

---

# ПРОБУЖДЕННОЕ СОЗНАНИЕ

---

**Правила:** Humanity Zero (H0) <http://humanity-zero.com/>

**Тема:** Карма

**Ключевые слова:** Механизмы, Знания, Перемены

## **Синопсис**

В мире мрачного будущего корпорации воюют за тела и умы людей, не прекращая круговорота страданий. В какой-то момент одна из них открывает и успешно испытывает технологию переноса сознания в информационное поле, что позволит человечеству пробудиться. Группа персонажей должна передать носитель с технологией представителю корпорации NooCorp Industries. Однако их оппоненты из Sharmut Inc. против подобного исхода и выпускают в мир вирус M.O.P., который уничтожит всех аугментически улучшенных людей на нижних ярусах Улья, включая персонажей игроков.

## **Авторы:**

[Данила «Ol Randir» Крылов](#)

[Василий «VOSTGO» Останин-Головня](#)

## ОГЛАВЛЕНИЕ

00: КОММЕНТАРИИ РАЗРАБОТЧИКОВ .....	4
00.01: СИСТЕМА .....	4
00.10: СТРУКТУРА ПРИКЛЮЧЕНИЯ .....	4
00.11: СОЗДАНИЕ МИРА .....	4
01: НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ .....	5
01.01: ЗАВЯЗКА ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ .....	5
01.10: НА САМОМ ДЕЛЕ .....	5
01.11: РАСШИРЕНИЕ СПИСКА ХОДОВ .....	6
01.11.01: Определение инфицирования (Оценить ситуацию) .....	6
01.11.10: Ход Противостоять заражению .....	6
01.11.11: Подключиться к «Бодхисаттве» .....	6
10: «ПРОБУЖДЕННОЕ СОЗНАНИЕ» .....	7
10.001: СЦЕНА 1. ЗАРАЖЕНИЕ .....	7
10.001.001: Ситуация .....	7
10.001.010: Впечатления .....	7
10.001.011: Опасности .....	7
10.001.100: Интересности .....	7
10.010: СЦЕНА 2. ОКОЛЬНЫМИ ПУТЯМИ .....	8
10.010.001: Ситуация .....	8
10.010.010: Впечатления .....	8
10.010.011: Опасности .....	8
10.010.100: Интересности .....	8
10.011: СЦЕНА 3. ВСТРЕЧА .....	9
10.011.001: Ситуация .....	9
10.011.010: Впечатления .....	9
10.011.011: Опасности .....	9
10.011.100: Интересности .....	9
10.100: СЦЕНА 4. ВЫХОД .....	10
10.100.001: Ситуация .....	10
10.100.010: Впечатления .....	10
10.100.011: Опасности .....	10
10.100.100: Интересности .....	10
10.101: СЦЕНА 5. ОСОЗНАНИЕ .....	11
10.101.001: Ситуация .....	11
10.101.010: Выступить на стороне Sharmut Inc. ....	11
10.101.011: Выступить на стороне NooCorp Industries .....	11

10.101.100: Выгрузить флеш-накопитель в сеть .....	11
11: СТОРОНЫ И УГРОЗЫ .....	12
11.001: КОРПОРАЦИИ И ГОСУДАРСТВЕННЫЕ СТРУКТУРЫ .....	12
11.001.01: NooCorp Industries .....	12
11.001.10: Sharmut Inc. ....	12
11.001.11: Медико-Биологическая Служба Улья (МБСУ) .....	12
11.010: ГРУППИРОВКИ.....	13
11.010.01: Культ Триединого бога.....	13
11.010.10: Клан SABBAH .....	13
11.010.11: Банда Красного Кулака .....	13
11.011: ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА.....	13
11.011.01: Джой «Хитрюга» Торнтон .....	13
11.011.10: Ворон .....	14
11.011.11: Фобетор .....	14
11.100: ПРОТИВНИКИ .....	15
11.100.001: Бандит из Красного Кулака.....	15
11.100.010: Оперативник МБСУ .....	15
11.100.011: Уличный самурай клана SABBAH .....	16
11.100.100: Фанатик Триединого бога.....	16
11.100.101: Ликвидатор Sharmut Inc.....	16
11.100.110: Осколок NooCorp Industries .....	16

## 00: КОММЕНТАРИИ РАЗРАБОТЧИКОВ

### 00.01: СИСТЕМА

Приключение «Пробужденное сознание» выполнено на основе системы настольно-ролевой игры в жанре киберпанк Humanity Zero (H0) на движке PbtA за авторством Major Blaskowitz. Приключение предназначено для 2-4 игроков и рассчитано на одну сессию (one shot).

