

Имя персонажа: Агити Десаи
 Раса/архетип: Клон
 Карьера: академик
 Игрок:

GENESYS

ANDROID
 SHADOW OF THE
 BEANSTALK



НАВЫКИ

ОБЩИЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ	БОЕВЫЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ
Атлетика (Сила)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Артиллерия (Лов)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Бдительность (Воля)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Ближний бой (Сила)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Внимание (Сме)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Грубая сила (Сила)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Вождение (Лов)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Дальний бой (лёгкое оружие) (Лов)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Выдержка (Воля)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Дальний бой (тяжёлое оружие) (Лов)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Выживание (Сме)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	СОЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ
Жульничество (Сме)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Запугивание (Воля)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Компьютеры (взлом) (Инт)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Лидерство (Хар)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Компьютеры (кибер-безопасность) (Инт)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Обаяние (Хар)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Координация (Лов)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Обман (Сме)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Медицина (Инт)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Переговоры (Хар)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Механика (Инт)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	НАВЫКИ ЗНАНИЙ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ
Пилотирование (Лов)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Наука (Инт)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Скрытность (Лов)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Общество (Инт)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Стойкость (Сила)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Сеть (Инт)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Уличная интуиция (Сме)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	НОВЫЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ
Управление (Инт)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢		<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Хладнокровие (Хар)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢		<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
				<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
				<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢

ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	НАВЫК	УРОН	КРИТ	ДИСТАНЦИЯ	ОСОБЕННОСТИ
Электрошок	Ближний бой	6	5	Вплотную	Оглушающий урон, Оглушение 4
Кулаки	Грубая сила	2	5	Вплотную	Дезориентация 1, Нокдаун

ИТОГОВЫЙ ОПЫТ

210

ДОСТУПНЫЙ ОПЫТ

5

МОТИВАЦИЯ

ДОСТОИНСТВО: терпение

Благодаря её обучению в качестве репетитора и учителя, Адити невероятно терпелива и почти всегда сохраняет спокойствие.

ЖЕЛАНИЕ: принадлежность

Адити ищет семью или сообщество, где она будет своей и где к ней не будут относиться как к «вещи».

НЕДОСТАТОК: обработка

Даже после побега Адити всё ещё борется со своей психической обработкой, требующей от неё подчинения людям и не позволяющей причинять им вред.

СТРАХ: раскрытие

Адити боится, что другие (особенно Мила) узнают, что она клон или, того хуже, беглый клон.

ЗАМЕТКИ

Адити — клон, искусственное создание «Дзинтаки Байотек». Она — одна из тысяч клонов Десаи, разработанных в качестве репетиторов и няnek для детей из богатых и высокопоставленных семей. Адити, как и другие клоны, была обработана для повиновения людям любой ценой. Но по какой-то причине в обработке была крошечная трещина, и у Адити развилась страсть к свободе. Будучи няней двух маленьких детей в богатой семье, Адити медленно воровала деньги и устанавливала контакты в преступном мире Нью-Анджелеса. И однажды она просто ушла и начала новую жизнь.

Человек по имени Тянь Шунь дал ей новое удостоверение и укрытие в Басе-де-Кайямбе. Теперь Адити работает подпольным доктором и ассистентом исследователя. Она прячет штрих-код клона на своей шее за высокими воротниками, рассчитывая на то, что клоны Десаи всегда были редкими и потому её не должны узнать. После того как она помогла Миле Браун с производственной травмой, а Тэму Камаке — с отторгающимися генномодифицированными мышечными имплантатами, она стала частью группы друзей. Она старается скрыть свою природу клона, особенно от Милы. Они отлично сдружились, и потому риск потерять её пугает Адити больше всего.

СНАРЯЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ И БРОНЯ:

куртка со скрытой бацитканью (+1 к защите, +1 к поглощению), электрошок

ЭКИПИРОВКА:

3 лечебных пластыря (болеутоляющее), переносной медкомплект (может проводить проверки Медицины без штрафа), поддельное удостоверение Нью-Анджелеса, УПД

ДЕНЬГИ: 238 кредитов

УСЛУГИ

ПРЕДЛАГАЕМЫЕ:

ОКАЗАННЫЕ: большая услуга (преступники). Адити в большом долгу перед Тянь Шунем, боссом среднего уровня из организации «14к». Тянь помог Адити обжиться в Басе-де-Кайямбе и изготовил ей поддельное удостоверение, в котором указано, что Адити — человек. Взамен он периодически просит Адити подбивать счета его части организации, а однажды потребовал залатать одного из своих раненых бойцов. Он дал ясно понять, что ожидает большего в будущем.

