscraft Otter): Этот транспорт средних размеров обычно используется для водных прогулок, рыбалки, перевозки лёгких грузов, и различных вспомогательных задач. «Оттер»— лодка пример пять метров в длину, обтекаемой формы, с открытым корпусом из стеклопластика; она отлично подходит для выполнения повседневных задач, но на ней нет специального оборудования для действий в какой-то конкретной сфере.

Юнькхань Гала Тринити (Yongkang Gala Trinity): Этот маленький быстрый катер известен как любимый транспорт контрабандистов. Обычно он быстро собирается на месте из заранее подготовленных деталей и комплекта для сборки каркаса, причём товар помещается непосредственно внутрь корпуса; затем, по прибытии, «Тринити» вновь разбирается на части. Стоимость товара сполна компенсирует стоимость лодки, которая таким образом используется лишь единожды, и позволяет уйти с прибылью на руках.

Морган Катлэс (Morgan Cutlass): Популярная патрульная лодка. Снабжена двумя установленными тяжёлыми орудиями с ручным управлением (обычно это LMG) и комплектом высокочувствительных сенсоров.

СУБМАРИНЫ (SUBMARINES)

Для управления субмаринами используйте навык Управление Водным Транспортom.

СУБМАРИНЫ										
Водный транспорт	Управляемость	Скорость	Ускорение	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Вместимость	Доступность	Цена
Протей Лампрей (Proteus Lamprey)	3	2	1	6	6	1	3	4	—	14000¥
Вулкан Электронавт (Vulkan Electronaut)	3	3	1	12	10	4	4	2	10	108000¥

Протей Лампрей (Proteus Lamprey): В этом подводном глссере*, который обычно используется для инспекций и перевозок, есть место для четырех пассажиров, экипированных для дайвинга (несмотря на то, что «Лампрей» относится к субмаринам, он почти не защищает пассажиров от опасностей глубин). Военные модели «Лампрея» используются для водных операций по проникновению, в которых принимает участие морской спецназ, пользующийся особым снаряжением, например, подразделение «Морских котиков» СКАШ. «Лампрей» также снабжён отсеком для дронов, ёмкость которого позволяет разместить одного морского дрона среднего размера или меньше, для исследования глубин, которые пассажиры исследовать не могут.

Вулкан Электронавт (Vulkan Electronaut): Эта двухместная минисубмарина— самая дешёвая их числа доступных, к тому же модель представлена в немалом количестве вариаций, предназначенных для выполнения разных задач. Чаще всего используется при патрулировании, разведке на коротких дистанциях, или рейсах с целью доставки снабжения, однако также её может взять в кредит команда шедоураннеров, которая хочет подобраться к цели на воде с неожиданной стороны.

* Катер с V-образно вогнутым днищем.

ВОЗДУШНЫМИ СУДАМИ С НЕПОДВИЖНЫМ КРЫЛОМ (FIXED-WING AIRCRAFT)

Для управления воздушными судами с неподвижным крылом используется навык Управление Воздушным Транспортном.

САМОЛЁТЫ С ЖЕСТКИМ КРЫЛОМ										
Воздушный транспорт	Управляемость	Скорость	Ускорение	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Вместимость	Доступность	Цена
Артемис Найтвинг (Artemis Nightwing)	6	3	1	4	0	1	1	1	8	20000¥
Сессна C750 (Cessna C750)	3	5	3	18	4	2	2	4	8	146000¥
Р-Ф Фоккер Тундра-9 (R-F Fokker Tundra-9)	3	4	3	20	10	3	3	24	12	300000¥

Артемис Индастрис Найтвинг (Artemis Industries Nightwing): «Найтвинг» — старая модель ультралёгкого самолёта, очень похожая на те, что были в конце двадцатого века. «Найтвинг» оборудован скрытым в корпусе электромотором, благодаря чему он почти не шумит и не греется. Изначально это было сделано, чтобы снизить отрицательное влияние на окружающую среду, в том числе и «шумовое загрязнение», однако возник любопытный побочный эффект: подобные качества небольшой, похожей на планер модели приходится весьма на руку, если нужно проскользнуть куда-то, сохраняя скрытность. «Найтвинг» популярен в среде авиалюбителей из сельской местности, контрабандистов, и всех, кто отдаёт предпочтение классическому незаметному проникновению.