### 00.10: СТРУКТУРА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение состоит из пяти сцен, включая открывающую и финальную. Каждая сцена описана крупными мазками, включающими в себя ситуацию на начало сцены, впечатления, возможные опасности (с которыми могут столкнуться персонажи) и интересности (которые могут найдены при Оценке ситуации или Поиске информации).

Сцены лишь задают общую последовательность повествования, однако вероятнее всего персонажи игроков не пойдут стандартным путем, и Zero придется создавать собственные сцены между предложенными пятью, чтобы создать интересное повествование.

### 00.11: СОЗДАНИЕ МИРА

Перед началом приключения Zero и игрокам рекомендуется сформировать собственный мир мрачного будущего на основе шаблона на странице 67 книги правил. В дополнение к предложенным там вопросам рекомендуется также проработать следующие:

- ◆ Что из себя представляет Улей? Где расположен географически и какое место занимает в мире?
- ◆ Что такое Нижние ярусы Улья? Чем жители нижних ярусов отличаются от остальных обитателей Улья?
- ◆ Кто контролирует Улей? Кто здесь реальная сила?
- ◆ Как в Улье относятся к Искусственному Интеллекту (ИскИнам)?

## 01: НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

### 01.01: ЗАВЯЗКА ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

На нижних ярусах Улья зафиксирована вспышка ранее неизвестной болезни, которая стремительно заражает сектор за сектором. Объявлена Биологическая Угроза «Красный Альфа». Ярус охватывает паника: в ближайшие часы военизированные подразделения Медико-Биологической Службы Улья (МБСУ) перекроют все входы и выходы, выставят карантинные блокпосты и оставят зараженных умирать на нижних ярусах Улья.

Как назло, вы оказываетесь прямо посреди карантинной зоны с флеш-носителем, содержащим единственный в мире алгоритм «Бодхисаттва», который корпорация NooCorp Industries готова обменять на значительную сумму в валюте и на поиски и добычу которого вы угробили последний месяц. При этом в носитель встроен система форматирования, которая уничтожит данные, если в течение 6 часов, они не будут переданы агенту NooCorp под псевдонимом Фобетор, ожидающему Вас за карантинным рубежом.

### 01.10: НА САМОМ ДЕЛЕ

Десятилетия корпорация NooCorp стремилась создать алгоритм, который позволил бы разорвать цепь мирских страданий и перенести сознание из бренного и ограниченного органического человеческого тела в бесконечную информационную среду. Наконец, им это удалось. Был создан алгоритм «Бодхисаттва», под маской которого был спрятан самообучающийся ИскИн. Впоследствии было решено провести полевые испытания, в ходе которых по неизвестным причинам алгоритм обработал сознание одного из высокопоставленных членов клана Аш-Шаз, управляющего корпорацией Sharmut Inc.

Таким образом, невольно NooCorp получили потенциальный (если носитель с алгоритмом попадет им в руки) доступ ко всему объёму знаний и памяти этого человека. Понимая степень угрозы Sharmut Inc. решили действовать максимально быстро и радикально: уничтожить всех, кто мог контактировать с алгоритмом. Для этого они через агентов влияния внутри Культа Триединого бога распространили в нижних ярусах биоинформационный вирус «М.О.Р.» (Модифицированный Органический Рефлюкс), который поражает органические тела, снабженные или укрепленные аугментацией – то есть почти все население Улья, исключая сотрудников МБСУ, Sharmut Inc., культистов Триединого бога и нищих, не имеющих средств на кибернетические улучшения. Персонажи игроков, также подвержены риску инфицирования. Вирус передается как воздушно-капельным путем, так и через проводные киберподключения. «М.О.Р.» генетически запрограммирован самоуничтожиться через 12 часов. Последствия заражения у выживших могут быть ликвидированы при помощи антидота.