КРИТИЧЕСКИЕ ТРАВМЫ

ТЯЖЕСТЬ

РЕЗУЛЬТАТ

⬢	
⬢	
⬢	
⬢	
⬢	
⬢	
⬢	
⬢	
⬢	
⬢	

ТАЛАНТЫ И ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

НАЗВАНИЕ

СТРАНИЦА

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Недооценённый	SotB 27	▶ Совершая встречную проверку, добавляйте A к её результату.
Остроумный ответ 1	ОКП 74	▶ Один раз за сцену можете использовать этот талант, чтобы свободным действием вне хода добавить ⚡ к проверке социального навыка другого персонажа.
Пристойное поведение 1	ОКП 74	▶ Когда совершаете проверку социального навыка в культурной компании (определяется вашим ведущим), можете свободным действием получить 1 усталость, чтобы добавить A к результату проверки.
Упорство 1	ОКП 75	▶ Увеличьте порог усталости персонажа на 1 (уже учтено).
Хирург 2	ОКП 75	▶ Когда вы совершаете проверку Медицины для исцеления ран, цель исцеляет две дополнительные раны.
Высокомерное поведение 2	SotB 48	▶ Другие персонажи добавляют ⚡ к проверкам социальных навыков, нацеленных на вас.
Встречное предложение 2	ОКП 75	▶ Один раз за игровую встречу вы можете выбрать в пределах средней дистанции одного противника, не являющегося главарём, и совершить встречную проверку Переговоров против Выдержки. В случае успеха цель в замешательстве до конца своего следующего хода. Потратьте ⚡ , чтобы сделать цель союзником до конца сцены (на усмотрение ведущего).
		▶

Имя персонажа: Тэм Камака
Раса/архетип: ген-мод
Карьера: охотник за головами
Игрок:

GENESYS

ANDROID
 SHADOW OF THE
 BEANSTALK



НАВЫКИ

ОБЩИЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ	БОЕВЫЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ
Атлетика (Сила)	<input type="checkbox"/>		Артиллерия (Лов)	<input type="checkbox"/>	
Бдительность (Воля)	<input type="checkbox"/>		Ближний бой (Сила)	X	
Внимание (Сме)	<input type="checkbox"/>		Грубая сила (Сила)	X	
Вождение (Лов)	X		Дальний бой (лёгкое оружие) (Лов)	<input type="checkbox"/>	
Выдержка (Воля)	X		Дальний бой (тяжёлое оружие) (Лов)	X	
Выживание (Сме)	<input type="checkbox"/>		СОЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ
Жульничество (Сме)	<input type="checkbox"/>		Запугивание (Воля)	X	
Компьютеры (взлом) (Инт)	<input type="checkbox"/>		Лидерство (Хар)	<input type="checkbox"/>	
Компьютеры (кибер-безопасность) (Инт)	<input type="checkbox"/>		Обаяние (Хар)	<input type="checkbox"/>	
Координация (Лов)	<input type="checkbox"/>		Обман (Сме)	<input type="checkbox"/>	
Медицина (Инт)	<input type="checkbox"/>		Переговоры (Хар)	<input type="checkbox"/>	
Механика (Инт)	<input type="checkbox"/>		НАВЫКИ ЗНАНИЙ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ
Пилотирование (Лов)	<input type="checkbox"/>		Наука (Инт)	<input type="checkbox"/>	
Скрытность (Лов)	<input type="checkbox"/>		Общество (Инт)	<input type="checkbox"/>	
Стойкость (Сила)	X		Сеть (Инт)	<input type="checkbox"/>	
Уличная интуиция (Сме)	X		НОВЫЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ
Управление (Инт)	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	
Хладнокровие (Хар)	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	

ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	НАВЫК	УРОН	КРИТ	ДИСТАНЦИЯ	ОСОБЕННОСТИ
Оглушающая дубинка	Ближний бой	5	5	Вплотную	Дезориентация 3, Оглушающий урон
Укрепленные клепаные перчатки	Грубая сила	4	4	Вплотную	Дезориентация 1, Нокдаун

ИТОГОВЫЙ ОПЫТ

200

ДОСТУПНЫЙ ОПЫТ

0

МОТИВАЦИЯ

ДОСТОИНСТВО: целеустремлённость

Если Тэм собирается преуспеть в жизни, он знает, что ему нужно делать всё возможное и ещё немного больше.

ЖЕЛАНИЕ: богатство

Тэм всегда ждёт следующего куша, который позволит ему обустроить свою жизнь.

НЕДОСТАТОК: гордыня

Тэм гордится своей независимостью и навыками, но эта гордость может привести его к неверным решениям и ошибкам.

СТРАХ: неудача

Тэм ненавидит саму идею провала и боится, что может облажаться на работе (особенно перед своими друзьями).

ЗАМЕТКИ

Тэма в жизни всегда вели две цели: желание быть лучшим и столь же сильное желание получать за это хорошие деньги. Он некоторое время думал о работе в частной охранный фирме, но быстро понял, что работа охотника за головами куда сложнее и будет лучше оплачиваться.

Тэм подружился с Гарри Рейнсом в надежде, что старый частный детектив научит тонкостям поиска людей в городе с полумиллиардом жителей. За прошедшие годы они начали обмениваться заданиями, лучше подходящими их специализациям: Гарри платят за расследование и выслеживание людей, а Тэму — за их захват.

Тэм в итоге стал ядром для их компании друзей. Он встретился с Зоуи, когда она наняла его, чтобы выследить не оплатившего работу клиента, и заплатил Винсу, чтобы найти цели, прячущиеся в трущобах. А что до Милы — эти двое ходят в один спортзал и быстро стали напарниками в тренировках. Мила познакомилась Тэма с Адити, когда его тело грозило отторгнуть его генномодифицированные мускулы. Хотя он никогда этого и не упоминал, он молча благодарит Адити, удаляя все присылаемые ему из базы данных ДПНА ордера на её арест как «беглого клона» со своего УПДА.

СНАРЯЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ И БРОНЯ:

лёгкая нательная броня (+2 к поглощению), оглушающая дубинка, укрепленные клепаные перчатки

ЭКИПИРОВКА:

2 лечебных пластыря (болеутоляющее), набор отмычек (добавляйте к проверкам взлома замков), оковы для рук, 3 пары снэп-наручников, разгрузочный пояс

ДЕНЬГИ: 70 кредитов

УСЛУГИ

ПРЕДЛАГАЕМЫЕ:

ОКАЗАННЫЕ: услуга (ДПНА). Тэм в своё время несколько раз перебежал дорогу силам правопорядка. Сержант Лана Хэллис из отделения Басе-де-Кайямбе разобралась с проблемой Тэма, когда пойманный им человек обвинил его в применении излишней силы. Хэллис стёрла обвинение из записей, и теперь Тэм знает, что за ним должок перед ней и её друзьями из ДПНА.

КРИТИЧЕСКИЕ ТРАВМЫ

ТЯЖЕСТЬ

РЕЗУЛЬТАТ

ТАЛАНТЫ И ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

НАЗВАНИЕ

СТРАНИЦА

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Ген-мод (улучшенные мускулы)	SotB 107	▶ Перед тем как совершить проверку Грубой силы или Атлетики, вы можете свободным действием получить 1 усталость, чтобы добавить ✨ к результату.
Улучшенные генные модификации	SotB 29	▶ Один раз за игровую встречу, когда вы используете ген-моды, чтобы модифицировать проверку, вы можете свободным действием потратить очко сюжета, чтобы добавить ✨ ✨ к проверке.
Закалённый 1	ОКП 73	▶ Увеличьте порог ран персонажа на 2 (уже учтено).
Уличный боец 1	SotB 45	▶ Когда вы дезориентируете или сбиваете с ног цель, выполнив проверку Грубой силы, цель также получает 2 раны.
Второе дыхание 2	ОКП 73	▶ Один раз за сцену вы можете свободным действием использовать этот талант, чтобы вылечить 2 усталости.
Оборонительная тактика 2	ОКП 76	▶ Один раз в раунд вы можете получить 1 усталость и использовать этот талант манёвром. Затем, до конца своего следующего хода, усиливайте сложность всех проверок ближнего боя против вас на одну ступень.
Бросок 3	SotB 51	▶ Можете использовать этот талант, чтобы действием совершить встречную проверку Грубой силы против Стойкости, выбрав целью противника плотную к вам. При успехе цель оказывается сбита с ног и обездвигнута до конца вашего следующего хода. Если цель является приспешником или соперником, вы можете потратить ⚡, чтобы вместо этого вывести цель из строя (но не убить).
		▶

Имя персонажа: Гарри Рейнс
 Раса/архетип: органик
 Карьера: следователь
 Игрок:



2 СИЛА 3 ЛОВКОСТЬ 2 ИНТЕЛЛЕКТ 3 СМЕКАЛКА 3 ВОЛЯ 2 ХАРИЗМА

ПОГЛОЩЕНИЕ 3 ПОРОГ РАН 14 ПОРОГ УСТАЛОСТИ 13 Б/Д ЗАЩИТА 1 | 1



НАВЫКИ

ОБЩИЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ	БОЕВЫЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ
Атлетика (Сила)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢	Артиллерия (Лов)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Бдительность (Воля)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢	Ближний бой (Сила)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Внимание (Сме)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢	Грубая сила (Сила)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Вождение (Лов)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢	Дальний бой (лёгкое оружие) (Лов)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Выдержка (Воля)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢	Дальний бой (тяжёлое оружие) (Лов)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Выживание (Сме)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢	СОЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ
Жульничество (Сме)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢	Запугивание (Воля)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Компьютеры (взлом) (Инт)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢	Лидерство (Хар)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Компьютеры (кибер-безопасность) (Инт)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢	Обаяние (Хар)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Координация (Лов)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢	Обман (Сме)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Медицина (Инт)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢	Переговоры (Хар)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Механика (Инт)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢	НАВЫКИ ЗНАНИЙ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ
Пилотирование (Лов)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢	Наука (Инт)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Скрытность (Лов)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢	Общество (Инт)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Стойкость (Сила)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢	Сеть (Инт)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Уличная интуиция (Сме)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢	НОВЫЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ
Управление (Инт)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢		<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Хладнокровие (Хар)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢		<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢

ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	НАВЫК	УРОН	КРИТ	ДИСТАНЦИЯ	ОСОБЕННОСТИ
Стреломётный пистолет	Дальний бой (лёгкое оружие)	4	2	Средняя	Высококритичное 2, Проникающее 2
Кулаки	Грубая сила	2	5	Вплотную	Дезориентация 1, Нокдаун

ИТОГОВЫЙ ОПЫТ

210

ДОСТУПНЫЙ ОПЫТ

0

МОТИВАЦИЯ

ДОСТОИНСТВО: адаптируемость

Когда дела идут не так, Гарри с лёгкостью находит выход из ситуации.