Сессна C750 (Cessna C750): Этот гражданский самолёт с двойным пропеллером может перевозить пассажиров, лёгкие грузы, или использоваться для наблюдения. Благодаря простоте конструкции и экономичности, а также доступной цене, многие — естественно! — сочли, что он будет хорош для перевозки контрабанды.

Рено-Фиат Фоккер Тундра-9 (Renault-Fiat Fokker Tundra-9): Этот джет-амфибия отлично подходит для перевозки тяжёлых грузов и людей, и ему не нужна взлётная полоса для посадки. Он используется корпоративными службами снабжения, чтобы доставлять ресурсы в комплексы в труднодоступных районах, Пробуждёнными охотниками и браконьерами, чтобы преследовать особенно опасную дичь. «Фоккер Тундра-9» относится к типу амфибий; конструкция джета позволяет держаться на поверхности воды, что позволяет ему как садиться на воду, так и взлетать с неё.

ВЕРТОЛЁТЫ (ROTORCRAFT)

Вертолётами управляют, используя навык Управление Воздушным Транспортном.

ВЕРТОЛЁТЫ										
Воздушный транспорт	Управляемость	Скорость*	Ускорение	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Вместимость	Доступность	Цена
Арес Дрэгон (Ares Dragon)	4	4	3	22	8	3	3	18	12	355000¥
Ниссан Хаунд (Nissan Hound)	5	4	3	16	16	2	4	12	13R	425000¥
Нортроп Весп (Northrup Wasp)	5	5	3	10	8	3	3	1	12R	86000¥

Арес Дрэгон (Ares Dragon): Это подвижный, крепкий грузовой вертолёт с двойным пропеллером используется для выполнения самых разных задач как в городах, так в труднодоступных регионах Шестого Мира. Элитные силы «Фаервоч», подразделения «Странствующего Рыцаря», часто пользуются этой моделью для доставки тяжёлых грузов в места военных действий, а иногда и на самой войне, как гибридным транспортом, который может применяться и для перевозки солдат, и как боевой тяжеловооружённый вертолёт.

Ниссан Хаунд (Nissan Hound): Это ультрасовременный транспортный вертолёт, который использует Японский Императорский Флот, а также отряды особого назначения по всему миру. Не удивительно, что также он весьма популярен среди корпоративной охраны быстрого реагирования, особенно японских корпов (japanacorp), включая Красных Самураев Ренраку. Эта модель поставляется оборудованная двумя установленными орудиями, чтобы обеспечить защиту драгоценного груза, даже если его приходится эвакуировать с места военных действий или с территории, где очень трудно посадить вертолёт.

Нортроп Весп (Northrup Wasp): Этот одноместный вертолёт создавался специально для полиции и охранных служб. «Весп» — легкобронированный транспорт с установленным тяжёлым орудием — обычный ответ охраны корпораций на проблему под названием «шедоураннеры», если они сочтут её достаточно серьёзной.

САМОЛЁТЫ ВЕРТИКАЛЬНОГО И КОРОТКОГО ВЗЛЁТА/ПОСАДКИ (VTOL/VSTOL)

Транспорт, использующий реактивный двигатель, управляется с помощью навыка Управление Воздушным Транспортном.

САМОЛЁТЫ С ЖЕСТКИМ КРЫЛОМ										
Воздушный транспорт	Управляемость	Скорость	Ускорение	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Вместимость	Доступность	Цена
Арэс Вэнчер (Ares Venture)	5	7	4	16	14	4	4	6	12F	400000¥
GMC Баньши (GMC Banshee)	6	8	4	20	18	4	6	12	24F	2500000¥
Фед-Боинг Комьютер (Fed-Boing Commuter)	3	3	3	16	8	3	3	30	10	350000¥

Арэс Вэнчер (Ares Venture): Этот маленький, легкобронированный аппарат собирается из готовых частей на экологических фабриках, и используется контрабандистами по всему миру. Несмотря на то, что контрабандисты приобретают очень много таких моделей, «Вэнчером» пользуются и для совершенно легальных дел, для охраны, или военных операций. Чаще всего «Вэнчер» применяется в качестве грузового или пассажирского транспорта; существуют также модели, оборудованные тяжёлым вооружением и крепкой бронёй, предназначенные для патрулирования. «Вэнчер» охотно покупают жители стран третьего мира.