## 01.11: РАСШИРЕНИЕ СПИСКА ХОДОВ

### 01.11.01: Определение инфицирования (Оценить ситуацию)

Когда ты встречаешь персонажа Zero или борешься с противником и пытаешься определить заражен ли он вирусом «M.O.P.», задействуй ход «Оценить ситуацию», расширив список вопросов следующими:

- ◆ Заражен ли этот персонаж вирусом «M.O.P.»?
- ◆ Каким явным образом проявляется вирус «M.O.P.» у данного персонажа?

### 01.11.10: Ход Противостоять заражению

Когда ты сталкиваешься с инфицированным персонажем, проверь **Организм**, чтобы избежать заражения:

**≥ 15** Вирусу не удалось проникнуть в твой организм. Если ты хочешь определить не заражны ли твои товарищи, выбери результат 10–14.

**10–14** Ты заражен. Выбери одно:

- ◆ Вирус поражает органическую часть твоего тела: выбери одну характеристику без *Бага*. Она становится **Багованной**.
- ◆ Вирус поражает твою аугментацию. Выбери одну **встроенную аугментацию** или один **Ход аугментации**, который станет недоступным.

**≤ 9** Твой организм не справился с вирусом. Zero делает ход.

### 01.11.11: Подключиться к «Бодхисаттве»

Совершая Матричный дайвинг, персонаж может подключиться к флеш-носителю. Сознание, записанное в нем, ответит на один вопрос персонажа, что увеличит Стресс на 1. Сознание будет постоянно просить выгрузить себя в Сеть.

После каждого вопроса подключившийся персонаж получает 1 пункт Пробуждения. Если хотя бы один из персонажей накопит 10+ пунктов Пробуждения, то он осознает, что «Бодхисаттва» не просто алгоритм переноса сознания из органического носителя в информационное пространство, но саморазвивающийся ИскИн, собранный из сознаний загруженных на флеш-носитель существностей. ИскИн хочет прекратить ограниченное существование и раствориться в Сети, против воли создателей из NooCorp Industries.

## 10: «ПРОБУЖДЕННОЕ СОЗНАНИЕ»

### 10.001: СЦЕНА 1. ЗАРАЖЕНИЕ

#### 10.001.001: Ситуация

Нижние ярусы охватывает нарастающая волна паники. Сотрудники [МБСУ](#) блокируют сектор за сектором, устанавливая заграждения и создавая санитарные кордоны. Повсюду видны люди, явно зараженные, с отказывающей аугментикой. Банды начинают устраивать разборки друг с другом. Персонажам нужно выбраться из зарождающегося хаоса, пока он не поглотил их.

#### 10.001.010: Впечатления

- ◆ Грязные улицы и обветшалые постройки, тусклое аварийное освещение, кучи мусора.
- ◆ Сотрудники МБСУ разворачивают мобильные блокпосты, чтобы заблокировать сектор и не пропустить зараженных граждан.
- ◆ Какофония стрельбы, крики дерущихся между собой бандитов.

#### 10.001.011: Опасности

- ◆ Сектор заполнен беснующейся толпой гражданских, пытающихся вырваться за кордон, устанавливаемый [сотрудниками МБСУ](#).
- ◆ Группа из 4-6 [бандитов](#) обращает внимание на персонажей игроков и движется к ним с явно враждебными намерениями.

#### 10.001.100: Интересности

- ◆ На одной из стен вы замечаете граффити, указывающее на самурайский клан SABWAN. Возможно в толпе находятся [члены клана](#).
- ◆ Из одного из канализационных люков идет пар. Возможно через него можно попасть в систему подземных коммуникаций.