ЖЕЛАНИЕ: справедливость

Несмотря на все усилия игнорировать обострённое чувство справедливости, Гарри хочет, чтобы все виновные предстали перед судом.

НЕДОСТАТОК: гнев

Гарри немного вспыльчив, что особенно проявляется, когда люди рядом с ним страдают.

СТРАХ: ответственность

Гарри ненавидит осознавать, что люди полагаются на него в каких-то вещах и что он может подвести их.

ЗАМЕТКИ

Гарри Рейнс проклят острым чувством справедливости и стремлением следовать ему в деле. Он пошёл в ДПНА, чтобы изменить мир, но понял лишь, насколько департамент полон коррупции и сколько его коллег было подкуплено мафией и корпорациями. Поэтому он ушёл в отставку и стал частным детективом. Работа детектива не так хорошо платит по счетам, как работа полицейского, но она позволяет Гарри браться за дела, которые ему нравятся, и отказываться от тех, которые не дадут ему спать по ночам. Годы наблюдения за худшим, что люди делают друг с другом, придали ему злобно-насмешливый, усталый образ, который прячет его страх того, что люди рядом с Гарри могут пострадать, и его злбу, когда это происходит.

Гарри и Тэм Камака были друзьями, делившими одно офисное помещение для своих контор долгие годы. Гарри также знаком с Винсом, поскольку мошенник информировал его о новостях криминального мира. Через них он познакомился с остальными в группе. Он особенно уважает Адити и почти полностью уверен, что он единственный в группе, кто раскусил, что она — беглый клон.

СНАРЯЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ И БРОНЯ:

жилет со скрытой бакилкой (+1 к защите, +1 к поглощению), стреломётный пистолет

ЭКИПИРОВКА:

2 лечебных пластыря (болеутоляющее), коммуникатор, УПД, фетровая шляпа, фонарик

ДЕНЬГИ: 89 кредитов

УСЛУГИ

ПРЕДЛАГАЕМЫЕ: малая услуга (ДПНА). Годы службы Гарри в ДПНА позволяют ему просить бывших и действующих представителей ДПНА о некоторых услугах (см. талант Годы в погонах).

ОКАЗАННЫЕ:

КРИТИЧЕСКИЕ ТРАВМЫ

ТЯЖЕСТЬ

РЕЗУЛЬТАТ

◆◆◆◆◆	
◆◆◆◆◆	
◆◆◆◆◆	
◆◆◆◆◆	

ТАЛАНТЫ И ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

НАЗВАНИЕ

СТРАНИЦА

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Готов ко всему	SotB 25	▶ Один раз за игровую встречу вы можете свободным действием вне хода перенести одно очко сюжета из набора ведущего в набор игроков.
Годы в погонах 1	SotB 47	▶ Получите Дальний бой (лёгкое оружие) как карьерный навык. Один раз за игровую встречу можете запросить небольшую услугу от нынешнего или бывшего сотрудника ДПНА или правительства Нью-Анджелеса, даже если у них нет перед вами долгов.
Закалённый 1	ОКП 73	▶ Увеличьте порог ран персонажа на 2 (уже учтено).
Выхватывание 1	ОКП 73	▶ Один раз в раунд, в свой ход, можете использовать этот талант, чтобы достать или убрать одно легкодоступное оружие или предмет свободным действием.
Плохой полицейский 2	SotB 47	▶ Можете потратить А А при проверке Обмана или Запугивания, чтобы усилить одну последующую проверку социального навыка союзника один раз. Проверка должна совершаться против того же персонажа, что и ваша первая проверка, и должна происходить в той же сцене.
Зондирующий вопрос 2	SotB 49	▶ Когда вы причиняете усталость оппоненту с помощью социального навыка, то можете нанести цели 3 дополнительных усталости, если вы знаете Недостаток или Страх оппонента.
		▶
		▶

Имя персонажа: Винс Мэллори
 Раса/архетип: луНатик
 Карьера: мошенник
 Игрок:

GENESYS

ANDROID
 SHADOW OF THE
 BEANSTALK



НАВЫКИ

ОБЩИЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ	БОЕВЫЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ
Атлетика (Сила)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Артиллерия (Лов)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Бдительность (Воля)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Ближний бой (Сила)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Внимание (Сме)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Грубая сила (Сила)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Вожделение (Лов)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Дальний бой (лёгкое оружие) (Лов)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Выдержка (Воля)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Дальний бой (тяжёлое оружие) (Лов)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Выживание (Сме)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	СОЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ		
Жульничество (Сме)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Запугивание (Воля)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Компьютеры (взлом) (Инт)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Лидерство (Хар)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Компьютеры (кибер-безопасность) (Инт)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Обаяние (Хар)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Координация (Лов)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Обман (Сме)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Медицина (Инт)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Переговоры (Хар)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Механика (Инт)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	НАВЫКИ ЗНАНИЙ		
Пилотирование (Лов)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Наука (Инт)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Скрытность (Лов)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Общество (Инт)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Стойкость (Сила)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Сеть (Инт)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Уличная интуиция (Сме)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	НОВЫЕ НАВЫКИ		
Управление (Инт)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢		<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Хладнокровие (Хар)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢		<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢

ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	НАВЫК	УРОН	КРИТ	ДИСТАНЦИЯ	ОСОБЕННОСТИ
Ручная пушка с компенсатором	Дальний бой (лёгкое оружие)	7	3	Средняя	Ограниченный боезапас 4
Кулаки	Грубая сила	1	5	Вплотную	Дезориентация 1, Нокдаун

ИТОГОВЫЙ ОПЫТ

220

ДОСТУПНЫЙ ОПЫТ

0

МОТИВАЦИЯ

ДОСТОИНСТВО: остроумие

Винс никогда не медлит с умным ответом или забавным комментарием.