GMC Баньши (GMC Banshee): Этот быстрый сверхзвуковой воздушный транспорт— классический, образцовый «ти-бёрд»; об этом красноречиво свидетельствуют броня, вооружение, и комплект сенсоров. Военные пользуются легкобронированной моделью для перевозок и разведопераций, а элита контрабандистов любит использовать «Баньши», когда приходится пересекать границу, поскольку она может лететь сквозь каньоны на высокой скорости и низко, невидимая для радаров.

Федерейтед Боинг Комьютер (Federated Boeing Commuter): Этот пассажирский конвертоплан широко используется по всему миру для перемещений внутри города: порхает от одного корпоративного аэропорта в другой, перевозя туда-сюда корпоративный планктон. Шедоураннеры редко приобретают эту модель, однако могут столкнуться с ней, особенно если их забег связан с добычей чего-либо или с охраной.

ПОХОЖИЕ МОДЕЛИ

Вы не найдёте и двух моделей транспортного средства, которые были бы абсолютно одинаковыми, однако многие из них очень похожи. На каждую доступную в продаже модель из числа описанных ниже приходится несколько родственных моделей, моделей-клонов, подражаний, конкурентов, которые носят то же имя, однако различаются маркировкой, стилистикой, и годом изготовления. Это даёт вам возможность отразить огромный выбор марок и брендов, который есть у персонажа, и среди которых он может выбирать что-то согласно своим предпочтениям и знаниям, не забывая игромеханику десятками почти ничем не отличающихся друг от друга машин. Между «одинаковыми

моделями» нет разницы, если не считать марки, и, если ведущий так решит, цены связанных с брендом модификаций, либо небольшого, на очко-другое, различия пары атрибутов.

ТРАНСПОРТНОЕ СРЕДСТВО	ПОХОЖИЕ МОДЕЛИ
Додж Скут	Хендэ Хоппер, Энтертеймент Систем Папуз
Харлей-Дэвидсон Скорпион	BMW Блитцен, НИКА-ГАЗ Титан
Ямаха Гроулер	Эво Фалькон, НИКА-ГАЗ Росомаха
Судзуки Мирэйж	Ямаха Рэпир, Сандерклауд Контрэйл
Крислер-Ниссан Джекреббит	Пежо 112, Опель Луна
Хонда Спирит	У-син Бризер, Тойота Газель
Хендэ Син-Хён	BMW 400GT, GMC Коммодор
Еврокар Вествинд 3000	Порше Агилар, Феррари Диаболус
Форд Америкар	Меркьюри Комет, Хонда Ситизен
S-C Бентли Конкордат	GMC Кадиллак Ноктюрн, BMW X89
Мицубиси Найтскай	Роллс Ройс Фазтон
Тойота Гофер	ГАЗ Р-179, У-син Пхэнь Ёу 4х4
GMC Бульдог Стэп-Ван	Рено-Фиат Еврован, Ацтехнолоджи Гавернор
Ровер Модель 2072	Арэс Хаммер, Тойота Костер
Арес Рoadмастер	Эсприт Индастрис Сорорита, Ренраку Камэкити
Сэмьювэни-Крискрафт Оттер	GMC Аутрайдер, Келебриан Нимф
Юнъкхань-Гала Тринити	Земля-Полтава Крест, Келебриан Дарт
Морган Катлэс	Сёрфстар Марин Сикоп, Мессершмит-Кавасаки Харбор Сэнтри
Протей Лампрей	Кальмаар Сифукс, Тойота TLM-2
Вулкан Электронавт	Протей Эксплорер, Ацтехнолоджи Джейд Драйвер
Артемис Индастрис Найтвинг	IFMU Спатц, Судзуки Вингмэн
Сэссна С750	Лир-Сэссна Ровер
Рено-Фиат Фоккер Тундра 9	Аэробус JPFV-03, Тойота TX13
Арэс Дрэгон	Хьюз Стэлиэн
Нортроп Васп	Локхид Кестрель, Ренраку Дрэгонфлай
Арэс Вэнчер	Кэскэйд Скрэча, Джэдзянь Шэньинь Индастрис Раптор
GMC Баньши	Ацтехнолоджи Лобо
Федерейтед Боинг Коммьютер	Хьюз-Аэроспэйс Дэйтрэйдер

МИКРОДРОНЫ (MICRODRONES)

Навык, который используется для управления микродроном, зависит от конкретного дрона.