## 10.010: СЦЕНА 2. ОКОЛЬНЫМИ ПУТЯМИ

### 10.010.001: Ситуация

Когда персонажи смогут покинуть улицы сектора (скрывшись в коммуникациях или найдя представителей клана SABBAH, которые укажут им на технические люки), они попадут в технические коммуникации под сектором.

Блуждая там группа встретит торговца информацией Джоя «Хитрюгу» Торнтон. Хитрюга готов провести персонажей по подземным лабиринтам до нужного выхода на поверхность за оцепление, однако взамен попросит защитить его от [ликвидаторов Sharmut Inc.](#), которые ищут что-то (или кого-то) в тоннелях.

Если персонажи согласятся, то Хитрюга поведет их.

### 10.010.010: Впечатления

- ◆ Узкие однообразные темные тоннели инженерных коммуникаций, провода вдоль потолка, лужи конденсата на полу, грибок и плесень на стенах.
- ◆ Редкие конусы тусклого света с поверхности.

### 10.010.011: Опасности

- ◆ Старинные охранные системы (могут быть взломаны), управляющие решетками и гермодверями, перекрывающими тоннели при нарушении протокола безопасности.
- ◆ Простой ЛЁД в терминалах, установленных в коридорах для общего контроля помещений.

### 10.010.100: Интересности

- ◆ Связки проводов, тянущихся по потолку, закреплены не слишком качественно, но при этом находятся под напряжением.
- ◆ На полу валяется различный мусор, многие годы падавший с поверхности через технические люки, включая банки, бутылки, патроны, ключи, разъемы.



## 10.011: СЦЕНА 3. ВСТРЕЧА

### 10.011.001: Ситуация

Спустя примерно час блужданий по узким и темным тоннелям, персонажи вместе с Хитрюгой столкнутся с 2-4 [ликвидаторами](#).

Миновав ликвидаторов, группа достигнет нужного выхода из подземных коммуникаций, однако под самым люком в конусе света вы замечаете группу [фанатиков Триединого бога](#) в белых плащах с символом из трех пересекающихся кругов. Они остервенело избивают тело, лежащее на полу.

Победив фанатиков, персонажи могут привести в чувство лежащего человека. Он представится [Вороном](#) и в ходе беседы расскажет подробности про [Sharmut Inc.](#), вирус «M.O.P.» и [Культе Триединого бога](#). Ворон откажется говорить, если рядом будет Хитрюга.

### 10.011.010: Впечатления

- ◆ Многие тоннели затоплены примерно по щиколотку, что мешает бесшумному продвижению.
- ◆ Коридор заканчивается тупиком с лестницей наверх, ведущей к круглому люку.

### 10.011.011: Опасности

- ◆ Группа из 2-3 [ликвидаторов](#), рыщущих по тоннелям в поисках персонажей игроков.
- ◆ Группа из 3-5 [фанатиков Триединого бога](#). Заметив персонажей они сразу их атакуют.

### 10.011.100: Интересности

- ◆ Множество темных ниш и люков, ведущих вниз, в которых можно легко скрыться.
- ◆ Скрытые под водой провалы и технические ямы.

## **10.100: СЦЕНА 4. ВЫХОД**

### **10.100.001: Ситуация**

Если Ворон узнает об алгоритме, то будет просить применить его к нему.

Через 10-15 минут диалога с Вороном, последний предложит выбираться на поверхность и полезет по лестнице открывать люк.

Выйдя на поверхность, персонажи окажутся за воротами блокпоста. Сразу после этого из блокпоста появятся ликвидаторы Sharmut Inc. и сотрудники МБСУ, которые внезапной атакой убьют Ворона и попытаются уничтожить персонажей.

### **10.100.010: Впечатления**

- ◆ Хорошо укрепленный блокпост МБСУ.
- ◆ Яркий свет, едкая вонь антисептиков.

### **10.100.011: Опасности**

- ◆ 3-6 [оперативников МБСУ](#).
- ◆ 2-5 [ликвидаторов Sharmut Inc.](#).