ЖЕЛАНИЕ: слава

Винс хочет стать знаменитостью в криминальном мире Нью-Анджелеса.

НЕДОСТАТОК: безрассудство

Винс всегда сначала действует, а потом разбирается с последствиями (если до них вообще доходит).

СТРАХ: безызначность

Самый большой страх Винса — что все забудут о его существовании и он умрёт безвестным среди миллионов в Нью-Анджелесе.

ЗАМЕТКИ

Выросший в окружении последствий Лунного мятежа и Межмировой войны, Винс всегда воспринимал Землю как один большой источник возможностей, сияющий над лунным горизонтом. Все деньги, заработанные им во множестве делишек, пошли на одну мечту — билет на Землю. Переехав в Нью-Анджелес, Винс понял, что он оказался куда меньшей рыбешкой в аквариуме на полмиллиарда человек, чем думал. Другие могли впасть в смятение, будучи подростком без денег, без друзей и опыта жизни в большом городе; но Винс окупился в эту суматоху сразу и с головой. Он пару раз прокололся, в особенности — с аферой, которая вогнала его в долги перед «Лос-Скорпионес». Но в основном Винс уходит с дел с большим числом кредитов, чем теряет, и сейчас медленно зарабатывает себе имя в подпольном мире.

Он познакомился с Гарри Рейнсом, когда детектив начал приходить к нему за информацией. Затем Винс быстро втянулся в группу, особенно хорошо поладив с Милой (он любит подшучивать над ней почти так же сильно, как общаться с человеком, прошедшим много времени в космосе). Он также выяснил, что не так с Адити (тебе не обмануть мошенника!), но держит это при себе. В конце концов, раскрыть её личность — значит нарушить его ключевой принцип: не душить своих друзей.

СНАРЯЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ И БРОНЯ:

прочная одежда (+1 к поглощению), ручная пушка с компенсатором отдачи

ЭКИПИРОВКА:

1 лечебный пластырь (болеутоляющее), набор для маскировки, 2 стимулятора (вылечивает всю усталость, а в конце сцены наносит 6 усталости), УПД, фальшивый жетон ДПНА

ДЕНЬГИ: 260 кредитов

УСЛУГИ

ПРЕДЛАГАЕМЫЕ:

ОКАЗАННЫЕ: **большая услуга (преступники).** Пару лет назад Винс провернул идеальную аферу и заставил целых два этажа дома престарелых Нью-Анджелеса инвестировать свои сбережения в фальшивую букмекерскую схему. К несчастью, одним из престарелых джентльменов, потерявших тысячи кредитов, был дедушка Макса Ботеллы, печально известного бандита «Лос-Скорпионес». Винс выплатил обратно каждый украденный кредит каждой из его жертв (именно поэтому он всё ещё жив), но Макс явно дал Винсу понять, что за ним долг. И довольно крупный.

КРИТИЧЕСКИЕ ТРАВМЫ

ТЯЖЕСТЬ

РЕЗУЛЬТАТ

ТАЛАНТЫ И ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

НАЗВАНИЕ

СТРАНИЦА

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Мастер нулевой гравитации	SotB 30	▶ Не считаете локацию с невесомостью пересечённой местностью.
Находчивый	SotB 30	▶ Один раз за игровую встречу после совершения проверки вы можете свободным действием потратить очко сюжета, чтобы перебросить до двух костей из набора.
Остроумный ответ 1	ОКП 74	▶ Один раз за сцену можете использовать этот талант, чтобы свободным действием вне хода добавить 🎲 к проверке социального навыка другого персонажа.
Опыт в сфере обслуживания 1	SotB 45	▶ После совершения проверки Обаяния можете свободным действием получить 1 усталость, чтобы отменить 🎲.
Быстрое реагирование 1	ОКП 72	▶ Можете получить 1 усталость, чтобы использовать этот талант и свободным действием добавить 🎲 к проверке Бдительности или Хладнокровия, которую совершаете, чтобы определить порядок инициативы.
Двуручная стрелковая стойка 2	SotB 49	▶ Если у вас во второй руке ничего нет при выполнении боевой проверки навыка Дальний бой (лёгкое оружие), то добавьте 🎯 к результату.
Контакты в трущобах 2	SotB 49	▶ Один раз за игровую встречу вы можете потратить очко сюжета, чтобы использовать этот талант свободным действием и воспользоваться своими контактами в криминальном мире, узнав, где находится (в пределах Нью-Анджелеса) другой персонаж.
Отшутиться 3	SotB 50	▶ Когда вы становитесь целью проверки социальных навыков, генерирующей 🎲 🎲 или 🎲, можете использовать этот талант, чтобы свободным действием вне хода потратить эти результаты и уменьшить усталость, которую получите от этой проверки на 4. Затем персонаж, совершавший проверку, получает количество усталости, равное этому уменьшению.