МИКРОДРОНЫ										
Дрон	Управляемость	Скорость	Ускорение	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Вместимость	Доступность	Цена
Сиавасэ Канмуси (Shiawase Kanmushi)	4	2	1	0	0	3	3	—	8	1000¥
Микроглизсер Белла-Сикорского (S-B Microskimmer)	3	3	1	0	0	3	3	—	6	1000¥

Сиавасэ Канмуси (Shiawase Kanmushi): Этого четвероного дрона-«жука» с первого взгляда сложно отличить от настоящего насекомого. Он идеально подходит, если нужно проникнуть в какое-либо закрытое помещение; присоски на конечностях в сочетании с маленькой массой позволяют ему передвигаться по стенам и по потолку. Тем не менее, «Канмуси» довольно хрупок, и легко сломается, если на него кто-то наступит или он попадёт в зону действия стирателя тегов (tag eraser). Для управления этим дроном используется навык Управление Шагоходом (Pilot Walker skill).

Микроглизсер Белла-Сикорского (Sikorsky-Bell Microskimmer): Бесшумный и прочный, этот дискообразный глизсер меньше фрисби, и может скользить даже по поверхности воды. Дрон движется на воздушной подушке, но его двигатель небольшой и довольно слабый. Микроглизсер легче заметить, чем «Канмуси», однако он всё равно очень маленький. Для управления дроном используется навык Управление Наземным Транспортom; добавляется специализация управления транспортом на воздушной подушке (hovercraft specialization).

МИНИДРОНЫ (MINIDRONES)

МИНИДРОНЫ										
Дрон	Управляемость	Скорость	Ускорение	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Вместимость	Доступность	Цена
МСТ Муха-Шпион (MST Fly-Spy)	4	3	2	1	0	3	3	—	8	2,000¥
Палящее Око Хорайзон (Horizon Flying Eye)	4	3	2	1	0	3	3	—	8	2,000¥

Палящее око Хорайзон (Horizon Flying Eye): Этот сферический летающий дрон удерживается в воздухе благодаря разнонаправленным соплам. Размером с глазное яблоко, он может катиться по земле, однако для преодоления препятствий, например, ступеней или бордюров, он вынужден подниматься в воздух. Версия с встроенной световой (flash-pak) и дымовой гранатой стоит на 500¥ больше; детонация этой гранаты уничтожает дрон. Для управления «Оком» используйте навык Управление Воздушным Транспортном.

МСТ Муха-шпион (MST Fly-Spy): Дрон корпорации Мицухама— размером с крупное насекомое, и выглядит так же, однако может подниматься куда выше. Он может служить «глазом в небе», и весьма полезен обитателям теней, поскольку его трудно заметить. Для управления этим дроном используется навык Управление Воздушным транспортом.

МАЛЕНЬКИЕ ДРОНЫ (SMALL DRONES)

МАЛЕНЬКИЕ ДРОНЫ										
Дрон	Управляемость	Скорость	Ускорение	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Вместимость	Доступность	Цена
Ацтехнолоджи Краулер (Aztechnology Crawler)	4	3	1	3	3	4	3	—	4	4000¥
Локхид Оптик-Х2 (Lockheed Optic-X2)	4	4	3	2	2	3	3	—	10	21000¥

Ацтехнолоджи Краулер (Aztechnology Crawler): Передвигающийся на железных «лапках», этот небольшой дрон может легко преодолевать ступеньки и другие препятствия. Сконструированный для шпионажа в труднопроходимой сельской местности и городах, «Краулер» — крепкое и эффективное устройство. Его программа-Пилот на голову выше пилотов всех остальных дронов. Для управления этим «Краулером» используется навык Управление Шагоходом.

Локхид Оптик-Х2 (Lockheed Optic-X2): Конструкция этого стесл-дрона напоминает миниатюрный самолёт вертикального взлёта. Он размером примерно с кибердеку, если не учитывать крылья, которые, для удобства транспортировки, складываются, когда дрон не на ходу. Когда же его запускают, то он становится величиной с большого ястреба или какую-нибудь другую хищную птицу. Благодаря запатентованной технологии сокрытия следов, эта модель пользуется большой любовью агентов разведки и шедоураннеров. Все Проверки Внимательности, направленные на то, чтобы заметить «Оптик-Х2» (увидеть, услышать, обнаружить с помощью радаров) получают штраф -3 к кубам. Этим дроном управляют с помощью навыка Управление Воздушным транспортом.