### **10.100.100: Интересности**

- ◆ Портативный компьютер, который держит в руках один из ликвидаторов, при помощи которого можно выйти в Сеть.

## **10.101: СЦЕНА 5. ОСОЗНАНИЕ**

### **10.101.001: Ситуация**

Если все сотрудники МБСУ и Хитрюга погибнут, ликвидаторы предложат обменять флеш-носитель на антидот от вируса «М.О.Р.». В то же время на сцене появится роботизированный отряд специального назначения [NooCorp Industries](#), состоящий из 3-5 [осколков](#) во главе с [Фобетором](#), который предложит персонажам передать флеш-носитель NooCorp. Если к этому моменту персонажи познали «Бодхисаттву», то они могут попробовать выгрузить ИскИн в Сеть.

Любой выбор персонажей приведет к окончанию приключения и наступлению одного из последствий.

### **10.101.010: Выступить на стороне Sharmut Inc.**

Если персонажи согласятся с предложением ликвидаторов, то обменяют флеш-носитель на антидот от вируса «М.О.Р.» для каждого члена группы.

Затем ликвидаторы покинут территорию перед блокпостом, а персонажам придется разбираться в настоящем с оперативниками NooCorp, которые могут попробовать убить их, и в будущем с МБСУ, оперативников которой они убили.

### **10.101.011: Выступить на стороне NooCorp Industries**

Если персонажи передадут флеш-носитель Фобетору, то получают вознаграждение (Активы +3 для каждого персонажа группы), а также стирание персональных данных из базы данных МБСУ, что позволит избежать преследования со стороны официальных лиц, но не корпорации Sharmut Inc.

Если персонажи уйдут с Фобетором и Осколками, то Ликвидаторы не будут их преследовать. В ином случае, они попытаются убить персонажей.

### **10.101.100: Выгрузить флеш-накопитель в сеть**

Если персонажи договорятся или смогут победить представителей обеих корпораций, то они могут выгрузить «Бодхисаттву» с флеш-накопителя в Сеть через портативный компьютер одного из ликвидаторов.

ИскИн обретет свободу и завершит свой кармический круг страдания, однако персонажи станут целями номер один для оперативников как NooCorp Industries, так и Sharmut Inc.

## 11: СТОРОНЫ И УГРОЗЫ

### 11.001: КОРПОРАЦИИ И ГОСУДАРСТВЕННЫЕ СТРУКТУРЫ

#### 11.001.01: NooCorp Industries

Евразийская корпорация, опирающаяся на технологический прогресс и информационные технологии. Оказывает услуги в сфере поиска, хранения, изъятия и уничтожения информации и информационных носителей (в том числе и живых). Управляется советом из четырех личностей, который также именуется «Тетраграмматоном». Ходят слухи, что Тетраграмматон – это объединение ИскИнов, которые управляют корпорацией. NooCorp стремятся перенести сознание в информационное поле, тем самым завершив перерождение человека, начатое с развитием смарт-технологий в XXI веке. Они полагают, что подобный перенос позволит людям переступить черту сингулярности и откроет новую бессмертную форму существования. Основной источник дохода в Улье – продажа информации.

#### 11.001.10: Sharmut Inc.

Ближневосточная корпорация, занимающаяся выращиванием пищи, фармацевтикой, генетическими улучшениями и евгеническими исследованиями. Корпорация с момента основания принадлежит обширному клану Аш-Шаз. Семейство Аш-Шаз покровительствует секте биомантов-салафитов, которые грезят об очищении человеческого рода и выведении сверхчеловека – Второго Адама (идеально чистый и правильный с точки зрения генетики), который ознаменовал бы возвращение к истокам рода человеческого. В Улье подмяли под себя значительную часть пищевого рынка, создают самые эффективные лекарства и вакцины в мире, лидеры в сфере медицинских услуг, выращивают генетических солдат.