Имя персонажа: Зоуи Ортега
 Раса/архетип: органик
 Карьера: техник
 Игрок:

GENESYS

ANDROID
 SHADOW OF THE
 BEANSTALK



НАВЫКИ

ОБЩИЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ	БОЕВЫЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ
Атлетика (Сила)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢	Артиллерия (Лов)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢
Бдительность (Воля)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢	Ближний бой (Сила)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢
Внимание (Сме)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢	Грубая сила (Сила)	X	▢▢▢▢▢▢
Вождение (Лов)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢	Дальний бой (лёгкое оружие) (Лов)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢
Выдержка (Воля)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢	Дальний бой (тяжёлое оружие) (Лов)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢
Выживание (Сме)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢	СОЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ		
Жульничество (Сме)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢	Запугивание (Воля)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢
Компьютеры (взлом) (Инт)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢	Лидерство (Хар)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢
Компьютеры (кибер-безопасность) (Инт)	X	▢▢▢▢▢▢	Обаяние (Хар)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢
Координация (Лов)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢	Обман (Сме)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢
Медицина (Инт)	X	▢▢▢▢▢▢	Переговоры (Хар)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢
Механика (Инт)	X	▢▢▢▢▢▢	НАВЫКИ ЗНАНИЙ		
Пилотирование (Лов)	X	▢▢▢▢▢▢	Наука (Инт)	X	▢▢▢▢▢▢
Скрытность (Лов)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢	Общество (Инт)	X	▢▢▢▢▢▢
Стойкость (Сила)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢	Сеть (Инт)	X	▢▢▢▢▢▢
Уличная интуиция (Сме)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢	НОВЫЕ НАВЫКИ		
Управление (Инт)	X	▢▢▢▢▢▢		<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢
Хладнокровие (Хар)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢		<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢
				<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢
				<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢

ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	НАВЫК	УРОН	КРИТ	ДИСТАНЦИЯ	ОСОБЕННОСТИ
Хромоломы	Грубая сила	6	4	Вплотную	Залповое 1
2 самодельные оглушающие гранаты	Дальний бой (лёгкое оружие)	8	5	Короткая	Взрыв 8, Деориентация 3, Оглушающий урон, Ограниченный боезапас 1

ИТОГОВЫЙ ОПЫТ

210

ДОСТУПНЫЙ ОПЫТ

0

МОТИВАЦИЯ

ДОСТОИНСТВО: любознательность

Зоуи никогда не встречала проблемы, которую ей не хотелось бы разрешить, или устройства, которое ей не хотелось бы разобрать.

ЖЕЛАНИЕ: амбиции

Зоуи хочет владеть своей ремонтной мастерской или сервисной фирмой.

НЕДОСТАТОК: жадность

Зоуи всегда пытается заработать больше и достичь большего и никогда не довольна тем, что у неё есть.

СТРАХ: бедность

Зоуи боится, что её зарождающийся бизнес развалится и что она окажется среди бедноты в трущобах.

ЗАМЕТКИ

Было время, когда вся жизнь Зоуи Ортега была распланирована. Она обучалась в университете Леви по гранту программы «Молодые строители» Правления Космолифта и после выпуска устроилась в департамент поддержки инфраструктуры ПКЛ. Она счастливо работала там в течение пяти лет, после чего её сократили и уволили, чтобы оптимизировать расходы департамента. Что ещё хуже, ПКЛ затем подало на неё в суд, чтобы возместить затраты на её обучение. В долгах и без работы, Зоуи оказалась бы в проблемной ситуации, если бы не наткнулась на программы переобучения и перенайма «Работы для людей». Они помогли ей реструктурировать долги, выиграть суд и начать работать в качестве наёмного техника. Теперь ей хоть и с трудом хватает на жизнь, но по крайней мере у неё есть шанс на успех.

Зоуи близко дружит с Милой Браун с их встречи на собрании «Работы для людей», и теперь они периодически тренируются вместе на боксёрском ринге. Тэм помог ей выбраться из проблемной ситуации, найдя клиента, который задолжал ей несколько тысяч. А если Винс собирается проверить аферу с корпорацией, она всегда готова предложить помощь в Сети. Она встречала пару других клонов Десаи в ПКЛ, но помалкивает о личности Адити (ей нравится Адити, и она воспринимает её освобождение как ещё один средний палец в сторону корпораций).

СНАРЯЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ И БРОНЯ:

прочная одежда (+1 к поглощению), 2 самодельные оглушающие гранаты, хромоломы (пара усиленных энергетическим полем кастетов)

ЭКИПИРОВКА:

Криписис (ледоруб, сила 3, необходимо использовать манёвр после применения), Ледяная стена (лёд, сила 5, защищает терминал), переносной модуль (компьютер, позволяющий Зоуи подключаться к Сети и проводить заботы; несёт в себе до двух ледорубов и двух блоков льда), переносной набор инструментов

ДЕНЬГИ: 81 кредит

УСЛУГИ

ПРЕДЛАГАЕМЫЕ: малая услуга (ПКЛ). Работа Зоуи в ПКЛ означает, что она может просить бывших коллег о некоторых услугах (см. талант Корпоративный планктон).