СРЕДНИЕ ДРОНЫ (MEDIUM DRONES)

СРЕДНИЕ ДРОНЫ										
Дрон	Управляемость	Скорость	Ускорение	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Вместимость	Доступность	Цена
Арес Дуэлянт (Ares Duelist)	3	3	1	4	4	3	3	—	5R	4,500¥
GM-Ниссан Доберман (GM-Nissan Doberman)	5	3	1	4	4	3	3	—	4R	5,000¥
МСТ-Ниссан Винто-Дрон (MCT-Nissan Roto-Drone)	4	4	2	4	4	3	3	—	6	5,000¥

Арес Дуэлянт (Ares Duelist): Это антропоморфный дрон-шагоход,— диковина, которую некоторые могут назвать новинкой. Он был сконструирован для патрулирования, и передвигался на двух ногах, подобно охранникам-металюдям, а его основным оружием являлись наручные клинки (blade-arms). Впоследствии облик его конечностей был изменён: стилизован под традиционную *ойорой*, самурайскую броню, которую носят Красные Самураи Ренраку, что, конечно, было ехидным подколом мегакорпа-конкурента. Будучи нишевым товаром, редко за пределы своей ниши выходящим, «Дуэлянт» обладает двумя уникальными преимуществами. Во-первых, издалека этого дрона можно перепутать с метачеловеком, из-за антропоморфного силуэта первого, что очень полезно при охране комплексов, страдающих от нехватки персонала. Во-вторых, его наручные клинки, как утверждают, чуть более эффективны в сражении с духами, чем тактика остальных дронов— палить из пушек... или много палить из пушек. Этот дрон поставляется с уникальным автософтом Уровня 3, Наведение (Мечи), и оборудован особыми установленными орудиями— парой мечей. (Установленные мечи нельзя заменить другими орудиями, однако можно установить дополнительные орудия, используя обычные правила модификации) Для управления этим дроном используется навык Управление Шагоходом.

GM-Ниссан Доберман (GM-Nissan Doberman): Этот патрульный дрон на гусеничном ходу может эффективно охранять указанную территорию как днём, так и ночью. На нём установлено стандартное орудие. Для управления «Доберманом» используется навык Управление Наземным Транспортom.

МСТ-Ниссан Верто-Дрон (MCT-Nissan Roto-Drone): Верто-Дрон— серьёзная машинка с пропеллерами на крыльях, которую, благодаря простоте конструкции, легко менять и модифицировать. При расчете количества модификаций и орудий, которые можно установить, считайте, что Значение Тела этого дрона выше на 3. Для управления им используется навык Управление Воздушным Транспортom.

БОЛЬШИЕ ДРОНЫ (LARGE DRONES)

БОЛЬШИЕ ДРОНЫ										
Дрон	Управляемость	Скорость	Ускорение	Тело	Броня	Пилот	Сенсор	Вместимость	Доступность	Цена
Киберспейс Дизайн Далматинец (C-D Dalmatian)	5	5	3	5	5	3	3	—	6R	10000¥
Стальная Рысь (Steel Lynx)	5	4	2	6	12	3	3	—	10R	25000¥

Киберспейс Дизайн Далматинец (Cyberspace Designs Dalmatian): Этот большой и крепкий разведывательный дрон, конструкцией напоминающий вертолёты вертикального взлёта, может зависать в воздухе, а также имеет довольно-таки прочный корпус при сравнительно небольшом весе. Он размером с газонокосилку, когда не активирован; запущенный, он величиной с дельтаплан. И «Одинокая Звезда», и «Странствующий Рыцарь» лицензировали эту модель для слежки и наблюдения в городах. Для управления «Далматинцем» используется навык Управления Воздушным Транспортom.

Боевой Дрон Стальная Рысь (Steel Lynx Combat Drone): Крепкая машина для наземного боя, «Стальная Рысь» снабжена четырьмя «ногами», которые заканчиваются колёсами, и поставляется в комплекте с установленным тяжёлым оружием. Для управления этим дроном используется навык Управления Наземным Транспортom.

Переводчик: Nalia

Этот перевод предназначен для некоммерческого использования.