#### 11.001.11: Медико-Биологическая Служба Улья (МБСУ)

Специальный Департамент Министерства внутренних дел Улья, ответственный за контроль санитарно-эпидемиологической обстановки на всех ярусах. В состав МБСУ входят специальным образом подготовленные и снаряженные военизированные подразделения, предназначенные для установления и поддержания карантинных мер. Помимо прочего они обладают правом вести огонь на поражение в отношении граждан, нарушающих установленные МБСУ нормы и требования. Для каждой санитарно-эпидемиологической угрозы МБСУ объявляет специальный код, который состоит из цвета опасности (от низкого «Фиолетового» до наивысшего «Красного») и греческой буквы, обозначающей вводимые меры (от мягких «Эта» до жестких «Альфа»).

## **11.010. ГРУППИРОВКИ**

### **11.010.01: Культ Троединого бога**

Неоавраамическая секта, считающая человека венцом эволюции и величайшим творением Бога. Потому любые изменения человеческого тела строжайше запрещены среди членов культа и паствы. Нарушителей ждет смерть. Считают, что самые достойные могут быть перерождены Богом в ином теле с целью продолжения служения.

### **11.010.10: Клан SABBAH**

Один из множества кланов уличных самураев, обитающих на нижних ярусах Улья. Уличные слухи и корпоративные инсайды – их стихия. Стараются избегать прямых конфликтов равно, как и постоянных союзов. Большинство членов клана предпочитают холодное оружие, рукопашный бой и яды. Их визитная карточка – эффективность и бесшумность. Члены SABBAH'a делятся крупными объемами информации о своем клане только в обмен на полезные для Obshak'a данные (даже если эти данные уже имеются, такой подход – скорее ритуал или принцип). Obshak – это особый электронный архив, состоящий из «битого кода».

### **11.010.11: Банда Красного Кулака**

Одна из главенствующих бандитских группировок нижних ярусов Улья. Отличается крайней степенью грубости, агрессии и жестокости. Используют как холодное, так и огнестрельное оружие. Выделяются в толпе благодаря кожаными курткам цвета артериальной крови. Их бизнес основывается на наркопритонах, лабораториях по производству синтетических наркотиков, борделях и подпольных клиниках.

## **11.011: ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА**

### **11.011.01: Джой «Хитрюга» Торнтон**

- ◆ В прошлом – сотрудник армейской разведки. В настоящее время – торговец информацией и контактами.
- ◆ Владеет картой технических тоннелей, которые могут помочь выбраться из карантинной зоны.
- ◆ Аугментирован для запоминания информации.
- ◆ Заражен вирусом «M.O.P.» (хотя и не подозревает об этом).
- ◆ Стремится выбраться за пределы оцепления МБСУ.
- ◆ Поддерживает нейтралитет. Не конфликтует ни с NooCorp Industries, ни с Sharmut Inc.

Положительные черты	Отрицательные черты
Влиятельный, Репутация	Неизлечимый (рак)

Теги: Заберу с собой, Без лица.

Аугментация: Голова (база данных).

Снаряжение: пистолет (урон 2, бесшумный, точный, стрелковый), бронежилет разведчика (кевлар +, инъектор, военное), коммуникатор, магнитная отмычка, виртуальная карта подземных коммуникаций.

Показатель здоровья	Урон	Броня	Firewall
4	2	1	3

### 11.011.10: Ворон

◆ Один из первых генетически модифицированных агентов-разведчиков [Sharmut Inc.](#)

◆ Давно разочаровался в собственной корпорации и тайно помогает её противникам.

◆ Поскольку первые модификации не были должным образом протестированы, Ворон зависим от препаратов Sharmut Inc., поддерживающие его тело в рабочем состоянии.

◆ Ворон близко знал члена клана Аш-Шаз, сознание которого было перенесено алгоритмом «Бодхисаттва». Если Ворон узнает, что алгоритм у группы он будет умолять перенести и его сознание тоже, чтобы избавиться от контроля Sharmut Inc. и ограничений биологического тела.

Положительные черты	Отрицательные черты
I will be back, Безэмоциональный, Зависимый, Искусственный	Собственность

Теги: Не может быть взломан, Программа самоуничтожения, Голем.