ОКАЗАННЫЕ: большая услуга («Работа для людей»). После того как Зоуи уволили из ПКЛ, она прошла несколько курсов рабочей переподготовки и обучения предпринимательству в «Работе для людей». Эти занятия помогли Зоуи начать свой независимый технический бизнес в Басе-де-Кайямбе. Зоуи не согласна с антиандроидной позицией «Работы для людей» (её уволили несмотря на то, что её нельзя было заменить на андроида, и считает, что корпорации в любом случае будут беспринципными), но она не отрицает, что находится в большом долгу перед профсоюзом.

КРИТИЧЕСКИЕ ТРАВМЫ

ТЯЖЕСТЬ

РЕЗУЛЬТАТ

◆	
◆	
◆	
◆	
◆	
◆	
◆	
◆	
◆	
◆	

ТАЛАНТЫ И ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

НАЗВАНИЕ

СТРАНИЦА

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Готов ко всему	SotB 25	▶ Один раз за игровую встречу вы можете свободным действием вне хода перенести одно очко сюжета из набора ведущего в набор игроков.
Корпоративный планктон 1	SotB 44	▶ Получите Знание (общество) как карьерный навык. Один раз за игровую встречу можете запросить небольшую услугу от действующего сотрудника Правления Космолифта, даже если у него нет перед вами долгов.
Доработки в коде 1	SotB 44	▶ При использовании Криписиса для взлома блока льда добавьте ▲ к результату проверки.
Поиск в Сети 1	SotB 45	▶ Имея доступ к Сети, можете использовать этот талант, чтобы дважды усилить следующую проверку Знаний, которую вы сделаете в этом ходу, а также усилить сложность этой проверки один раз. ❖ означает, что вы узнаёте какую-то, казалось бы, уместную и доверительную информацию, которая на деле оказывается полностью (и возможно, в опасной мере) ложной.
Крепость 2	ОКП 73	▶ Понижьте на 20 результат броска на критические травмы, полученный персонажем, до минимального 1.
Быстрая починка 2	SotB 49	▶ Вы можете потратить очко сюжета, чтобы использовать этот талант и манёвром временно починить один повреждённый предмет, с которым вы находитесь вплотную. В течение трёх раундов предмет можно использовать без штрафов, даже если он непригоден к эксплуатации. Когда этот эффект заканчивается, предмет получает одну дополнительную ступень повреждения. Если у него уже было сильное повреждение, он уничтожается и его нельзя отремонтировать.
		▶
		▶

Имя персонажа: Мила Браун
 Раса/архетип: Киборт
 Карьера: работага
 Игрок:

GENESYS

ANDROID
 SHADOW OF THE
 BEANSTALK



НАВЫКИ

ОБЩИЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ	БОЕВЫЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ
Атлетика (Сила)	X	▶▶▶▶▶	Артиллерия (Лов)	X	▶▶▶▶▶
Бдительность (Воля)	X	▶▶▶▶▶	Ближний бой (Сила)		▶▶▶▶▶
Внимание (Сме)		▶▶▶▶▶	Грубая сила (Сила)		▶▶▶▶▶
Вожделение (Лов)		▶▶▶▶▶	Дальний бой (лёгкое оружие) (Лов)		▶▶▶▶▶
Выдержка (Воля)		▶▶▶▶▶	Дальний бой (тяжёлое оружие) (Лов)	X	▶▶▶▶▶
Выживание (Сме)		▶▶▶▶▶	СОЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ		
Жульничество (Сме)		▶▶▶▶▶	Запугивание (Воля)		▶▶▶▶▶
Компьютеры (взлом) (Инт)		▶▶▶▶▶	Лидерство (Хар)		▶▶▶▶▶
Компьютеры (кибер-безопасность) (Инт)		▶▶▶▶▶	Обаяние (Хар)		▶▶▶▶▶
Координация (Лов)		▶▶▶▶▶	Обман (Сме)		▶▶▶▶▶
Медицина (Инт)		▶▶▶▶▶	Переговоры (Хар)		▶▶▶▶▶
Механика (Инт)	X	▶▶▶▶▶	НАВЫКИ ЗНАНИЙ		
Пилотирование (Лов)	X	▶▶▶▶▶	Наука (Инт)		▶▶▶▶▶
Скрытность (Лов)		▶▶▶▶▶	Общество (Инт)		▶▶▶▶▶
Стойкость (Сила)	X	▶▶▶▶▶	Сеть (Инт)		▶▶▶▶▶
Уличная интуиция (Сме)		▶▶▶▶▶	НОВЫЕ НАВЫКИ		
Управление (Инт)	X	▶▶▶▶▶			▶▶▶▶▶
Хладнокровие (Хар)		▶▶▶▶▶			▶▶▶▶▶

ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	НАВЫК	УРОН	КРИТ	ДИСТАНЦИЯ	ОСОБЕННОСТИ
Раздвижной гаечный ключ	Ближний бой	9	4	Вплотную	Громоздкое 3, Нокдаун
Лазерная винтовка (переделанный лазерный резак)	Дальний бой (тяжёлое оружие)	8	3	Средняя	Точное 1, Жжение 1, Подготовка 1

ИТОГОВЫЙ ОПЫТ
 200

ДОСТУПНЫЙ ОПЫТ
 0

МОТИВАЦИЯ

ДОСТОИНСТВО: отвага

Пилотировать орбитальный шаттл на высокой скорости через строительную зону или врывать-ся в драку, чтобы прогнать провокаторов на забавке, — ничто не заставляет Милу нервничать.