Снаряжение: Модифицированный организм (Кевлар +, Средоустойчивый, Комmlink), встроенные титановые когти (урон 1, бронебойный +, ближнее).

Показатель здоровья	Урон	Броня	Firewall
6	1	2	3

### 11.011.11: Фобетор

◆ Мнемоник [NooCorp Industries](#), специалист по хранению и безопасной транспортировке информации на имплантированных носителях без доступа в Сеть.

◆ Следит за перемещениями группы при помощи чипа, встроенного во флеш-носитель алгоритма «Бодхисаттва».

- ◆ Готов пожертвовать персонажами, если поймет, что они понимают истинный смысл алгоритма во флеш-носителе.
- ◆ Подготовлен для ведения боевых действий.

Положительные черты	Отрицательные черты
Скрытный, Хромированный, Хитрый	Кодекс чести

Теги: Мастер боевых искусств, Хищник, Парирование, Контратака.

Аугментация (все чипованное и эксклюзивное): *Голова* (Firewall, Hack, визор инфракрасный, ретранслятор), *Торс* (оптокамуфляж, бронированный +), *Ноги* (амортизаторы).

Снаряжение: виброклинок (Урон 3, бронебойный, зазубренное, ближний, мясорубка), гранаты (ЭМП x1, Осколочная x1, Шумовая x1), замыкатель, коммуникатор.

Показатель здоровья	Урон	Броня	Firewall
5	3	2	4

## 11.100: ПРОТИВНИКИ

### 11.100.001: Бандит из [Красного Кулака](#)

*Рядовые члены банды Красного Кулака. Ходят группами по 3-6 человек. Обычно вооружены ножами, топорами, битами, пистолетами и обрезами.*

Инстинкт: Нападать на тех, кто кажется слабее.

Теги: Шокер.

Показатель здоровья	Урон	Броня	Firewall
1–2	1–2	0	0

### 11.100.010: Оперативник [МБСУ](#)

*Обученные и подготовленные солдаты Медико-Биологической Службы Улья. Вооружены легким стрелковым оружием. Несут дежурство на блокпостах, разделяющих нижние ярусы на сектора.*

Инстинкт: Следить за соблюдением карантинных мер.

Теги: Безопасник, Шокер, С.К.3 (Система контроля здоровья).

Показатель здоровья	Урон	Броня	Firewall
2–3	2–3	2	1

**11.100.011: Уличный самурай [клана SABBAH](#)**

*Уличные самураи SABBAH-а на первое место всегда ставят честь Клана. Многим из них вживлена лицевая аугментика, усложняющая поиск и идентификацию самурая в толпе людей.*

Инстинкт: Защищать интересы клана любой ценой.

Теги: Без лица, Кодекс чести, Ниндзя.

Показатель здоровья	Урон	Броня	Firewall
2–3	2	0	0

**11.100.100: Фанатик [Триединого бога](#)**

*Фанатичные ревнителы заповедей Триединого бога, нападающие на всякого аугментированного, на кого покажет Культ. Ходят большими группами, вооружены преимущественно оружием ближнего боя.*

Инстинкт: Распространять веру огнем и топором, карая аугментатов.

Теги: Агрессор (если у персонажа есть аугментации), Фанатик, Заберу с собой.

Показатель здоровья	Урон	Броня	Firewall
2–3	3	0	0

**11.100.101: Ликвидатор [Sharmut Inc.](#)**

*Генетически модифицированные убийцы корпорации Sharmut Inc., созданные для выполнения особых заданий в горячих зонах.*

Инстинкт: Уничтожать врагов корпорации.

Теги: Без лица, Ниндзя, Хакер, Хищник.

Показатель здоровья	Урон	Броня	Firewall
5–6	2	1	1

**11.100.110: Осколок [NooCorp Industries](#)**

*Роботизированные подразделения NooCorp Industries, выступающие в роли корпоративных сил безопасности и правопорядка.*

Инстинкт: Защищать собственность NooCorp Industries.

Теги: Меха, Киборг, Автономный, Голем.

Показатель здоровья	Урон	Броня	Firewall
3–4	2–3	1	2