ЖЕЛАНИЕ: любовь

Мила не подаёт виду, но она хотела бы встретить кого-то приятного, кто был бы готов остаться с ней — и страховать её, пока она качает железо.

НЕДОСТАТОК: нетерпимость

Мила не любит клонов и биооридов, воспринимая их как «вещи», которые лишают работы её друзей.

СТРАХ: перемены

Мила хочет достойную и комфортную жизнь. Она любит стабильность и боится вещей, которые могут в корне всё изменить.

ЗАМЕТКИ

Существует мало профессий, в которых нужно таскать балки, сваривать опалубку и клепать противоастероидное бронирование по 10 часов за смену, одновременно пилотируя космический корабль и рассчитывая смену орбиты в уме. Но это то, чего Мила хотела в жизни — и почему она стала рабочей. Теперь она проводит по две недели наверху Стебля, строя и ремонтируя космические станции, а затем неделю в Нью-Анджелесе, тратя заработанные честным трудом кредиты. Это тяжёлая жизнь — и Мила ни за что не изменила бы ей ни на минуту.

Однако её выходные не были бы и вполнину такими весёлыми, если бы не время, проведённое с её лучшей подругой Адити. Они встретились, когда Мила сломала запястье и боялась, что навсегда потеряет подвижность в её некибернетической руке. Адити идеально её подлатала, и они начали проводить время вместе, когда Мила была не на смене. Хотя интересы у них совершенно разные, Миле нравится, когда её вытаскивают в картинные галереи и на пикники в парке Мачалилья; а она сама думает, что Адити наслаждается вечерами в лучших подпольных барах Басе-де-Кайямбе. Борьба в армрестлинге с Тэмом, сплетничать с Зоуи или закатывать глаза на шутки Винса — Мила обожает свою жизнь и друзей.

СНАРЯЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ И БРОНЯ:

лазерная винтовка (переделанный лазерный резак), раздвижной гаечный ключ, тяжёлый скафандр (+1 к поглощению)

ЭКИПИРОВКА:

кибернетическая рука (+1 к Силе), кибернетические аугментации дыхательной системы (без преимуществ), 1 лечебный пластырь (болеутоляющее), УПД, членская карта профсоюза

ДЕНЬГИ: 90 кредитов

УСЛУГИ

ПРЕДЛАГАЕМЫЕ: малая услуга («Работа для людей»). Членство Милы в профсоюзе означает, что она может просить других членов профсоюза о некоторых услугах (см. талант Член профсоюза).

ОКАЗАННЫЕ:

КРИТИЧЕСКИЕ ТРАВМЫ

ТЯЖЕСТЬ

РЕЗУЛЬТАТ

◆ ◆ ◆ ◆ ◆	
◆ ◆ ◆ ◆ ◆	
◆ ◆ ◆ ◆ ◆	
◆ ◆ ◆ ◆ ◆	

ТАЛАНТЫ И ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

НАЗВАНИЕ

СТРАНИЦА

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Приспособленность к кибернетике	SotB 28	▶ Один раз за игровую встречу вы можете свободным действием вне хода потратить одно очко сюжета, чтобы вылечить себе 2 усталости.
Член профсоюза 1	SotB 45	▶ Получите Управление как карьерный навык. Один раз за игровую встречу можете запросить небольшую услугу от члена «Работы для людей» или «Лиги людей», даже если у них нет перед вами долгов.
Упорство 1	ОКП 75	▶ Увеличьте порог усталости персонажа на 1 (уже учтено).
Изобретательный механик 1	SotB 45	▶ При совершении проверки Механики для починки перегрузки систем или повреждения корпуса транспорта почините одно дополнительное очко перегрузки систем или повреждений корпуса.
Базуки 2	SotB 47	▶ Порог нагрузки персонажа — 15, а не 10. Уменьшите значение свойства Громоздкое любого носимого оружия на 1, до минимального 3.
Уверенный водитель 2	SotB 48	▶ Вы можете потратить очко сюжета, чтобы использовать этот талант и свободным действием починить число очков перегрузки систем у транспорта, который вы ведёте, пилотируете или которым управляете, равное числу рангов в навыке Вождения, Пилотирования или Управления (в зависимости от навыка, требуемого для управления транспортом).
Телохранитель 3	SotB 49	▶ Один раз за раунд можете получить 1 усталость, чтобы использовать этот талант манёвром. Вы выбираете одного союзника, находящегося вплотную к вам. До конца вашего следующего хода вы улучшаете сложность всех боевых проверок, направленных против этого союзника, один раз.
		▶